

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-63095

(P2019-63095A)

(43) 公開日 平成31年4月25日(2019.4.25)

(51) Int.Cl.  
A63B 67/02 (2006.01)

F I  
A63B 67/02

テーマコード (参考)

A

審査請求 未請求 請求項の数 12 O L (全 25 頁)

(21) 出願番号 特願2017-189678 (P2017-189678)  
(22) 出願日 平成29年9月29日 (2017.9.29)

(71) 出願人 517343368  
吉川 丈雄  
静岡県駿東郡長泉町下土狩109-6  
(71) 出願人 517278152  
日揮ゴルフ株式会社  
東京都千代田区神田和泉町1-6-16  
ヤマトビル  
(74) 代理人 100108442  
弁理士 小林 義孝  
(72) 発明者 吉川 丈雄  
静岡県駿東郡長泉町下土狩109-6  
(72) 発明者 李 龍賛  
東京都千代田区神田和泉町1-6-16  
ヤマトビル302 日揮ゴルフ株式会社内

最終頁に続く

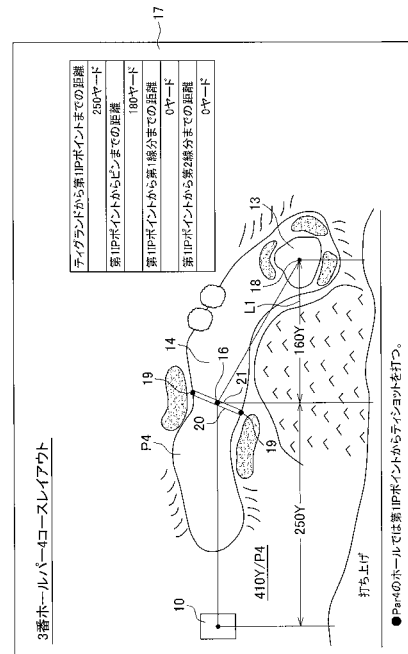
(54) 【発明の名称】 ゴルフ遊技方法

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 所定のゴルフ場の本コースを利用して通常ルールにしたがい短い時間で1ラウンドまたはハーフをプレーすることができ、本コースを所定時間で1ラウンドプレーする技量を持ち合わせていないアマチュアのゴルファーの初心者や中級者、または、体力の衰えたアマチュアのゴルファーの高齢者でも1ラウンドまたはハーフを楽しくプレーすることができるゴルフ遊技方法を提供する。

【解決手段】 ゴルフ遊技方法は、本コースの18ホールまたは9ホールのうち、パー3のゴルフコースにおいてゴルファーがティーインググラウンドからプレーを開始し、パー4のゴルフコースにおいてゴルファーがセカンドショットエリア(第2打エリア)からプレーを開始するとともに、パー5のゴルフコースにおいてゴルファーがサードショットエリア(第3打エリア)からプレーを開始し、18ホールにおけるパープレーを54打とし、9ホールにおけるパープレーを27打とする。

【選択図】 図3



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

所定のゴルフ場の本コースを利用してゴルファーが通常ルールにしたがいゴルフのプレーを行う場合のゴルフ遊技方法であって、

前記ゴルフ遊技方法が、前記本コースの 18 ホールまたは 9 ホールのうち、パー 3 のゴルフコースにおいて前記ゴルファーがティーインググラウンドからプレーを開始し、パー 4 のゴルフコースにおいて前記ゴルファーがセカンドショットエリア（第 2 打エリア）からプレーを開始するとともに、パー 5 のゴルフコースにおいて前記ゴルファーがサードショットエリア（第 3 打エリア）からプレーを開始し、前記 18 ホールにおけるパープレーを 54 打とし、前記 9 ホールにおけるパープレーを 27 打とすることを特徴とするゴルフ遊技方法。

10

**【請求項 2】**

前記ゴルフ遊技方法が、前記パー 4 のゴルフコースのティーインググラウンドからグリーンに向かって所定距離（ヤード）前進したセカンドショット地点（第 2 打地点）である第 1 IP ポイントを決定する第 1 IP ポイント決定手段と、前記第 1 IP ポイント決定手段によって決定した前記第 1 IP ポイントの両側に第 1 テーマークを設置する第 1 テーマーク設置手段と、前記第 1 テーマーク設置手段によって設置した第 1 テーマークを含むその周辺を所定面積の前記セカンドショットエリアとして設定するセカンドショットエリア設定手段と、前記セカンドショットエリア設定手段によって設定したセカンドショットエリアのうちの所定の箇所を第 1 打撃地点として選択する第 1 打撃地点選択手段とを有し、前記パー 4 のゴルフコースでは、前記第 1 打撃地点選択手段によって選択した第 1 打撃地点から前記ゴルファーが前記グリーンに向かってファーストショットを打撃する請求項 1 に記載のゴルフ遊技方法。

20

**【請求項 3】**

前記ゴルフ遊技方法が、前記第 1 IP ポイント決定手段によって決定された前記第 1 IP ポイントから前記グリーンへのピンまでの第 1 残り距離（ヤード）を計測する第 1 残り距離計測手段と、前記第 1 残り距離計測手段によって計測した前記第 1 残り距離をセカンドショットエリアに表示する第 1 残り距離表示手段とを含み、前記第 1 残り距離計測手段では、前記パー 4 のゴルフコースのティーインググラウンドからグリーンへのピンまでの総距離（ヤード）と前記ティーインググラウンドから前記第 1 IP ポイントまでの距離（ヤード）との差から前記第 1 残り距離を求める請求項 2 に記載のゴルフ遊技方法。

30

**【請求項 4】**

前記セカンドショットエリア設定手段では、前記第 1 テーマーク設置手段によって設置した第 1 テーマークから前記ティーインググラウンドに向かって所定距離（ヤード）後退した位置と前記第 1 テーマークからグリーンに向かって所定距離（ヤード）前進した位置との間に前記セカンドショットエリアが設定される請求項 2 または請求項 3 に記載のゴルフ遊技方法。

**【請求項 5】**

前記第 1 テーマーク設置手段では、前記第 1 テーマークを前記第 1 IP ポイントの両側であってフェアウェイの両端に設置し、前記セカンドショットエリア設定手段では、前記セカンドショットエリアが前記第 1 テーマークを設置した前記フェアウェイの両端の間に設定される請求項 4 に記載のゴルフ遊技方法。

40

**【請求項 6】**

前記第 1 打撃地点選択手段では、前記セカンドショットエリア設定手段によって設定した前記セカンドショットエリアの各種のライから所定のライを選択し、選択したライを前記第 1 打撃地点とする請求項 2 ないし請求項 5 いずれかに記載のゴルフ遊技方法。

**【請求項 7】**

前記ゴルフ遊技方法が、前記パー 5 のゴルフコースのティーインググラウンドからグリーンに向かって所定距離（ヤード）前進したサードショット地点（第 3 打地点）である第 2 IP ポイントを決定する第 2 IP ポイント決定手段と、前記第 2 IP ポイント決定手段

50

によって決定した前記第 2 I P ポイントの両側に第 2 ティーマークを設置する第 2 ティーマーク設置手段と、前記第 2 ティーマーク設置手段によって設置した第 2 ティーマークを含むその周辺を所定面積の前記サードショットエリアとして設定するサードショットエリア設定手段と、前記サードショットエリア設定手段によって設定したサードショットエリアのうちの所定の箇所を第 2 打撃地点として選択する第 2 打撃地点選択手段とを有し、前記パー 5 のゴルフコースでは、前記第 2 打撃地点選択手段によって選択した第 2 打撃地点から前記ゴルファーが前記グリーンに向かってファーストショットを打撃する請求項 1 ないし請求項 6 いずれかに記載のゴルフ遊技方法。

【請求項 8】

前記ゴルフ遊技方法が、前記第 2 I P ポイント決定手段によって決定された前記第 2 I P ポイントから前記グリーンへのピンまでの第 2 残り距離（ヤード）を計測する第 2 残り距離計測手段と、前記第 2 残り距離計測手段によって計測した前記第 2 残り距離を第 2 ファーストショットエリアに表示する第 2 残り距離表示手段とを含み、前記第 2 残り距離計測手段では、前記パー 5 のゴルフコースのティーインググラウンドからグリーンへのピンまでの総距離（ヤード）と前記ティーインググラウンドから前記第 2 I P ポイントまでの距離（ヤード）との差から前記第 2 残り距離を求める請求項 7 に記載のゴルフ遊技方法。

【請求項 9】

前記サードショットエリア設定手段では、前記第 2 ティーマーク設置手段によって設置した第 2 ティーマークから前記ティーインググラウンドに向かって所定距離（ヤード）後退した位置と前記第 2 ティーマークからグリーンに向かって所定距離（ヤード）前進した位置との間に前記サードショットエリアが設定される請求項 7 または請求項 8 に記載のゴルフ遊技方法。

【請求項 10】

前記第 2 ティーマーク設置手段では、前記第 2 ティーマークを前記第 2 I P ポイントの両側であってフェアウェイの両端に設置し、前記サードエリア設定手段では、前記サードエリアが前記第 2 ティーマークを設置した前記フェアウェイの両端の間に設定される請求項 9 に記載のゴルフ遊技方法。

【請求項 11】

前記第 2 打撃地点選択手段では、前記サードショットエリア設定手段によって設定した前記サードショットエリアの各種のライから所定のライを選択し、選択したライを前記第 2 打撃地点とする請求項 7 ないし請求項 10 いずれかに記載のゴルフ遊技方法。

【請求項 12】

前記ゴルフ遊技方法では、前記本コースにおけるゴルフのプレー中に所持する携帯端末に、前記パー 3 の本コースのコースレイアウト、前記パー 4 の本コースのコースレイアウト、前記パー 5 の本コースのコースレイアウトが表示され、前記パー 4 の本コースのコースレイアウトに前記第 1 I P ポイント、前記第 1 ティーマーク、前記セカンドショットエリア、前記第 1 残り距離が表示されるとともに、前記パー 5 の本コースのコースレイアウトに前記第 2 I P ポイント、前記第 2 ティーマーク、前記サードショットエリア、前記第 2 残り距離が表示される請求項 7 ないし請求項 11 いずれかに記載のゴルフ遊技方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゴルフ場の本コースを利用してゴルファーが通常ルールにしたがいゴルフのプレーを行う場合のゴルフ遊技方法に関する。

【背景技術】

【0002】

ゴルフ場の本コースにおいてゴルファーがゴルフをプレー中に、コースレイアウトにおけるゴルファーの現在位置を示し、そのゴルファーの各種ゴルフクラブの推定飛距離を表示することで、ゴルフクラブの選択を支援するゴルファー支援装置が開示されている（特許文献 1 参照）。特許文献 1 に開示のゴルファー支援装置は、それを利用することで、本

10

20

30

40

50

コースにおけるゴルフのプレー中にゴルフクラブを容易に選択することができる。

【0003】

ところで、ゴルフ場の本コースには、18ホールのうち、パー4が10ホール、パー5が4ホールある。パー4のコースおよびパー5のコースでは、ゴルファーがティーインググラウンドからドライバーやフェアウェイウッド、ロングアイアン、ユーティリティー等のクラブで第1打を打つが、アマチュアのゴルファーは第1打で飛距離を稼ぐことが難しいのみならず、第1打をフェアウェイに打つことが難しく、パー4の第2打やパー5の第2打および第3打が林やラフ、ハザードにつかまる確率が高い。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

【0004】

【特許文献1】特開2017-99905号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

アマチュアのゴルファーは、パー4やパー5のコースをボギーで上げれば上出来であり、ダブルボギーやトリプルボギーまたはそれ以上のスコアで上がることが通常である。したがって、アマチュアのゴルファーが18ホールを回するには相当な時間が必要になり、1組み4人の1ラウンドの所要時間が昼食時間も含めて6時間弱を要している。アマチュアのゴルファーの初心者や中級者は、パー4のコースの第1打やパー5のコースの第1打および第2打が容易に曲がり、第1打や第2打を打つのにプレッシャーを感じ、通常の心理で第1打や第2打を打つことが難しい。

20

【0006】

本コースを所定時間で1ラウンドプレーする技量を持ち合わせていないアマチュアのゴルファーの初心者や中級者は、何度も打ち直しすることで1ラウンドを楽しくプレーすることができなかった経験からゴルフ場の本コースでのプレーを躊躇し、ゴルフの楽しさを知る前にゴルフをあきらめてしまい、ゴルフ人口が増えない原因の一つになっている。また、飛距離が衰えたアマチュアのゴルファーの高齢者は体力や気力の衰えから1ラウンドプレーするのを躊躇し、ゴルフ場から遠ざかり、ゴルフ人口が減少する原因の一つになっている。

30

【0007】

なお、簡単にゴルフを楽しめるようにと、各種複数のゴルフと名のついたあらたなゲーム（グラウンドゴルフやマレットゴルフ、スナッグゴルフ、パークゴルフ等）が提案され、それらのゲームを楽しむプレーヤーもいる。しかし、それらのゲームはゴルフ場の本コースでプレーする本来のゴルフとは異なる道具を使用し、異なるルールで行われることから、本来のゴルフの楽しさやスリル、醍醐味、達成感を味わうことができない。

【0008】

本発明の目的は、所定のゴルフ場の本コースを利用して通常ルールにしたがい短い時間で1ラウンドまたはハーフをプレーすることができ、本コースを所定時間で1ラウンドプレーする技量を持ち合わせていないアマチュアのゴルファーの初心者や中級者、または、体力の衰えたアマチュアのゴルファーの高齢者でも1ラウンドまたはハーフを楽しくプレーすることができるゴルフ遊技方法を提供することにある。本発明の他の目的は、ゴルフ場の本コースで1ラウンドまたはハーフをプレーする本来のゴルフと同一のクラブを使用し、同一のルールでプレーすることができ、本体のゴルフの楽しさやスリル、醍醐味、達成感を味わうことができるゴルフ遊技方法を提供することにある。本発明の他の目的は、アマチュアのゴルファーがゴルフ場の本コースで何度もプレーをしたくなるように仕掛けることができ、ゴルフ人口を増加させることができる。

40

【課題を解決するための手段】

【0009】

前記課題を解決するための本発明の前提は、所定のゴルフ場の本コースを利用してゴル

50

ファーが通常ルールにしたがいゴルフのプレーを行う場合のゴルフ遊技方法である。

【0010】

前記前提における本発明のゴルフ遊技方法の特徴は、ゴルフ遊技方法が、本コースの18ホールまたは9ホールのうち、パー3のゴルフコースにおいてゴルファーがティーインググラウンドからプレーを開始し、パー4のゴルフコースにおいてゴルファーがセカンドショットエリア(第2打エリア)からプレーを開始するとともに、パー5のゴルフコースにおいてゴルファーがサードショットエリア(第3打エリア)からプレーを開始し、18ホールにおけるパープレーを54打とし、9ホールにおけるパープレーを27打とすることにある。

【0011】

本発明のゴルフ遊技方法の一例としては、ゴルフ遊技方法が、パー4のゴルフコースのティーインググラウンドからグリーンに向かって所定距離(ヤード)前進したセカンドショット地点(第2打地点)である第1IPポイントを決定する第1IPポイント決定手段と、第1IPポイント決定手段によって決定した第1IPポイントの両側に第1ティーマークを設置する第1ティーマーク設置手段と、第1ティーマーク設置手段によって設置した第1ティーマークを含むその周辺を所定面積のセカンドショットエリアとして設定するセカンドショットエリア設定手段と、セカンドショットエリア設定手段によって設定したセカンドショットエリアのうちの所定の箇所を第1打撃地点として選択する第1打撃地点選択手段とを有し、パー4のゴルフコースでは、第1打撃地点選択手段によって選択した第1打撃地点からゴルファーがグリーンに向かってファーストショットを打撃する。

【0012】

本発明のゴルフ遊技方法の他の一例としては、ゴルフ遊技方法が、第1IPポイント決定手段によって決定された第1IPポイントからグリーンへのピンまでの第1残り距離(ヤード)を計測する第1残り距離計測手段と、第1残り距離計測手段によって計測した第1残り距離をセカンドショットエリアに表示する第1残り距離表示手段とを含み、第1残り距離計測手段では、パー4のゴルフコースのティーインググラウンドからグリーンへのピンまでの総距離(ヤード)とティーインググラウンドから第1IPポイントまでの距離(ヤード)との差から第1残り距離を求める。

【0013】

本発明のゴルフ遊技方法の他の一例として、セカンドショットエリア設定手段では、第1ティーマーク設置手段によって設置した第1ティーマークからティーインググラウンドに向かって所定距離(ヤード)後退した位置と第1ティーマークからグリーンに向かって所定距離(ヤード)前進した位置との間にセカンドショットエリアが設定される。

【0014】

本発明のゴルフ遊技方法の他の一例として、第1ティーマーク設置手段では、第1ティーマークを第1IPポイントの両側であってフェアウェイの両端に設置し、セカンドショットエリア設定手段では、セカンドショットエリアが第1ティーマークを設置したフェアウェイの両端の間に設定される。

【0015】

本発明のゴルフ遊技方法の他の一例として、第1打撃地点選択手段では、セカンドショットエリア設定手段によって設定したセカンドショットエリアの各種のライから所定のライを選択し、選択したライを第1打撃地点とする。

【0016】

本発明のゴルフ遊技方法の他の一例としては、ゴルフ遊技方法が、パー5のゴルフコースのティーインググラウンドからグリーンに向かって所定距離(ヤード)前進したサードショット地点(第3打地点)である第2IPポイントを決定する第2IPポイント決定手段と、第2IPポイント決定手段によって決定した第2IPポイントの両側に第2ティーマークを設置する第2ティーマーク設置手段と、第2ティーマーク設置手段によって設置した第2ティーマークを含むその周辺を所定面積のサードショットエリアとして設定するサードショットエリア設定手段と、サードショットエリア設定手段によって設定したサード

10

20

30

40

50

ドショットエリアのうちの所定の箇所を第2打撃地点として選択する第2打撃地点選択手段とを有し、パー5のゴルフコースでは、第2打撃地点選択手段によって選択した第2打撃地点からゴルファーがグリーンに向かってファーストショットを打撃する。

【0017】

本発明のゴルフ遊技方法の他の一例としては、ゴルフ遊技方法が、第2IPポイント決定手段によって決定された第2IPポイントからグリーンへのピンまでの第2残り距離(ヤード)を計測する第2残り距離計測手段と、第2残り距離計測手段によって計測した第2残り距離を第2ファーストショットエリアに表示する第2残り距離表示手段とを含み、第2残り距離計測手段では、パー5のゴルフコースのティーインググラウンドからグリーンへのピンまでの総距離(ヤード)とティーインググラウンドから第2IPポイントまでの距離(ヤード)との差から第2残り距離を求める。

10

【0018】

本発明のゴルフ遊技方法の他の一例として、サードショットエリア設定手段では、第2ティーマーク設置手段によって設置した第2ティーマークからティーインググラウンドに向かって所定距離(ヤード)後退した位置と第2ティーマークからグリーンに向かって所定距離(ヤード)前進した位置との間にサードショットエリアが設定される。

【0019】

本発明のゴルフ遊技方法の他の一例として、第2ティーマーク設置手段では、第2ティーマークを第2IPポイントの両側であってフェアウェイの両端に設置し、サードエリア設定手段では、サードエリアが第2ティーマークを設置したフェアウェイの両端の間に設定される。

20

【0020】

本発明のゴルフ遊技方法の他の一例として、第2打撃地点選択手段では、サードショットエリア設定手段によって設定したサードショットエリアの各種のライから所定のライを選択し、選択したライを第2打撃地点とする。

【0021】

本発明のゴルフ遊技方法の他の一例として、ゴルフ遊技方法では、本コースにおけるゴルフのプレー中に所持する携帯端末に、パー3の本コースのコースレイアウト、パー4の本コースのコースレイアウト、パー5の本コースのコースレイアウトが表示され、パー4の本コースのコースレイアウトに第1IPポイント、第1ティーマーク、セカンドショットエリア、第1残り距離が表示されるとともに、パー5の本コースのコースレイアウトに第2IPポイント、第2ティーマーク、サードショットエリア、第2残り距離が表示される。

30

【発明の効果】

【0022】

本発明に係るゴルフ遊技方法によれば、本コースの18ホールまたは9ホールのうち、パー3のゴルフコースにおいてゴルファーがティーインググラウンドからプレーを開始し、パー4のゴルフコースにおいてゴルファーがセカンドショットエリア(第2打撃エリア)からプレーを開始するとともに、パー5のゴルフコースにおいてゴルファーがサードショットエリア(第3打撃エリア)からプレーを開始し、18ホールにおけるパープレーを54打とし、9ホールにおけるパープレーを27打とし、ゴルフ場の本コースを利用してゴルファーが通常ルールにしたがってゴルフのプレーを行うから、本コースの18ホール(パー72)においてパープレーが54打となり、9ホール(パー36)においてパープレーが27打となり、ゴルフ場の本コースを利用しつつ通常ルールにしたがって短い時間で1ラウンドまたはハーフをプレーすることができ、本コースを所定時間で1ラウンドプレーする技量を持ち合わせていないアマチュアのゴルファーの初心者や中級者、または、体力の衰えたアマチュアのゴルファーの高齢者でも1ラウンドまたはハーフを気軽に楽しくプレーすることができる。ゴルフ遊技方法は、パー4のゴルフコースにおいてゴルファーがセカンドショットエリア(第2打撃エリア)からプレーを開始し、パー5のゴルフコースにおいてゴルファーがサードショットエリア(第3打撃エリア)からプレーを開始するから、

40

50

ドライバーやフェアウェイウッド、ロングアイアン、ユーティリティー等のクラブで第1打や第2打を打つ必要はなく、ボールの曲がりやボールの飛距離を気にせず、プレッシャーを感じることなく第1打を打つことができる。ゴルフ遊技方法は、ゴルフ場の本コースを利用し、パー4のゴルフコースにおいてセカンドショットエリアからグリーンに向かってファーストショット(第1打)を打つとともに、パー5のゴルフコースにおいてサードショットエリアからグリーンに向かってファーストショット(第1打)を打つことで、グリーン周りにおける本コースの難易度がそのまま再現され、本コースに果敢に挑戦することができ、本体のゴルフの楽しさやスリル、醍醐味、達成感を味わうことができる。ゴルフ遊技方法は、気軽にゴルフが楽しめるとともに、ゴルフの楽しさやスリル、醍醐味、達成感を味わうことで本来のゴルフの面白さを知ることができるから、アマチュアのゴルファーがゴルフ場の本コースで何度もプレーをしたくなるように仕掛けることができ、ゴルフ人口を増加させることができる。

10

20

30

40

50

#### 【0023】

パー4のゴルフコースのティーインググラウンドからグリーンに向かって所定距離(ヤード)前進したセカンドショット地点(第2打地点)である第1IPポイントを決定し、決定した第1IPポイントの両側に第1ティーマークを設置し、設置した第1ティーマークを含むその周辺を所定面積のセカンドショットエリアとして設定するとともに、設定したセカンドショットエリアのうちの所定の箇所を第1打撃地点として選択し、選択した第1打撃地点からゴルファーがグリーンに向かってファーストショットを打撃するゴルフ遊技方法は、セカンドショット地点(第2打地点)である第1IPポイントを決定し、第1ティーマークを含むその周辺を所定面積のセカンドショットエリアとすることで、セカンドショットエリアを正確に設定することができ、ゴルファーがパー4のゴルフコースの正確なセカンドショットエリアからグリーンに向かってファーストショット(第1打)を打つことができる。ゴルフ遊技方法は、パー4のゴルフコースにおいて第1打を省いてセカンドショットエリアの第1打撃地点からグリーンに向かってファーストショット(第1打)を打つから、ゴルフ場の本コースにおけるパー4のゴルフコースを利用しつつ通常ルールにしたがって短い時間でパー4のゴルフコースをプレーすることができ、アマチュアのゴルファーの初心者や中級者、アマチュアのゴルファーの高齢者でもパー4のゴルフコースを気軽に楽しくプレーすることができる。ゴルフ遊技方法は、パー4のゴルフコースにおいてゴルファーがセカンドショットエリア(第2打エリア)からプレーを開始するから、ドライバーやフェアウェイウッド、ロングアイアン、ユーティリティー等のクラブでファーストショット(第1打)を打つ必要はなく、ボールの曲がりやボールの飛距離を気にせず、プレッシャーを感じることなくファーストショット(第1打)を打つことができる。ゴルフ遊技方法は、ゴルフ場の本コースを利用し、パー4のゴルフコースにおいてセカンドショットエリアからグリーンに向かってファーストショット(第1打)を打つことで、グリーン周りにおける本コースのパー5の難易度がそのまま再現され、本コースのパー5に果敢に挑戦することができ、本体のゴルフの楽しさやスリル、醍醐味、達成感を味わうことができる。ゴルフ遊技方法は、パー4のゴルフコースにおいて気軽にゴルフが楽しめるとともに、ゴルフの楽しさやスリル、醍醐味、達成感を味わうことで本来のゴルフの面白さを知ることができるから、アマチュアのゴルファーがゴルフ場の本コースで何度もプレーをしたくなるように仕掛けることができ、ゴルフ人口を増加させることができる。

#### 【0024】

決定された第1IPポイントからグリーンへのピンまでの第1残り距離(ヤード)を計測し、計測した第1残り距離をセカンドショットエリアに表示し、パー4のゴルフコースのティーインググラウンドからグリーンへのピンまでの総距離(ヤード)とティーインググラウンドから第1IPポイントまでの距離(ヤード)との差から第1残り距離を求めるゴルフ遊技方法は、セカンドショットエリアに第1残り距離が表示されるから、セカンドショットエリアからグリーンへのピンまでの距離をゴルファーが把握することができ、第1残り距離に応じた最適なクラブを選択することができるとともに、距離感を掴んだ状態でセカ

ンドショットエリアからグリーンに向かってファーストショット（第1打）を打つことができる。

【0025】

設置した第1ティーマークからティーインググラウンドに向かって所定距離（ヤード）後退した位置と第1ティーマークからグリーンに向かって所定距離（ヤード）前進した位置との間にセカンドショットエリアが設定されるゴルフ遊技方法は、第1ティーマークの前方と後方とにセカンドショットエリアが設定されるから、パー4のゴルフコースの所定面積のセカンドショットエリアにおいて打ち易い第1打撃地点を選んでファーストショット（第1打）を打つことができ、パー4のゴルフコースにおいて気軽に楽しくプレーすることができる。

10

【0026】

第1ティーマークを第1IPポイントの両側であってフェアウェイの両端に設置し、セカンドショットエリアが第1ティーマークを設置したフェアウェイの両端の間に設定されるゴルフ遊技方法は、セカンドショットエリアが第1ティーマークを設置したフェアウェイの両端の間に設定されるから、バンカーやラフからファーストショット（第1打）を打つ必要はなく、パー4のゴルフコースのフェアウェイのセカンドショットエリアにおいて打ち易い第1打撃地点を選んでファーストショット（第1打）を打つことができ、パー4のゴルフコースにおいて気軽に楽しくプレーすることができる。

【0027】

設定したセカンドショットエリアの各種のライから所定のライを選択し、選択したライを第1打撃地点とするゴルフ遊技方法は、セカンドショットエリアにおいて簡単なライや難しいライを選択することができ、ゴルファーの技量に応じてライを選択することで、ゴルフのスリルや醍醐味を味わうことができる。ゴルフ遊技方法は、各種のライから任意に選択したライを第1打撃地点とすることで、パー4のゴルフコースのセカンドショットエリアからグリーンに向かって実践的かつ最適な練習をすることができ、パー4のゴルフコースにおいて気軽に楽しくプレーすることができる。

20

【0028】

パー5のゴルフコースのティーインググラウンドからグリーンに向かって所定距離（ヤード）前進したサードショット地点（第3打地点）である第2IPポイントを決定し、決定した第2IPポイントの両側に第2ティーマークを設置し、設置した第2ティーマークを含むその周辺を所定面積のサードショットエリアとして設定するとともに、設定したサードショットエリアのうちの所定の箇所を第2打撃地点として選択し、選択した第2打撃地点からゴルファーがグリーンに向かってファーストショットを打撃するゴルフ遊技方法は、サードショット地点（第3打地点）である第2IPポイントを決定し、第2ティーマークを含むその周辺を所定面積のサードショットエリアとすることで、サードショットエリアを正確に設定することができ、ゴルファーがパー5のゴルフコースの正確なサードショットエリアからグリーンに向かってファーストショット（第1打）を打つことができる。ゴルフ遊技方法は、パー4のゴルフコースにおいて第1打を省いてセカンドショットエリアの第1打撃地点からグリーンに向かってファーストショット（第1打）を打つから、ゴルフ場の本コースにおけるパー5のゴルフコースを利用しつつ通常ルールにしたがって短い時間でパー5のゴルフコースをプレーすることができ、アマチュアのゴルファーの初心者や中級者、アマチュアのゴルファーの高齢者でもパー5のゴルフコースを気軽に楽しくプレーすることができる。ゴルフ遊技方法は、パー5のゴルフコースにおいてゴルファーがサードショットエリア（第3打エリア）からプレーを開始するから、ドライバーやフェアウェイウッド、ロングアイアン、ユーティリティ等クラブでファーストショット（第1打）を打つ必要はなく、ボールの曲がりやボールの飛距離を気にせずに、プレッシャーを感じることなくファーストショット（第1打）を打つことができる。ゴルフ遊技方法は、ゴルフ場の本コースを利用し、パー5のゴルフコースにおいてサードショットエリアからグリーンに向かってファーストショット（第1打）を打つことで、グリーン周りにおける本コースのパー5の難易度がそのまま再現され、本コースのパー5に果敢に挑戦す

30

40

50

ることができ、本体のゴルフの楽しさやスリル、醍醐味、達成感を味わうことができる。ゴルフ遊技方法は、パー5のゴルフコースにおいて気軽にゴルフが楽しめるとともに、ゴルフの楽しさやスリル、醍醐味、達成感を味わうことで本来のゴルフの面白さを知ることができるから、アマチュアのゴルファーがゴルフ場の本コースで何度もプレーをしたくなるように仕掛けることができ、ゴルフ人口を増加させることができる。

#### 【0029】

決定された第2IPポイントからグリーンのピンまでの第2残り距離(ヤード)を計測し、計測した第2残り距離を第2ファーストショットエリアに表示し、パー5のゴルフコースのティーインググラウンドからグリーンのピンまでの総距離(ヤード)とティーインググラウンドから第2IPポイントまでの距離(ヤード)との差から第2残り距離を求め

10

#### 【0030】

設置した第2ティーマークからティーインググラウンドに向かって所定距離(ヤード)後退した位置と第2ティーマークからグリーンに向かって所定距離(ヤード)前進した位置との間にサードショットエリアが設定されるゴルフ遊技方法は、第2ティーマークの前方と後方とにサードショットエリアが設定されるから、パー5のゴルフコースの所定面積

20

#### 【0031】

第2ティーマークを第2IPポイントの両側であってフェアウェイの両端に設置し、サードエリアが第2ティーマークを設置したフェアウェイの両端の間に設定されるゴルフ遊技方法は、サードショットエリアが第2ティーマークを設置したフェアウェイの両端の間に設定されるから、バンカーやラフからファーストショット(第1打)を打つ必要はなく、パー5のゴルフコースのフェアウェイのサードショットエリアにおいて打ち易い第2打撃地点を選んでファーストショット(第1打)を打つことができ、パー5のゴルフコース

30

#### 【0032】

設定したサードショットエリアの各種のライから所定のライを選択し、選択したライを第2打撃地点とするゴルフ遊技方法は、サードショットエリアにおいて簡単なライや難しいライを選択することができ、ゴルファーの技量に応じてライを選択することで、ゴルフのスリルや醍醐味を味わうことができる。ゴルフ遊技方法は、各種のライから任意に選択したライを第2打撃地点とすることで、パー5のゴルフコースのサードショットエリアからグリーンに向かって実践的かつ最適な練習をすることができ、パー5のゴルフコースにおいて気軽に楽しくプレーすることができる。

#### 【0033】

本コースにおけるゴルフのプレー中に所持する携帯端末に、パー3の本コースのコースレイアウト、パー4の本コースのコースレイアウト、パー5の本コースのコースレイアウトが表示され、パー4の本コースのコースレイアウトに第1IPポイント、第1ティーマーク、セカンドショットエリア、第1残り距離が表示されるとともに、パー5の本コースのコースレイアウトに第2IPポイント、第2ティーマーク、サードショットエリア、第2残り距離が表示されるゴルフ遊技方法は、ゴルフのプレー中に所持する携帯端末にパー3やパー4、パー5のコースレイアウトが表示されるから、ゴルファーが各コースの概要を知ることができ、各コースのセカンドショットエリアやサードショットエリアからの攻め方を検討することができる。ゴルフ遊技方法は、ゴルフのプレー中に所持する携帯端末のパー4の本コースのコースレイアウトに第1IPポイント、第1ティーマーク、セカン

40

50

ドショットエリア、第1残り距離が表示されるから、ゴルファーがパー4の各コースのセカンドショットエリアや第1残り距離を知ることができ、パー4の各コースのセカンドショットエリアからの攻め方を検討することができる。ゴルフ遊技方法は、ゴルフのプレー中に所持する携帯端末のパー5の本コースのコースレイアウトに第2IPポイント、第2ティーマーク、サードショットエリア、第2残り距離が表示されるから、ゴルファーがパー5の各コースのサードショットエリアや第2残り距離を知ることができ、パー5の各コースのサードショットエリアからの攻め方を検討することができる。

【図面の簡単な説明】

【0034】

【図1】 倶楽部ハウスに設置された管理サーバの一例を示す図。

10

【図2】 一例として示すパー3のゴルフコースのコースレイアウト図。

【図3】 一例として示すパー4のゴルフコースのコースレイアウト図。

【図4】 図3から続くパー4のゴルフコースP4のコースレイアウト図。

【図5】 18ホールのヤーデージおよびパーの一例を示す図

【図6】 一例として示すパー5のゴルフコースのコースレイアウト図。

【図7】 図6から続くパー5のゴルフコースのコースレイアウト図。

【図8】 タブレットに表示されたパー4のゴルフコースのコースレイアウト図。

【図9】 パー4のゴルフコースのコースレイアウトの拡大図。

【図10】 タブレットに表示されたパー5のゴルフコースのコースレイアウト図。

【図11】 パー5のゴルフコースのコースレイアウトの拡大図。

20

【発明を実施するための形態】

【0035】

倶楽部ハウス27に設置された管理サーバ15の一例を示す図である図1等の添付の図面を参照し、本発明に係るゴルフ遊技方法の詳細を説明すると、以下のとおりである。なお、図2は、一例として示すパー3のゴルフコースP3のコースレイアウト図であり、図3は、一例として示すパー4のゴルフコースP4のコースレイアウト図である。図4は、図3から続くパー4のゴルフコースP4のコースレイアウト図であり、図5は、18ホールのヤーデージおよびパーの一例を示す図である。図2は、図5の各ホールのうち、12番ホールを示し、図3、4は、図5の各ホールのうち、3番ホールを示す。図2～図4では、コースレイアウト図が管理サーバ15に接続されたディスプレイ17に表示された状態を示す。

30

【0036】

ゴルフ遊技方法は、所定のゴルフ場の本コースにおいてゴルファーが通常のルールにしたがいゴルフのプレーを行う場合の遊技方法である。ゴルファーには、アマチュアのゴルファーのみならず、プロのゴルファーも含まれる。ゴルフ遊技方法は、本コースの18ホール(1ラウンド)または9ホール(ハーフ)のうち、パー3のゴルフコースP3においてゴルファーがティーインググラウンド10からプレーを開始し、パー4のゴルフコースP4においてゴルファーがセカンドショットエリア11(第2打エリア)からプレーを開始するとともに、パー5のゴルフコースP5においてゴルファーがサードショットエリア12(第3打エリア)からプレーを開始する。ゴルフ遊技方法は、18ホールにおけるパープレーを54打とし、9ホールにおけるパープレーを27打とする。

40

【0037】

パー3のゴルフコースP3では、図2に示すように、ゴルファーがティーインググラウンド10(レギュラーティー)からグリーン13に向かって第1打を打ち、通常のルールにしたがってゲームを進める。パー3のティーショットは、平らなライを選んでティアップし、ショートアイアンやミドルアイアンを使用して打つことができ、ミドルホール(パー4)やロングホール(パー5)と比較し、第1打を気軽に打てるとともにグリーン13までの距離が短く、第1打がグリーン13にワンオンせずにボギーやダブルボギーの上がりでもプレー時間が短く、プレーに長時間を要することがない。また、ティーショットがグリーン13にワンオンすれば、パーどころかパーディーまでありえるし、ホールインワ

50

ンもありえる。したがって、18ホールの中のパー3(4ホール)は、通常どおり、ティーインググラウンド10から第1打を打つ。

【0038】

本コースのパー3の一例として、図5の18ホールのヤーデージおよびパーの図に示すように、12番ホール(150ヤード、打ち下ろし)の他に、5番ホール(235ヤード、打ち下ろし)、8番ホール(165ヤード、池越え)、17番ホール(185ヤード、池越え)があり、ゴルフ遊技方法による距離および状況がオリジナルヤーデージのそれらと同一である。なお、図5の各ホールをダブルクリックすることで、各ホールのレイアウトがディスプレイ17に表示される。

【0039】

パー4のゴルフコースP4(ミドルコース)では、図4示すように、ティーインググラウンド10(レギュラーティー)からグリーン13に向かって前進したフェアウェイ14にセカンドショットエリア11(第2打エリア)が設定される。ゴルファーは、セカンドショットエリア11からグリーン13に向かって第1打を打ち、それ以外は通常のルールにしたがってゲームを進める。

【0040】

パー4のゴルフコースP4は、ティーインググラウンド10からドライバーやロングアイアンで第1打を打つ場合が多く、特にアマチュアのゴルファーは、ボールが真っ直ぐ飛ばず、大きく曲がったり、ダフリやトップによって飛距離が出ない等の原因により、パーで上がることが難しく、場合によってはトリプルボギー以上の大たたきをしてしまう場合があり、プレーの開始から終了までに長時間を要する場合がある。

【0041】

したがって、第1打を省略し、第2打からゲームを始め、パー4のコースP4におけるプレー時間を短縮する。なお、第2打からゲームを始めるといっても、打ち下ろしや打ち上げ、池越え、各種のハザード等の難しさやグリーン13周りの難しさはそのままであり、パー4のコースP4のテクニカルな部分が残し、パー4のコースP4のスリルや醍醐味を十分に味わうことができる。

【0042】

ゴルフ遊技方法では、管理サーバ15を利用し、第1IPポイント16やセカンドショットエリア11を設定する。管理サーバ15は、中央処理部(CPUまたはMPU)とメモリ(メインメモリおよびキャッシュメモリ)とを有して独立したオペレーティングシステム(OS)によって動作する物理的なコンピュータであり、大容量記憶領域(大容量ハードディスク等)を実装している。管理サーバ15は、ゴルフ場の倶楽部ハウス27に設置されているが、ゴルフ場を運営する法人の事業所に設置される場合もある。管理サーバ15には、キーボードやマウス等の入力装置(図示せず)、ディスプレイ17やプリンタ(図示せず)等の出力装置がインターフェイスを介して接続されている。

【0043】

管理サーバ15は、DNSサーバ機能、データベースサーバ機能、Webサーバ機能、メールサーバ機能、ドキュメントサーバ機能の各種サーバ機能を有し、インターネットに接続された各種複数のDNSサーバ等を経由しつつ、インターネットを利用してアクセス制限がない他のあらゆるサーバにアクセスすることができる。管理サーバ15の記憶領域には、ゴルフ場の各コース(18ホール)のレイアウト、ティーインググラウンド10からグリーン13のピン18までの距離(ヤード)がコース識別子(コース番号や任意に生成したユニークな識別番号等)に関連付けられた状態で格納(記憶)されている。

【0044】

第1IPポイント16やセカンドショットエリア11を設定するには、図3に示すパー4のコースP4のコースレイアウトを管理サーバ15に接続されたディスプレイ17に表示させる。次に、パー4のゴルフコースP4のティーインググラウンド10からグリーン13に向かって所定距離(ヤード)前進したフェアウェイ14のセカンドショット地点(第2打地点)にカーソルを移動させ、セカンドショット地点においてカーソルをクリック

10

20

30

40

50

(タップ)する。

【0045】

セカンドショット地点においてカーソルをクリック(タップ)すると、その地点に第1IPポイント16が表示され、第1IPポイント16が決定(設定)されるとともに(第1IPポイント決定手段)、第1IPポイント決定手段によって決定された第1IPポイント16の両側に一对の第1ティーマーク19が設置される(第1ティーマーク設置手段)。第1ティーマーク19は、第1IPポイント16の両側であってフェアウェイ14の両端に設置される。なお、第1IPポイント16を反転させ、「Delete」することで既設の第1IPポイント16を消去し、既述の手順であらたな第1IPポイント16を設定することができる。

10

【0046】

第1IPポイント16を決定(設定)し、第1ティーマーク19を設置した後、第1ティーマーク19(第1IPポイント16)を含むその周辺を所定面積のセカンドショットエリア11として設定する(セカンドショットエリア設定手段)。セカンドショットエリア設定手段では、図3に示すように、第1ティーマーク設置手段によって設置した第1ティーマーク19の前後にフェアウェイ14を横断する第1線分20(後方の線分)と第2線分21(前方の線分)とが表示される。第1線分20をドラッグしつつ第1線分20を第1ティーマーク19からティーインググラウンド10に向かって所定距離(ヤード)移動させ、ドロップすることで第1線分20を第1ティーマーク19の後方に設定(固定)する。第1線分20は、フェアウェイ14の両端の間(フェアウェイ14)に表示される。

20

【0047】

さらに、第2線分21をドラッグしつつ第2線分21を第1ティーマーク19からグリーン13に向かって所定距離(ヤード)移動させ、ドロップすることで第2線分21を第1ティーマーク19の前方に設定(固定)する。第2線分21は、フェアウェイ14の両端の間(フェアウェイ14)に表示される。第1ティーマーク19(第1IPポイント16)を含むそれら第1および第2線分20, 21の間がセカンドショットエリア11となる。セカンドショットエリア11は、第1ティーマーク設置手段によって設置した第1ティーマーク19からティーインググラウンド10に向かって所定距離(ヤード)後退した位置と第1ティーマーク19からグリーン13に向かって所定距離(ヤード)前進した位置との間のフェアウェイ14に設定される。

30

【0048】

第1および第2線分20, 21を設定した後、管理サーバ15は、第1IPポイント決定手段によって決定された第1IPポイント16からグリーン13のピン18までの第1残り距離L1(ヤード)を計測し(第1残り距離計測手段)、計測した第1残り距離L1をディスプレイ17に表示する(第1残り距離表示手段)。管理サーバ15は、パー4のゴルフコースP4のティーインググラウンド10からグリーン13のピン18までの総距離(ヤード)とティーインググラウンド10から第1IPポイント16までの距離(ヤード)との差から第1残り距離L1を求める。

【0049】

ディスプレイ17に表示された図3, 4のコースレイアウト図には、第1ティーマーク19、セカンドショットエリア11、ティーインググラウンド10から第1IPポイント16までの距離(ヤード)、第1IPポイント16からピン18までの距離(ヤード)、第1IPポイント16から第1線分20までの距離(ヤード)、第1IPポイント16から第2線分21までの距離(ヤード)が表示される。

40

【0050】

管理サーバ15は、第1残り距離L1を計測した後、セカンドショットエリア11(第1IPポイント16、第1ティーマーク19、第1および第2線分20, 21、ティーインググラウンド10から第1IPポイント16までの距離(ヤード)、第1IPポイント16から第1線分20までの距離(ヤード)、第1IPポイント16から第2線分21ま

50

での距離（ヤード）を含む。）、第1残り距離L1（設定日時を含む）をコース識別子（コース番号や任意に生成したユニークな識別番号等）に関連付けた状態で記憶領域に格納（記憶）する。なお、第1線分20や第2線分21を反転させ、「Delete」することで既設の第1線分20や第2線分21を消去し、既述の手順であらたな第1線分20や第2線分21を設定（固定）することができる。

#### 【0051】

同様の手順で、パー4の各コースP4に第1IPポイント16を決定し、第1IPポイント16の両側に一对の第1ティーマーク19を設置するとともに、第1および第2線分20, 21を設定（固定）してセカンドショットエリア11を設定する。セカンドショットエリア11が設定されたコースP4のコースレイアウト（第1IPポイント16、第1ティーマーク19、第1および第2線分20, 21、第1残り距離L1、ティーインググラウンド10から第1IPポイント16までの距離（ヤード）、第1IPポイント16から第1線分20までの距離（ヤード）、第1IPポイント16から第2線分21までの距離（ヤード）を含む。）は、プリンタによってプリント（出力）される。

10

#### 【0052】

管理サーバ15によってセカンドショットエリア11を設定した後、ゴルフ場の担当者は、セカンドショットエリア11が表示されたコースP4のコースレイアウト図を持って各コースP4に出向き、パー4の各コースP4において第1IPポイント16に向かい、第1IPポイント16の両側（フェアウェイ14の両端）に一对の第1ティーマーク19を設置する。次に、第1ティーマーク19からティーインググラウンド10に向かって所定距離（ヤード）後退した位置の両側（フェアウェイ14の両端）に一对の目印（マークやフラグ）を設置するとともに、第1ティーマーク19からグリーン13に向かって所定距離（ヤード）前進した位置の両側（フェアウェイ14の両端）に一对の目印（マークやフラグ）を設置し、パー4の各コースP4にセカンドショットエリア11を作る。担当者は、第1残り距離L1をセカンドショットエリア11に表示（掲示）する。

20

#### 【0053】

ゴルフ遊技方法では、目視またはメジャーや距離センサによる実測で第1IPポイント16を決めることもできる。この場合、ゴルフ場の担当者がパー4の各コースP4に出向き、ティーインググラウンド10からグリーン13に向かって目視またはメジャーや距離センサによって距離を推測または測定し、ティーインググラウンド10からグリーン13

30

#### 【0054】

次に、フェアウェイ14の第1IPポイント16に移動し、決定した第1IPポイント16の両側（フェアウェイ13の両端）に第1ティーマーク19を設置する（第1ティーマーク設置手段）。担当者は、設置した第1ティーマーク19からティーインググラウンド10に向かって所定距離（ヤード）後退した位置の両側（フェアウェイ14の両端）に一对の目印（マークやフラグ）を設置するとともに、第1ティーマーク19からグリーン13に向かって所定距離（ヤード）前進した位置の両側（フェアウェイ14の両端）に一对の目印（マークやフラグ）を設置し、第1ティーマーク19を含むその周辺のフェアウェイ14に所定面積のセカンドショットエリア11を作る（セカンドショットエリア設定手段）。担当者は、決定した第1IPポイント16からグリーン13のピン18までの第1残り距離L1（ヤード）を計測し（第1残り距離計測手段）、計測した第1残り距離L1をセカンドショットエリア11に表示（掲示）する（第1残り距離表示手段）。

40

#### 【0055】

担当者は、パー4のゴルフコースP4のティーインググラウンド10からグリーン13のピン18までの総距離（ヤード）とティーインググラウンド10から第1IPポイント16までの距離（ヤード）との差から第1残り距離L1を求める。担当者は、パー4のコースレイアウトを表示（印刷）した紙面（印刷物）にセカンドショットエリア11（第1IPポイント16、第1ティーマーク19、第1および第2線分20, 21、第1残り距

50

離 L 1、ティーインググラウンド 10 から第 1 I P ポイント 16 までの距離（ヤード）、第 1 I P ポイント 16 から第 1 線分 20 までの距離（ヤード）、第 1 I P ポイント 16 から第 2 線分 21 までの距離（ヤード）を含む。）、第 1 残り距離 L 1（設定日時を含む）を書き込む。

【 0 0 5 6 】

なお、目視またはメジャーや距離センサによる実測で第 1 I P ポイント 16 を決める場合も、第 1 I P ポイント 16 やセカンドショットエリア 11 を随時変更することができる。また、第 1 I P ポイント 16 の両側（フェアウェイ 14 の両端）に一对の第 1 ティーマーク 19 のみを設置し、セカンドショットエリア 11 を画成する目印（マークやフラグ）を設置しない場合もある。

10

【 0 0 5 7 】

本コースのパー 4 の一例として、図 5 の 18 ホールのヤーデージおよびパーの図に示すように、2 番ホール（オリジナルヤーデージ：375 ヤード（パー 4）、第 1 I P ポイント 16 からの第 1 残り距離 L 1：140 ヤード（パー 3）、打ち下ろし）、3 番ホール（オリジナルヤーデージ：420 ヤード（パー 4）、第 1 I P ポイント 16 からの第 1 残り距離 L 1：180 ヤード（パー 3）、打ち上げ）、4 番ホール（オリジナルヤーデージ：365 ヤード（パー 4）、第 1 I P ポイント 16 からの第 1 残り距離 L 1：135 ヤード（パー 3）、打ち上げ）、6 番ホール（オリジナルヤーデージ：400 ヤード（パー 4）、第 1 I P ポイント 16 からの第 1 残り距離 L 1：175 ヤード（パー 3）、打ち下ろし、池越え）、7 番ホール（オリジナルヤーデージ：340 ヤード（パー 4）、第 1 I P ポイント 16 からの第 1 残り距離 L 1：100 ヤード（パー 3）、打ち上げ）がある。

20

【 0 0 5 8 】

さらに、10 番ホール（オリジナルヤーデージ：350 ヤード（パー 4）、第 1 I P ポイント 16 からの第 1 残り距離 L 1：125 ヤード（パー 3）、やや打ち上げ）、13 番ホール（オリジナルヤーデージ：440 ヤード（パー 4）、第 1 I P ポイント 16 からの第 1 残り距離 L 1：220 ヤード（パー 3））、14 番ホール（オリジナルヤーデージ：330 ヤード（パー 4）、第 1 I P ポイント 16 からの第 1 残り距離 L 1：105 ヤード（パー 3））、15 番ホール（オリジナルヤーデージ：355 ヤード（パー 4）、第 1 I P ポイント 16 からの第 1 残り距離 L 1：125 ヤード（パー 3）、打ち上げ）、18 番ホール（オリジナルヤーデージ：375 ヤード（パー 4）、第 1 I P ポイント 17 からの第 1 残り距離 L 1：155 ヤード（パー 3）、やや打ち下ろし、池越え）がある。

30

【 0 0 5 9 】

図 6 は、一例として示すパー 5 のゴルフコース P 5 のコースレイアウト図であり、図 7 は、図 6 から続くパー 5 のゴルフコース P 5 のコースレイアウト図である。図 6、7 は、図 5 の各ホールのうち、11 番ホールを示す。図 6、7 では、コースレイアウト図が管理サーバ 15 に接続されたディスプレイ 17 に表示された状態で示す。

【 0 0 6 0 】

パー 5 のゴルフコース P 5（ロングコース）では、図 7 に示すように、ティーインググラウンド 10（レギュラーティー）からグリーン 13 に向かって前進したフェアウェイ 14 にサードショットエリア 12（第 3 打エリア）が設定される。ゴルファーは、サードショットエリア 12 からグリーン 13 に向かって第 1 打を打ち、それ以外は通常のルールにしたがってゲームを進める。

40

【 0 0 6 1 】

パー 5 のゴルフコース P 5 は、第 1 打を打った後、第 2 打地点まで移動して第 2 打を打つとともに、第 2 打を打った後、第 3 打地点まで移動して第 3 打を打つから、第 2 打地点および第 3 打地点までの移動時間がかかる。さらに、ティーインググラウンド 10 からドライバーやロングアイアンで第 1 打を打ち、第 2 打地点から再びドライバーやロングアイアン、ミドルアイアンで第 2 打を打つ場合が多く、特にアマチュアのゴルファーは、ボールが真っ直ぐ飛ばず、大きく曲がったり、ダフリやトップによって飛距離が出ない等の原因により、パーで上がることが難しく、場合によってはトリプルボギー以上の大たたきを

50

してしまう場合があり、プレーの開始から終了までに長時間を要する場合がある。

【0062】

したがって、第1打および第2打を省略し、第3打からゲームを始め、パー5のコースP5におけるプレー時間を短縮する。なお、第3打からゲームを始めるとしても、打ち下ろしや打ち上げ、池越え、各種のハザード等の難しさやグリーン周りの難しさはそのままであり、パー5のコースP5のテクニカルな部分が残し、パー5のコースP5のスリルや醍醐味を十分に味わうことができる。

【0063】

ゴルフ遊技方法では、管理サーバ15を利用し、第2IPポイント22やサードショットエリア12を設定する。第2IPポイント22やサードショットエリア12を設定するには、図6に示すパー5のコースP5のコースレイアウトを管理サーバ15に接続されたディスプレイ17に表示させる。次に、パー5のゴルフコースP5のティーインググラウンド10からグリーン13に向かって所定距離(ヤード)前進したサードショット地点(第3打地点)にカーソルを移動させ、サードショット地点においてカーソルをクリック(タップ)する。

10

【0064】

サードショット地点においてカーソルをクリック(タップ)すると、その地点に第2IPポイント22が表示され、第2IPポイント22が決定(設定)されるとともに(第2IPポイント決定手段)、第2IPポイント決定手段によって決定された第2IPポイント22の両側に一对の第2ティーマーク23が設置される(第2ティーマーク設置手段)。第2ティーマーク23は、第2IPポイント22の両側であってフェアウェイ14の両端に設置される。なお、第2IPポイント22を反転させ、「Delete」することで既設の第2IPポイント22を消去し、既述の手順であらたな第2IPポイント22を設定することができる。

20

【0065】

第2IPポイント22を決定(設定)し、第2ティーマーク23を設置した後、第2ティーマーク23(第2IPポイント22)を含むその周辺を所定面積のサードショットエリア12として設定する(サードショットエリア設定手段)。サードショットエリア設定手段では、図6に示すように、第2ティーマーク設置手段によって設置した第2ティーマーク23の前後にフェアウェイ14を横断する第1線分20(後方の線分)と第2線分21(前方の線分)とが表示される。第1線分20をドラッグしつつ第1線分20を第2ティーマーク23からティーインググラウンド10に向かって所定距離(ヤード)移動させ、ドロップすることで第1線分20を第2ティーマーク23の後方に設定(固定)する。第1線分20は、フェアウェイ14の両端の間(フェアウェイ14)に表示される。

30

【0066】

さらに、第2線分21をドラッグしつつ第2線分21を第2ティーマーク23からグリーン13に向かって所定距離(ヤード)移動させ、ドロップすることで第2線分21を第2ティーマーク23の前方に設定(固定)する。第2線分21は、フェアウェイ14の両端の間(フェアウェイ14)に表示される。第2ティーマーク23(第2IPポイント22)を含むそれら第1および第2線分20, 21の間がサードショットエリア12となる。サードショットエリア12は、第2ティーマーク設置手段によって設置した第2ティーマーク23からティーインググラウンド10に向かって所定距離(ヤード)後退した位置と第2ティーマーク23からグリーン13に向かって所定距離(ヤード)前進した位置との間のフェアウェイ14に設定される。

40

【0067】

第1および第2線分20, 21を設定した後、管理サーバ15は、第2IPポイント決定手段によって決定された第2IPポイント22からグリーン13のピン18までの第2残り距離L2(ヤード)を計測し(第2残り距離計測手段)、計測した第2残り距離L2をディスプレイ17に表示する(第2残り距離表示手段)。管理サーバ15は、パー5のゴルフコースP5のティーインググラウンド10からグリーン13のピン18までの総距

50

離（ヤード）とティーインググラウンド 10 から第 2 IP ポイント 22 までの距離（ヤード）との差から第 2 残り距離を求める。

【0068】

ディスプレイ 17 に表示された図 6, 7 のコースレイアウト図には、第 2 ティーマーク 23、サードショットエリア 12、ティーインググラウンド 10 から第 2 IP ポイント 22 までの距離（ヤード）、第 2 IP ポイント 22 からピン 18 までの距離（ヤード）、第 2 IP ポイント 22 から第 1 線分 20 までの距離（ヤード）、第 2 IP ポイント 22 から第 2 線分 21 までの距離（ヤード）が表示される。

【0069】

管理サーバ 15 は、第 2 残り距離 L2 を計測した後、サードショットエリア 12（第 2 IP ポイント 22、第 2 ティーマーク 23、第 1 および第 2 線分 20, 21、ティーインググラウンド 10 から第 2 IP ポイント 22 までの距離（ヤード）、第 2 IP ポイント 22 から第 1 線分 20 までの距離（ヤード）、第 2 IP ポイント 22 から第 2 線分 21 までの距離（ヤード）を含む。）、第 2 残り距離 L2（設定日時を含む）をコース識別子（コース番号や任意に生成したユニークな識別番号等）に関連付けた状態で記憶領域に格納（記憶）する。なお、第 1 線分 20 や第 2 線分 21 を反転させ、「Delete」することで既設の第 1 線分 20 や第 2 線分 21 を消去し、既述の手順であらたな第 1 線分 20 や第 2 線分 21 を設定（固定）することができる。

10

【0070】

同様の手順で、パー 5 の各コース P5 に第 2 IP ポイント 22 を決定し、第 2 IP ポイント 22 の両側に一对の第 2 ティーマーク 23 を設置するとともに、第 1 および第 2 線分 20, 21 を設定（固定）してサードショットエリア 12 を設定する。サードショットエリア 12 が設定されたコース P5 のレイアウト（第 2 IP ポイント 22、第 2 ティーマーク 23、第 1 および第 2 線分 20, 21、第 2 残り距離 L2、ティーインググラウンド 10 から第 2 IP ポイント 22 までの距離（ヤード）、第 2 IP ポイント 22 から第 1 線分 20 までの距離（ヤード）、第 2 IP ポイント 22 から第 2 線分 21 までの距離（ヤード）を含む。）は、プリンタによってプリント（出力）される。

20

【0071】

管理サーバ 15 によってサードショットエリア 12 を設定した後、ゴルフ場の担当者は、サードショットエリア 12 が表示されたコース P5 のレイアウト図を持って各コース P5 に出向き、パー 5 の各コース P5 の第 2 IP ポイント 22 に向かい、第 2 IP ポイント 22 の両側（フェアウェイ 14 の両端）に一对の第 2 ティーマーク 23 を設置する。次に、第 2 ティーマーク 23 からティーインググラウンド 10 に向かって所定距離（ヤード）後退した位置の両側（フェアウェイ 14 の両端）に一对の目印（マークやフラグ）を設置するとともに、第 2 ティーマーク 23 からグリーン 13 に向かって所定距離（ヤード）前進した位置の両側（フェアウェイ 14 の両端）に一对の目印（マークやフラグ）を設置し、パー 5 の各コース P5 にサードショットエリア 12 を作る。担当者は、第 2 残り距離 L2 をサードショットエリア 12 に表示（掲載）する。

30

【0072】

ゴルフ遊技方法では、目視またはメジャーや距離センサによる実測で第 2 IP ポイント 22 を決めることもできる。この場合、ゴルフ場の担当者がパー 5 の各コース P5 に出向き、ティーインググラウンド 10 からグリーン 13 に向かって目視またはメジャーや距離センサによって距離を推測または測定し、ティーインググラウンド 10 からグリーン 13 に向かって所定距離（ヤード）前進したサードショット地点（第 3 打地点）である第 2 IP ポイント 22 を決定する（第 2 IP ポイント決定手段）。

40

【0073】

次に、フェアウェイ 14 の第 2 IP ポイント 22 に移動し、決定した第 2 IP ポイント 22 の両側（フェアウェイ 14 の両端）に第 2 ティーマーク 23 を設置する（第 2 ティーマーク設置手段）。担当者は、設置した第 2 ティーマーク 23 からティーインググラウンド 10 に向かって所定距離（ヤード）後退した位置の両側（フェアウェイ 14 の両端）に

50

一对の目印（マークやフラグ）を設置するとともに、第2ティーマーク23からグリーン13に向かって所定距離（ヤード）前進した位置の両側（フェアウェイ14の両端）に一对の目印（マークやフラグ）を設置し、第2ティーマーク23を含むその周辺のフェアウェイ14に所定面積のサードショットエリア12を作る（サードショットエリア設定手段）。担当者は、決定した第2IPポイント22からグリーン13のピン18までの第2残り距離L2（ヤード）を計測し（第2残り距離計測手段）、計測した第2残り距離L2をサードショットエリア12に表示（掲載）する（第2残り距離表示手段）。

【0074】

担当者は、パー5のゴルフコースP5のティーインググラウンド10からグリーン13のピン18までの総距離（ヤード）とティーインググラウンド10から第2IPポイント22までの距離（ヤード）との差から第2残り距離L2を求める。担当者は、パー5のコースレイアウトを表示（印刷）した紙面（印刷物）にサードショットエリア12（第2IPポイント22、第2ティーマーク23、第1および第2線分20、21、第2残り距離L2、ティーインググラウンド10から第2IPポイント22までの距離（ヤード）、第2IPポイント22から第1線分20までの距離（ヤード）、第2IPポイント22から第2線分21までの距離（ヤード）を含む。）、第2残り距離L2（設定日時を含む）を書き込む。

10

【0075】

なお、目視またはメジャーや距離センサによる実測で第2IPポイント22を決める場合も、第2IPポイント22やサードショットエリア12を随時変更することができる。また、第2IPポイント22の両側（フェアウェイ14の両端）に一对の第2ティーマーク23のみを設置し、サードショットエリア12を画成する目印（マークやフラグ）を設置しない場合もある。

20

【0076】

本コースのパー5は、図5の18ホールのヤーデージおよびパーの図に示すように、1番ホール（オリジナルヤーデージ：505ヤード（パー5）、第2IPポイント22からの第2残り距離L2：45ヤード（パー3））、9番ホール（オリジナルヤーデージ：520ヤード（パー5）、第2IPポイント22からの第2残り距離L2：106ヤード（パー3）、池越え）、11番ホール（オリジナルヤーデージ：545ヤード（パー5）、第2IPポイント22からの第2残り距離L2：100ヤード（パー3）、やや打ち上げ）、16番ホール（オリジナルヤーデージ：505ヤード（パー5）、第2IPポイント22からの第2残り距離L2：60ヤード（パー3）、やや打ち上げ）がある。

30

【0077】

ゴルフ遊技方法は、本コースの18ホールまたは9ホールのうち、パー3のゴルフコースP3においてゴルファーがティーインググラウンド10からプレーを開始し、パー4のゴルフコースP4においてゴルファーがセカンドショットエリア11（第2打エリア）からプレーを開始するとともに、パー5のゴルフコースP5においてゴルファーがサードショットエリア12（第3打エリア）からプレーを開始し、18ホールにおけるパープレーを54打とし、9ホールにおけるパープレーを27打とし、ゴルフ場の本コースを利用してゴルファーが通常のルールにしたがってゴルフのプレーを行うから、本コースの18ホール（パー72）において18打少なくなり、9ホール（パー36）において9打少なくなり、ゴルフ場の本コースを利用しつつ通常のルールにしたがって短い時間で1ラウンドまたはハーフをプレーすることができ、本コースを所定時間で1ラウンドプレーする技量を持ち合わせていないアマチュアのゴルファーの初心者や中級者、または、体力の衰えたアマチュアのゴルファーの高齢者でも1ラウンドまたはハーフを気軽に楽しくプレーすることができる。

40

【0078】

図8は、タブレット24に表示されたパー4のゴルフコースP4のコースレイアウト図であり、図9は、パー4のゴルフコースP4のコースレイアウトの拡大図である。ゴルファーがゴルフ遊技方法にしたがってプレーする一例は、クラブハウスにおいてゴルフ場か

50

ら貸し出されるタブレット 2 4 (携帯端末)を受け取る。なお、タブレット 2 4 の他に、各種のスマートフォン(携帯端末)をプレーに利用することもできる。タブレット 2 4 は、GPS 機能を備え、ゴルフ場が管理する管理サーバ 1 5 (コンピュータ)にインターネットや無線 LAN、無線 WAN 等のネットワークを介して接続されている。タブレット 2 4 には、管理サーバ 1 5 からゴルフ場の各コース(18ホール)のレイアウトが送信される。

【0079】

ゴルファーがパー 3 のコース P 3 でプレーする場合、タブレット 2 4 にコース番号を入力すると、パー 3 のコース P 3 のコースレイアウト(ピンまでの距離や条件、カップの位置を含む。)がタブレット 2 4 の表示画面に表示される。また、ゴルファーがパー 3 のコース P 3 に移動すると、タブレット 2 4 がゴルファー(タブレット 2 4)の位置を測位し、タブレット 2 4 がそのコース P 3 のコースレイアウト(ピンまでの距離や条件、カップの位置を含む。)を表示画面に表示する。ゴルファーは、既述のように、パー 3 のコース P 3 においてティーインググラウンド 1 0 (レギュラーティー)からグリーン 1 3 に向かって第 1 打を打ち、通常のルールにしたがってパー 3 のコース P 3 をプレーする。

10

【0080】

ゴルファーがパー 4 の各コース P 4 でプレーする場合、タブレット 2 4 にコース番号を入力すると、図 8 に示すように、パー 4 のコース P 4 のコースレイアウト(セカンドショットエリア 1 1、第 1 IP ポイント 1 6、第 1 ティーマーク 1 9、第 1 および第 2 線分 2 0、2 1、第 1 残り距離 L 1、ティーインググラウンド 1 0 から第 1 IP ポイント 1 6 までの距離(ヤード)を含む。)がタブレット 2 4 の表示画面に表示される。また、ゴルファーがパー 4 の所定のコース P 4 に移動すると、タブレット 2 4 がゴルファー(タブレット 2 4)の位置を測位し、タブレット 2 4 がそのコース P 4 のコースレイアウト(セカンドショットエリア 1 1、第 1 IP ポイント 1 6、第 1 ティーマーク 1 9、第 1 および第 2 線分 2 0、2 1、第 1 残り距離 L 1、ティーインググラウンド 1 0 から第 1 IP ポイント 1 6 までの距離(ヤード)を含む。)を表示画面に表示する。

20

【0081】

ゴルファーは、ティーインググラウンド 1 0 からコースレイアウトに表示されたセカンドショットエリア 1 1 に向かう。パー 4 のコース P 4 のフェアウェイ 1 4 には、第 1 IP ポイント 1 6 の両側(フェアウェイ 1 4 の両端)に一对の第 1 ティーマーク 1 9 が設置され、第 1 ティーマーク 1 9 から前後方向へ移動した位置の両側(フェアウェイ 1 4 の両端)に目印(マークやフラグ)が設置され、セカンドショットエリア 1 1 が作られている。ゴルファーがセカンドショットエリア 1 1 に入ると、タブレット 2 4 がゴルファーの位置を測位し、セカンドショットエリア 1 1 内メッセージおよび打撃地点選択メッセージがタブレット 2 4 の表示画面に表示される。

30

【0082】

セカンドショットエリア 1 1 に入ったゴルファーは、打撃地点選択メッセージにしたがってセカンドショットエリア 1 1 のうちの所定の箇所を第 1 打撃地点 2 5 として選択する(第 1 打撃地点選択手段)。ゴルファーは、セカンドショットエリア 1 1 の各種のライから所定のライを選択し、選択したライを第 1 打撃地点 2 5 とする。ゴルファーは、セカンドショットエリア 1 1 に表示された第 1 残り距離 L 1 を見てクラブを選択し、図 9 に示すように、第 1 打撃地点 2 5 からグリーン 1 3 に向かってファーストショットを打撃し、通常のルールにしたがってパー 4 のコース P 4 をプレーする。なお、ファーストショット(第 1 打)がグリーン 1 3 にワンオンすれば、パーどころかパーディーまでありえるし、ホールインワンもありえる。

40

【0083】

ゴルフ遊技方法は、パー 4 のゴルフコース P 4 において第 1 打を省いてセカンドショットエリア 1 1 の第 1 打撃地点 2 5 からグリーン 1 3 に向かってファーストショット(第 1 打)を打つから、ゴルフ場の本コースにおけるパー 4 のゴルフコース P 4 を利用しつつ通常のルールにしたがって短い時間でパー 4 のゴルフコース P 4 をプレーすることができ、

50

アマチュアのゴルファーの初心者や中級者、アマチュアのゴルファーの高齢者でもパー４のゴルフコースP４を気軽に楽しくプレーすることができる。ゴルフ遊技方法は、パー４のゴルフコースP４においてゴルファーがセカンドショットエリア１１（第２打エリア）からプレーを開始するから、ドライバーやフェアウェイウッド、ロングアイアン、ユーティリティ等のクラブでファーストショット（第１打）を打つ必要はなく、ボールの曲がりやボールの飛距離を気にせず、プレッシャーを感じることなくファーストショット（第１打）を打つことができる。

【００８４】

ゴルフ遊技方法は、セカンドショットエリア１１に第１残り距離L１が表示（掲載）されるから、セカンドショットエリア１１からグリーン１３のピン１８までの距離をゴルファーが把握することができ、第１残り距離L１に応じた最適なクラブを選択することができる。第１残り距離L１に合った最適なクラブを選択するとともに、距離感を掴んだ状態でセカンドショットエリア１１からグリーン１３に向かってファーストショット（第１打）を打つことができる。ゴルフ遊技方法は、第１ティーマーク１９の前方と後方とにセカンドショットエリア１１が設定され、セカンドショットエリア１１が第１ティーマーク１９を設置したフェアウェイ１４の両端の間に設定されるから、バンカーやラフからファーストショット（第１打）を打つ必要はなく、パー４のゴルフコースP４のフェアウェイ１４のセカンドショットエリア１１において打ち易い第１打撃地点２５を選んでファーストショット（第１打）を打つことができる。

10

【００８５】

ゴルフ遊技方法は、セカンドショットエリア１１において簡単なライや難しいライを選択することができる。ゴルファーの技量に応じてライを選択することで、パー４のコースP４においてゴルフのスリルや醍醐味を味わうことができる。ゴルフ遊技方法は、各種のライから任意に選択したライを第１打撃地点２５とすることで、パー４のゴルフコースP４のセカンドショットエリア１１からグリーン１３に向かって実践的かつ最適な練習をすることができる。

20

【００８６】

ゴルフ遊技方法は、ゴルフ場の本コースを利用し、パー４のゴルフコースP４においてセカンドショットエリア１１からグリーン１３に向かってファーストショット（第１打）を打つことで、グリーン１３周りにおける本コースのパー４の難易度がそのまま再現され、本コースのパー４に果敢に挑戦することができ、本体のゴルフの楽しさやスリル、醍醐味、達成感を味わうことができる。ゴルフ遊技方法は、パー４のゴルフコースP４において気軽にゴルフが楽しめるとともに、ゴルフの楽しさやスリル、醍醐味、達成感を味わうことで本来のゴルフの面白さを知ることができるから、アマチュアのゴルファーがゴルフ場の本コースで何度もプレーをしたくなるように仕掛けることができ、ゴルフ人口を増加させることができる。

30

【００８７】

図１０は、タブレット２４に表示されたパー５のゴルフコースP５のコースレイアウト図であり、図１１は、パー５のゴルフコースP５のコースレイアウトの拡大図である。ゴルファーがパー５の各コースP５でプレーする場合、タブレット２４にコース番号を入力すると、図１０に示すように、パー５のコースP５のコースレイアウト（サードショットエリア１２、第２IPポイント２２、第２ティーマーク２３、第１および第２線分２０、２１、第２残り距離L２、ティーインググラウンド１０から第２IPポイント２２までの距離（ヤード）を含む。）がタブレット２４の表示画面に表示される。また、ゴルファーがパー５の所定のコースに移動すると、タブレット２４がゴルファー（タブレット２４）の位置を測位し、タブレット２４がそのコースP５のコースレイアウト（サードショットエリア１２、第２IPポイント２２、第２ティーマーク２３、第１および第２線分２０、２１、第２残り距離L２、ティーインググラウンド１０から第２IPポイント２２までの距離（ヤード）を含む。）を表示画面に表示する。

40

【００８８】

ゴルファーは、ティーインググラウンド１０からコースレイアウトに表示されたサード

50

ショットエリア12に向かう。パー5のコースP5のフェアウェイ14には、第2IPポイント22の両側(フェアウェイ14の両端)に1対の第2ティーマーク23が設置され、第2ティーマーク23から前後方向へ移動した位置の両側(フェアウェイ14の両端)に目印(マークやフラグ)が設置され、サードショットエリア12が作られている。ゴルファーがサードショットエリア12に入ると、タブレット24がゴルファー(タブレット24)の位置を測位し、サードショットエリア12内メッセージおよび打撃地点選択メッセージがタブレット24の表示画面に表示される。

**【0089】**

サードショットエリア12に入ったゴルファーは、打撃地点選択メッセージにしたがってサードショットエリア12のうちの所定の箇所を第2打撃地点26として選択する(第2打撃地点選択手段)。ゴルファーは、セカンドショットエリア12の各種のライから所定のライを選択し、選択したライを第2打撃地点26とする。ゴルファーは、サードショットエリア12に表示された第2残り距離L2を見てクラブを選択し、図11に示すように、第2打撃地点26からグリーン13に向かってファーストショットを打撃し、通常のルールにしたがってパー5のコースP5をプレーする。なお、ファーストショット(第1打)がグリーン13にワンオンすれば、パーどころかパーディーまでありえるし、ホールインワンもありえる。

10

**【0090】**

ゴルフ遊技方法は、パー5のゴルフコースP5において第1打および第2打を省いてサードショットエリア12の第2打撃地点26からグリーン13に向かってファーストショット(第1打)を打つから、ゴルフ場の本コースにおけるパー5のゴルフコースP5を利用しつつ通常のルールにしたがって短い時間でパー5のゴルフコースP5をプレーすることができ、アマチュアのゴルファーの初心者や中級者、アマチュアのゴルファーの高齢者でもパー5のゴルフコースP5を気軽に楽しくプレーすることができる。ゴルフ遊技方法は、パー5のゴルフコースP5においてゴルファーがサードショットエリア12(第3打エリア)からプレーを開始するから、ドライバーやフェアウェイウッド、ロングアイアン、ユーティリティー等のクラブでファーストショット(第1打)を打つ必要はなく、ボールの曲がりやボールの飛距離を気にせず、プレッシャーを感じることなくファーストショット(第1打)を打つことができる。

20

**【0091】**

ゴルフ遊技方法は、サードショットエリア12に第2残り距離L2が表示されるから、サードショットエリア12からグリーン13のピンまでの距離をゴルファーが把握することができ、第2残り距離L2に応じた最適なクラブを選択することができるとともに、距離感を掴んだ状態でサードショットエリア12からグリーン13に向かってファーストショット(第1打)を打つことができる。ゴルフ遊技方法は、第2ティーマーク23の前方と後方とにサードショットエリア12が設定され、サードショットエリア12が第2ティーマーク23を設置したフェアウェイ14の両端の間に設定されるから、バンカーやラフからファーストショット(第1打)を打つ必要はなく、パー5のゴルフコースP5のフェアウェイ14のサードショットエリア12において打ち易い第2打撃地点26を選んでファーストショット(第1打)を打つことができる。

30

40

**【0092】**

ゴルフ遊技方法は、サードショットエリア12において簡単なライや難しいライを選択することができ、ゴルファーの技量に応じてライを選択することで、パー5のコースP5においてゴルフのスリルや醍醐味を味わうことができる。ゴルフ遊技方法は、各種のライから任意に選択したライを第2打撃地点26とすることで、パー5のゴルフコースP5のサードショットエリア12からグリーン13に向かって実践的かつ最適な練習をすることができる。

**【0093】**

ゴルフ遊技方法は、ゴルフ場の本コースを利用し、パー5のゴルフコースP5においてサードショットエリア12からグリーン13に向かってファーストショット(第1打)を

50

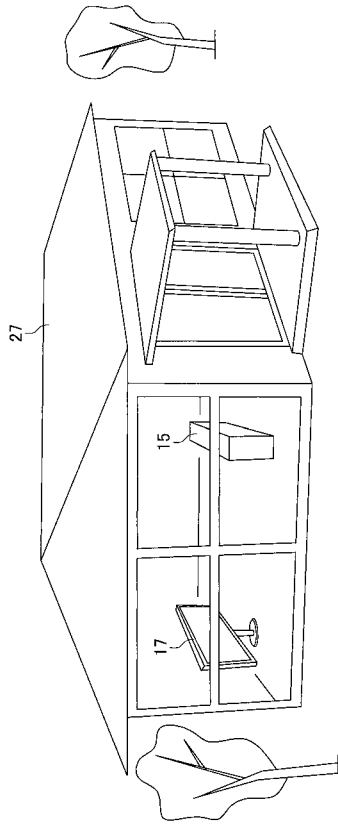
打つことで、グリーン 1 3 周りにおける本コースのパー 5 の難易度がそのまま再現され、本コースのパー 5 に果敢に挑戦することができ、本体のゴルフの楽しさやスリル、醍醐味、達成感を味わうことができる。ゴルフ遊技方法は、パー 5 のゴルフコース P 5 において気軽にゴルフが楽しめるとともに、ゴルフの楽しさやスリル、醍醐味、達成感を味わうことで本来のゴルフの面白さを知ることができるから、アマチュアのゴルファーがゴルフ場の本コースで何度もプレーをしたくなるように仕掛けることができ、ゴルフ人口を増加させることができる。

【符号の説明】

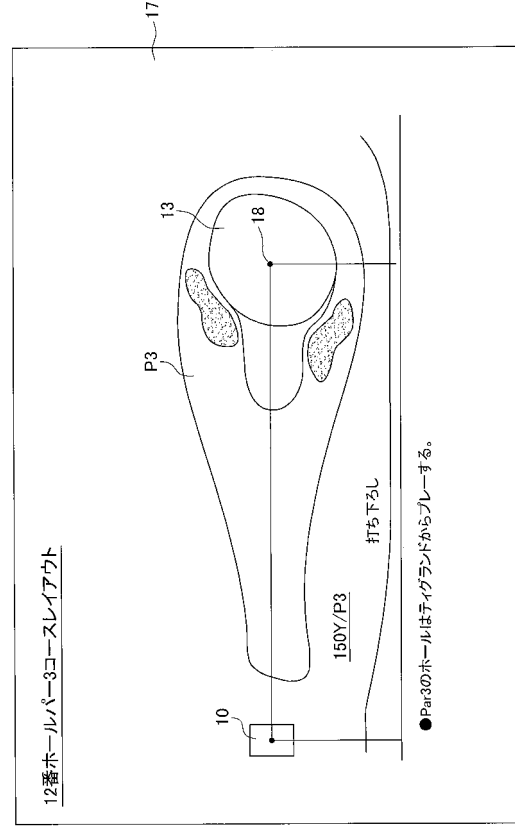
【 0 0 9 4 】

1 0	ティーインググラウンド	10
1 1	セカンドショットエリア（第 2 打エリア）	
1 2	サードショットエリア（第 3 打エリア）	
1 3	グリーン	
1 4	フェアウェイ	
1 5	管理サーバ	
1 6	第 1 I P ポイント	
1 7	ディスプレイ	
1 8	ピン	
1 9	第 1 ティーマーク	
2 0	第 1 線分	20
2 1	第 2 線分	
2 2	第 2 I P ポイント	
2 3	第 2 ティーマーク	
2 4	タブレット（携帯端末）	
2 5	第 1 打撃地点	
2 6	第 2 打撃地点	
2 7	倶楽部ハウス	

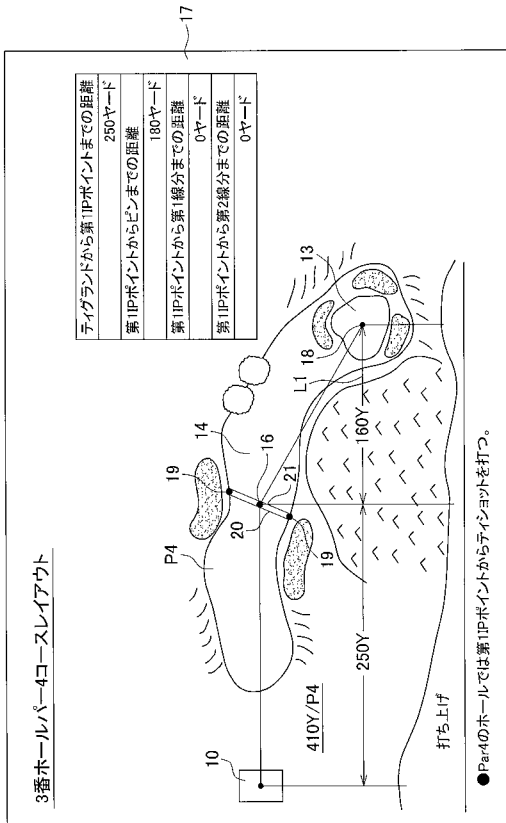
【 図 1 】



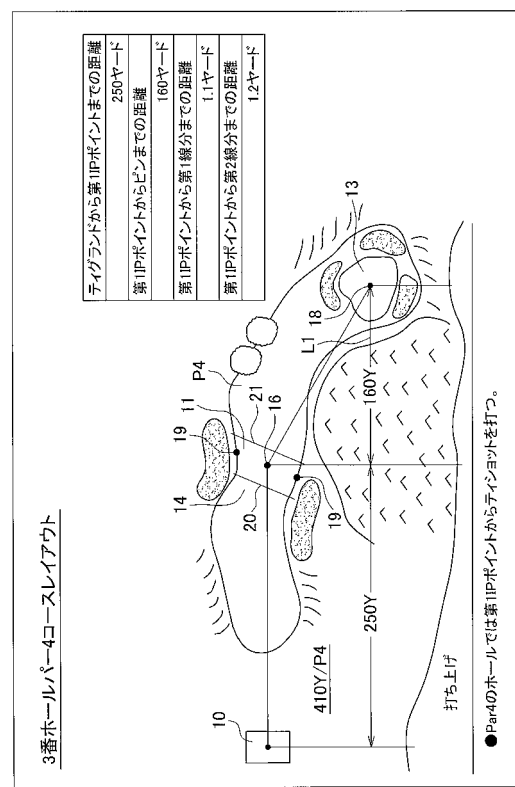
【 図 2 】



【 図 3 】



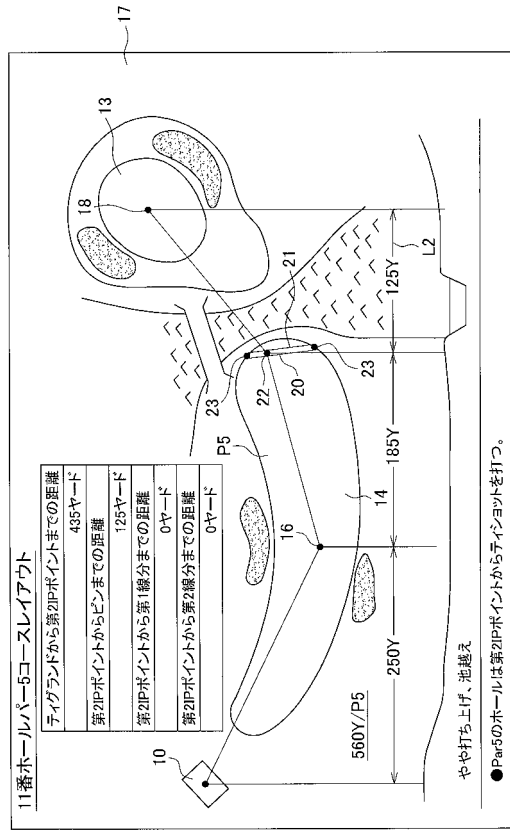
【 図 4 】



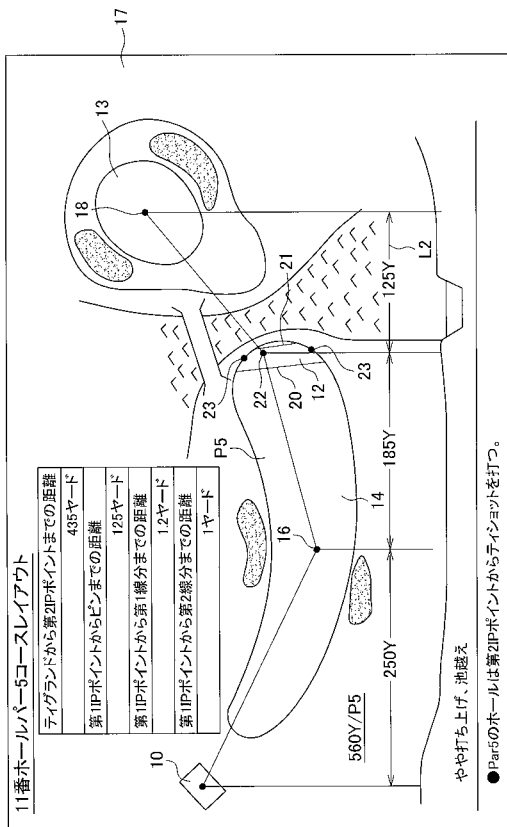
【 図 5 】

オリジナルヤーデージとパー	距離/状況
1 505/5	45/3
2 375/4	140/3 打ち下ろし
3 410/4	160/3 打ち上げ
4 365/4	135/3 打ち上げ
5 235/3	235/3 打ち下ろし
6 400/4	175/3 打ち下ろし、池越え
7 340/4	100/3 打ち上げ
8 165/3	165/3 池越え
9 520/5	106/3 池越え
10 350/4	125/3 やや打ち上げ
11 560/5	125/3 やや打ち上げ、池越え
12 150/3	150/3 打ち下ろし
13 440/4	220/3
14 330/4	105/3
15 355/4	125/3 打ち上げ
16 505/5	60/3 やや打ち上げ
17 185/3	185/3 池越え
18 375/4	155/3 やや打ち下ろし、池越え

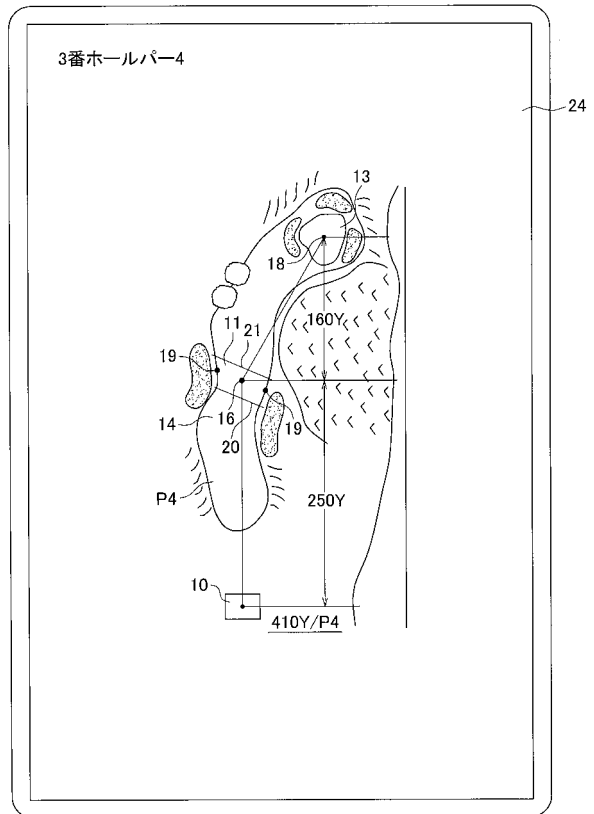
【 図 6 】



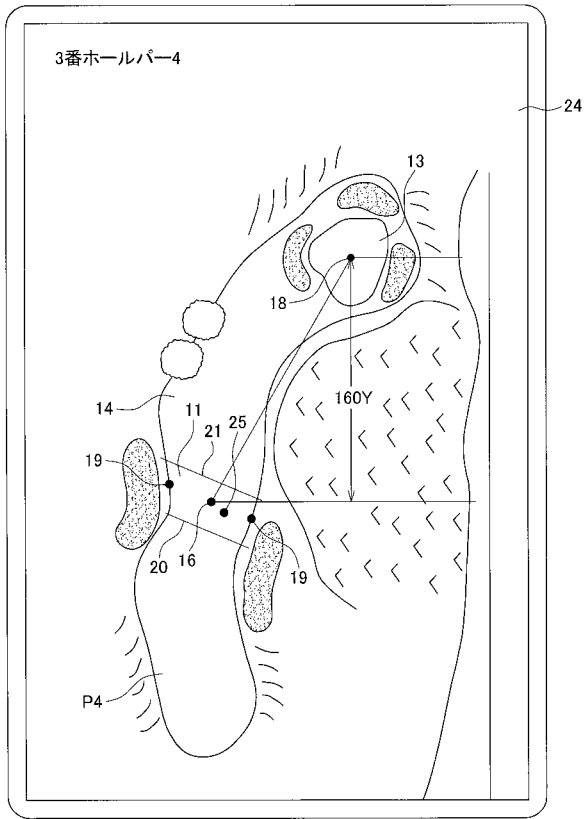
【 図 7 】



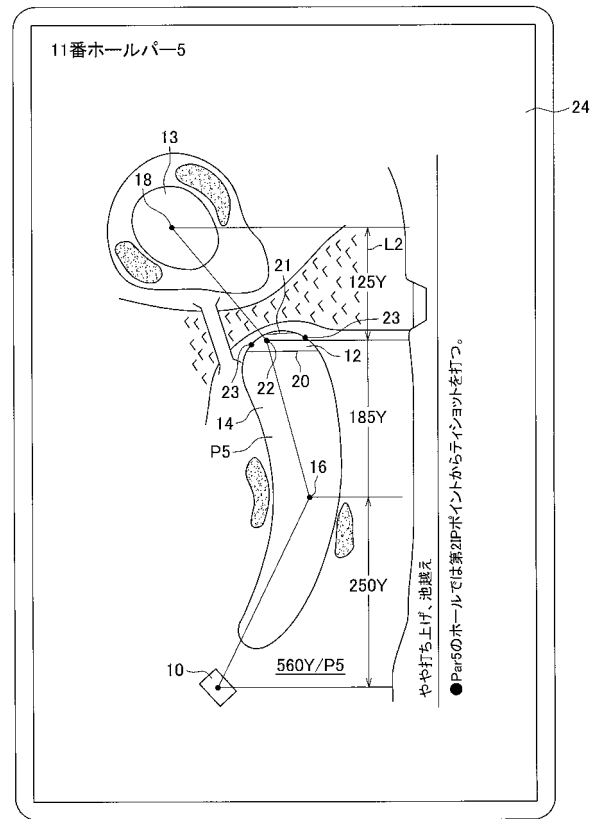
【 図 8 】



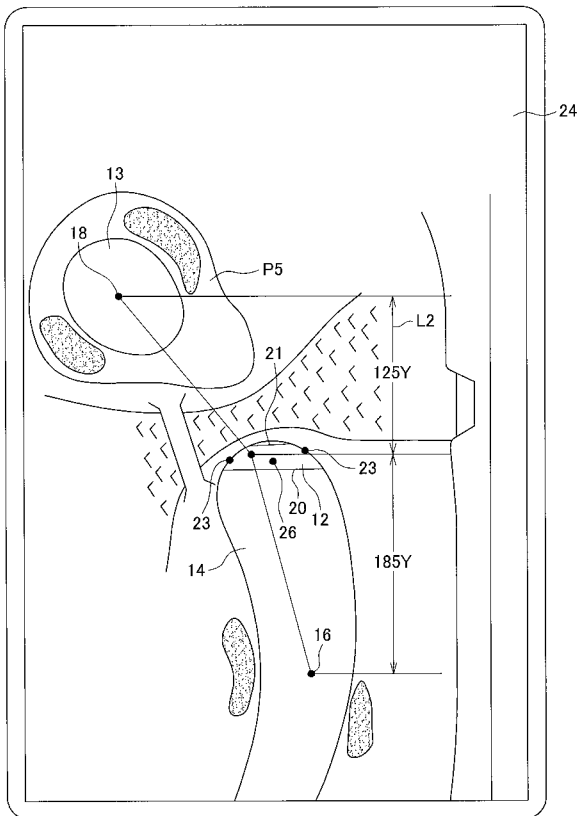
【 図 9 】



【 図 10 】



【 図 11 】



フロントページの続き

(72)発明者 羽染 俊行

東京都千代田区神田和泉町1 - 6 - 16 ヤマトビル302 日揮ゴルフ株式会社内