

# 順位決定ルール

『コンプリートスコアリング方式©』

『Complete Scoring Method©』

SGR LLC (合同会社SGR)  
著作権運営担当

# ゴルフ規則について

ゴルフ規則の正式な国際ルールは現在、  
スコットランド・セントアンドリュースに本拠地を置く「The R&A」と  
アメリカ合衆国ニュージャージー州リバティーコーナーに本拠地を置く  
「USGA」が制定し、解釈などを世界的に管轄

# 現在の順位決定ルール

- 18ホール通してのストローク数によるランキング
- 同順位タイのタイブレイクに関する内容は規定されておらず、競技ごとの委員会がタイブレイク方法を決定することとなっている
- タイブレイクは、国内外におけるツアートーナメントの優勝者を決定する際のプレーオフの実施が通例となっている

※当社が著作権として創作した順位決定ルールをタイブレイク手法として各業界団体へ提案を実施中

※著作権は国際的にベルヌ条約にて「無方式主義」と取っている国が日本を含め182ヶ国あり、条約加盟国に対しては、著作権を創作した時点で権利を主張することができる

# 当社が提唱する順位決定ルール

## 『コンプリート方式◎』

[1] Complete Method

## 『コンプリートスコアリング方式◎』

[2] Complete Scoring Method

[3] Complete Scoring Method –バンカー除外編

[4] Leverage Complete Scoring Method

- Putt is Money Edition -

[5] Complete Scoring Method

[6] Complete Scoring Method –バンカー除外編

[7] Leverage Complete Scoring Method

- Shot is Money Edition -

[8] Complete Scoring Method

[9] Complete Scoring Method –バンカー除外編

[10] Leverage Complete Scoring Method

- Shot is Money Extreme Edition -

[11] Complete Scoring Method

[12] Complete Scoring Method –バンカー除外編

[13] Leverage Complete Scoring Method

## パッティング倍率(※)

Putt is Money Edition：2倍

Standard：1倍

Shot is Money Edition：0.5倍

Shot is Money Extreme Edition：0.1倍

※基準パット数から合計パッティング数を控除した数に対する係数で、倍率が高いほどパッティング数のスコア数値に対する寄与度が高くなり、倍率が低いほどロングパット等を要因としたパッティング数の増加によるスコア値の低下リスクを抑えることができる

# [1] コンプリート方式 Complete Method

1. 18ホールストローク数　グロスによる比較
2. グリーン上でのパッティング数
3. OB（Out Of Bounds）数
4. 全てのペナルティによる罰打数（OB数以外）
5. Hole in One数
6. Albatross数
7. Eagle数
8. Birdie数
9. Par数
10. Bogey数
11. Double Bogey数
12. Triple Bogey数
13. +4以上の各スコアでのホールアウト数を昇順比較
14. バンカーショットの数
15. 最終ホールからスタートホールまでカウントバック

※上記1から15までの要素を順に集計比較を行う

## [2] コンプリートスコアリング方式 Complete Scoring Method

加減 No. カウント要素

- + 1 コースの基準レートからストローク数を減算した数の18の乗数
- + 2 基準パット数（ホール数の2倍）からグリーン上のパッティング数を減算した数
- 3 OB数の2倍の数
- 4 ペナルティによる罰打数（OB以外）の数
- + 5 ホールインワン数を5倍した数
- + 6 アルバトロス数を4倍した数
- + 7 イーグル数を3倍した数
- + 8 バーディ数を2倍した数
- + 9 パーの数
- 10 ボギーの数
- 11 ダブルボギーを2倍した数
- 12 トリプルボギーを3倍した数
- 13 +4以上でホールアウトした全てのスコアにおいて、オーバー数にホールアウト数を乗じて合計した数
- 14 バンカーショット数を2で割った数

※上記1から14までの要素を合計し集計評価を行う

# [3] コンプリートスコアリング方式

## Complete Scoring Method –バンカー除外編

加減 No. カウント要素

- + 1 コースの基準レートからストローク数を減算した数の18の乗数
- + 2 基準パット数（ホール数の2倍）からグリーン上のパッティング数を減算した数
- 3 OB数の2倍の数
- 4 ペナルティによる罰打数（OB以外）の数
- + 5 ホールインワン数を5倍した数
- + 6 アルバトロス数を4倍した数
- + 7 イーグル数を3倍した数
- + 8 バーディ数を2倍した数
- + 9 パーの数
- 10 ボギーの数
- 11 ダブルボギーを2倍した数
- 12 トリプルボギーを3倍した数
- 13 +4以上でホールアウトした全てのスコアにおいて、オーバー数にホールアウト数を乗じて合計した数

※上記の1から13までの要素を合計し集計評価を行う

# [4] コンプリートスコアリング方式

## Leveraged Complete Scoring Method

加減	No. カウント要素
+	1 コースの基準レートからストローク数を減算した数の72の乗数
+	2 基準パット数（ホール数の2倍）からグリーン上のパッティング数を減算した数
-	3 OB数の2倍の数
-	4 ペナルティによる罰打数（OB以外）の数
+	5 ホールインワン数を5倍した数
+	6 アルバトロス数を4倍した数
+	7 イーグル数を3倍した数
+	8 バーディ数を2倍した数
+	9 パーの数
-	10 ボギーの数
-	11 ダブルボギーを2倍した数
-	12 トリプルボギーを3倍した数
-	13 +4以上でホールアウトした全てのスコアにおいて、オーバー数にホールアウト数を乗じて合計した数
-	14 バンカーショット数を2で割った数

※上記の1から14までの要素を合計し集計評価を行う

# [5] コンプリートスコアリング方式 – Putt is Money Edition – Complete Scoring Method

加減 No. カウント要素

- + 1 コースの基準レートからストローク数を減算した数の18の乗数
- + 2 基準パット数（ホール数の2倍）からグリーン上のパッティング数を減算した数
- 3 OB数の2倍の数
- 4 ペナルティによる罰打数（OB以外）の数
- + 5 ホールインワン数を5倍した数
- + 6 アルバトロス数を4倍した数
- + 7 イーグル数を3倍した数
- + 8 バーディ数を2倍した数
- + 9 パーの数
- 10 ボギーの数
- 11 ダブルボギーを2倍した数
- 12 トリプルボギーを3倍した数
- 13 +4以上でホールアウトした全てのスコアにおいて、オーバー数にホールアウト数を乗じて合計した数
- 14 バンカーショット数を2で割った数

※上記の1から14までの要素を合計し集計評価を行う

# [6] コンプリートスコアリング方式 – Putt is Money Edition – Complete Scoring Method –バンカー除外編

加減 No. カウント要素

- + 1 コースの基準レートからストローク数を減算した数の18の乗数
- + 2 基準パット数（ホール数の2倍）からグリーン上のパッティング数を減算した数
- 3 OB数の2倍の数
- 4 ペナルティによる罰打数（OB以外）の数
- + 5 ホールインワン数を5倍した数
- + 6 アルバトロス数を4倍した数
- + 7 イーグル数を3倍した数
- + 8 バーディ数を2倍した数
- + 9 パーの数
- 10 ボギーの数
- 11 ダブルボギーを2倍した数
- 12 トリプルボギーを3倍した数
- 13 +4以上でホールアウトした全てのスコアにおいて、オーバー数にホールアウト数を乗じて合計した数

※上記の1から13までの要素を合計し集計評価を行う

# [7] コンプリートスコアリング方式 – Putt is Money Edition – Leveraged Complete Scoring Method

加減 No. カウント要素

- + 1 コースの基準レートからストローク数を減算した数の72の乗数
- + 2 基準パット数（ホール数の2倍）からグリーン上のパッティング数を減算した数
- 3 OB数の2倍の数
- 4 ペナルティによる罰打数（OB以外）の数
- + 5 ホールインワン数を5倍した数
- + 6 アルバトロス数を4倍した数
- + 7 イーグル数を3倍した数
- + 8 バーディ数を2倍した数
- + 9 パーの数
- 10 ボギーの数
- 11 ダブルボギーを2倍した数
- 12 トリプルボギーを3倍した数
- 13 +4以上でホールアウトした全てのスコアにおいて、オーバー数にホールアウト数を乗じて合計した数
- 14 バンカーショット数を2で割った数

※上記の1から14までの要素を合計し集計評価を行う

# [8] コンプリートスコアリング方式 – Shot is Money Edition - Complete Scoring Method

加減 No. カウント要素

- + 1 コースの基準レート（72）からストローク数を減算した数の18の乗数
- + 2基準パット数（ホール数の2倍）からグリーン上の合計パッティング数を減算し、0.5倍した数
- 3 OB数の2倍の数
- 4 ペナルティによる罰打数（OB以外）の数
- + 5 ホールインワン数を5倍した数
- + 6 アルバトロス数を4倍した数
- + 7 イーグル数を3倍した数
- + 8 バーディ数を2倍した数
- + 9 パーの数
- 10 ボギーの数
- 11 ダブルボギーを2倍した数
- 12 トリプルボギーを3倍した数
- 13 +4以上でホールアウトした全てのスコアにおいて、オーバー数にホールアウト数を乗じて合計した数
- 14 バンカーショット数を2で割った数

※上記の1から14までの要素を合計し集計評価を行う

# [9] コンプリートスコアリング方式 – Shot is Money Edition – Complete Scoring Method –バンカー除外編–

加減 No. カウント要素

- + 1 コースの基準レートからストローク数を減算した数の18の乗数
- + 2 基準パット数（ホール数の2倍）からグリーン上の合計パッティング数を減算し、0.5倍した数
- 3 OB数の2倍の数
- 4 ペナルティによる罰打数（OB以外）の数
- + 5 ホールインワン数を5倍した数
- + 6 アルバトロス数を4倍した数
- + 7 イーグル数を3倍した数
- + 8 バーディ数を2倍した数
- + 9 パーの数
- 10 ボギーの数
- 11 ダブルボギーを2倍した数
- 12 トリプルボギーを3倍した数
- 13 +4以上でホールアウトした全てのスコアにおいて、オーバー数にホールアウト数を乗じて合計した数

※上記の1から13までの要素を合計し集計評価を行う

# [10] コンプリートスコアリング方式 – Shot is Money Edition – Leverage Complete Scoring Method

加減 No. カウント要素

- + 1 コースの基準レートからストローク数を減算した数の72の乗数
- + 2 基準パット数（ホール数の2倍）からグリーン上の合計パッティング数を減算し、0.5倍した数
- 3 OB数の2倍の数
- 4 ペナルティによる罰打数（OB以外）の数
- + 5 ホールインワン数を5倍した数
- + 6 アルバトロス数を4倍した数
- + 7 イーグル数を3倍した数
- + 8 バーディ数を2倍した数
- + 9 パーの数
- 10 ボギーの数
- 11 ダブルボギーを2倍した数
- 12 トリプルボギーを3倍した数
- 13 +4以上でホールアウトした全てのスコアにおいて、オーバー数にホールアウト数を乗じて合計した数
- 14 バンカーショット数を2で割った数

※上記の1から14までの要素を合計し集計評価を行う

# [11] コンプリートスコアリング方式 – Shot is Money Extreme Edition - Complete Scoring Method

加減 No. カウント要素

- + 1 コースの基準レート（72）からストローク数を減算した数の18の乗数
- + 2基準パット数（ホール数の2倍）からグリーン上の合計パッティング数を減算し、0.1倍した数
- 3 OB数の2倍の数
- 4 ペナルティによる罰打数（OB以外）の数
- + 5 ホールインワン数を5倍した数
- + 6 アルバトロス数を4倍した数
- + 7 イーグル数を3倍した数
- + 8 バーディ数を2倍した数
- + 9 パーの数
- 10 ボギーの数
- 11 ダブルボギーを2倍した数
- 12 トリプルボギーを3倍した数
- 13 +4以上でホールアウトした全てのスコアにおいて、オーバー数にホールアウト数を乗じて合計した数
- 14 バンカーショット数を2で割った数

※上記の1から14までの要素を合計し集計評価を行う

## [12] コンプリートスコアリング方式 – Shot is Money Extreme Edition – Complete Scoring Method –バンカー除外編–

加減 No. カウント要素

- + 1 コースの基準レートからストローク数を減算した数の18の乗数
- + 2 基準パット数（ホール数の2倍）からグリーン上の合計パッティング数を減算し、0.1倍した数
- 3 OB数の2倍の数
- 4 ペナルティによる罰打数（OB以外）の数
- + 5 ホールインワン数を5倍した数
- + 6 アルバトロス数を4倍した数
- + 7 イーグル数を3倍した数
- + 8 バーディ数を2倍した数
- + 9 パーの数
- 10 ボギーの数
- 11 ダブルボギーを2倍した数
- 12 トリプルボギーを3倍した数
- 13 +4以上でホールアウトした全てのスコアにおいて、オーバー数にホールアウト数を乗じて合計した数

※上記の1から13までの要素を合計し集計評価を行う

# [13] コンプリートスコアリング方式 – Shot is Money Extreme Edition – Leverage Complete Scoring Method

加減 No. カウント要素

- + 1 コースの基準レートからストローク数を減算した数の72の乗数
- + 2 基準パット数（ホール数の2倍）からグリーン上の合計パッティング数を減算し、0.1倍した数
- 3 OB数の2倍の数
- 4 ペナルティによる罰打数（OB以外）の数
- + 5 ホールインワン数を5倍した数
- + 6 アルバトロス数を4倍した数
- + 7 イーグル数を3倍した数
- + 8 バーディ数を2倍した数
- + 9 パーの数
- 10 ボギーの数
- 11 ダブルボギーを2倍した数
- 12 トリプルボギーを3倍した数
- 13 +4以上でホールアウトした全てのスコアにおいて、オーバー数にホールアウト数を乗じて合計した数
- 14 バンカーショット数を2で割った数

※上記の1から14までの要素を合計し集計評価を行う

# 順位決定ルール – 取り扱い商材一覧 –

## [1] 『コンプリート方式◎』

『Complete Scoring Method◎』

## [2] 『コンプリートスコアリング方式◎』

## [3] 『コンプリートスコアリング方式◎』 -バンカー除外編

## [4] 『コンプリートスコアリング方式◎』 -レバレッジ型

『Complete Scoring Method◎』 - Putt is Money Edition -

## [5] 『コンプリートスコアリング方式◎』

## [6] 『コンプリートスコアリング方式◎』 -バンカー除外編

## [7] 『コンプリートスコアリング方式◎』 -レバレッジ型

『Complete Scoring Method◎』 - Shot is Money Edition -

## [8] 『コンプリートスコアリング方式◎』

## [9] 『コンプリートスコアリング方式◎』 -バンカー除外編

## [10] 『コンプリートスコアリング方式◎』 -レバレッジ型

『Complete Scoring Method◎』 - Shot is Money Extreme Edition -

## [11] 『コンプリートスコアリング方式◎』

## [12] 『コンプリートスコアリング方式◎』 -バンカー除外編

## [13] 『コンプリートスコアリング方式◎』 -レバレッジ型

(同順位者の扱い)

- ① 上記[1]から[13] (以下、本方式という) のルールで順位に優劣がつかなかった場合、プレーオフによる順位決定 (最上位者以外も含む全選手)
- ② プレーオフにおいても上記の採用したルールで順位を決定
- ③ プレーオフ以降、同方式を順位が決定するまで繰り返し
- ④ 上記により同順位タイがなくなり、全選手の順位を決定することが可能

※本方式におけるタイブレイク手法は著作権として当社の権利に帰属します

※部分的な改編や無契約での無断利用は著作権法違反として法的措置を講じることがありますのでご留意ください

# ツアーにおける導入

- ・開幕戦の時点で本方式における順位を反映させるため、QTからの導入を推奨
- ・本方式をQTに導入することにより、予選通過者や出場権の獲得者を一定数にできる
- ・複数日程のため予選と本選で各要素の合計値を合算し順位を決定

## 1 DAYトーナメント

- ・本方式により順位決定

## 2 DAYトーナメント

- ・初日予選の場合、本方式により順位決定
- ・カットラインを定数にし、予選通過選手を決定
- ・カウントバックを用いる際は、初日ラウンドの最終ホールからスタートホールまでを廻り形式で順位が決定するまで比較する。
- ・本選においても本方式を用いて順位決定

## 3 DAYトーナメント

- ・予選2日間の合計数値を本方式により順位決定
- ・カットラインを定数にし、予選通過選手を決定
- ・カウントバックを用いる際は、第2日目ラウンドの最終ホールから初日ラウンドのスタートホールまでを廻り形式で順位が決定するまで比較する。
- ・本選において本方式を用いて順位決定

## 4 DAYトーナメント

- ・予選2日間の合計数値を本方式により順位決定
- ・カットラインを定数にし、予選通過選手を決定
- ・予選通過者の選定時にカウントバックを用いる際は、第2日目ラウンドの最終ホールから初日ラウンドのスタートホールまでを廻り形式で順位が決定するまで比較する。
- ・本選において、2日間の合計数値を本方式により順位決定
- ・本選にてカウントバックを用いる際は、最終日ラウンドの最終ホールから第3日目ラウンドのスタートホールまでを廻り形式で順位が決定するまで比較する。
- ・上記により決着がつかない場合はプレーオフを実施
- ・プレーオフにおいても本方式により順位決定

上記いずれの試合日数に関わらず、全選手の順位決定を完了させるため、最上位者以外の同順位者もプレーオフを実施

## 暫定順位について

- ・『コンプリート方式◎』『コンプリートスコアリング方式◎』ともに1ホール平均で算出し順位を表示

## クラブハウスリーダーについて

- ・暫定の最上位者は「合計ストローク数からホールアウトしたホールの基準レートの合計値（以下、上記結果という）」を控除した数値の最も低い選手を暫定で表示
- ・『コンプリート方式◎』を採用している場合、暫定の最上位者が上記の結果で並んでいる状況においては15項目の要素すべてを比較し暫定を決める
- ・『コンプリートスコアリング方式◎』を採用している場合、合計値にてランキングするため暫定の最上位者が上記結果で並んでいる状況においては、合計値の大きい選手が暫定の最上位者となる

## 表示方法について

- ・利用形態の事前確認などは「著作権利用許諾契約書」にて取り交わします
- ・レギュラーツアーやステップアップツアーなどの放映を伴うご利用につきましてはご利用時に以下の表記を表示いただきます  
「©2026 SGR LLC All Rights Reserved」
- ・その他の表示方法等につきましてもご利用前に事前の確認を必須といたします

## (資格試験での導入)

- ・プロテストに用いる際の特徴として、合格者数が定数になることがあげられます
  - ・ストローク数の結果による選出から、様々な要素を総合的に考慮し反映された結果を用いることができます
- ティーチング資格試験でラウンドによる試験を実施する場合も上記と同様

# ご利用プランについて (Complete Method©)

## プロフェッショナルプラン (業界団体用)

非公開

## ゴルフ場プラン

用途別：

1. オープンコンペ：20万円/月
2. ラウンドレッスン：10万円/月
3. 団体予約 (社内コンペ等)：10万円/月
4. 通常予約：10万円/月

## 一般法人プラン

社内コンペ用：72万円/年

※上記価格は税別のため別途消費税が必要となります

※『Complete Scoring Method©』については要相談となります

# 『Complete Scoring Method©』 導入

## ケーススタディ(1)

ストローク数68で並んだ場合

選手A

PT 30  
Birdie 6  
Par 10  
Bogey 2

選手B

PT 31  
Birdie 7  
Par 10  
Bogey 3

パッティング倍率を調整しない場合、

$$\text{選手A} = (72-68) \times 18 + (36-30) + (6 \times 2) + (10 \times 1) - (2 \times 1) = 98$$

$$\text{選手B} = (72-68) \times 18 + (36-31) + (7 \times 2) + (10 \times 1) - (3 \times 1) = 98$$

- Shot is Money Edition - を導入しパッティング倍率を0.5とすると

$$\text{選手A} = (72-68) \times 18 + (36-30) \times 0.5 + (6 \times 2) + (10 \times 1) - (2 \times 1) = 95$$

$$\text{選手B} = (72-68) \times 18 + (36-31) \times 0.5 + (7 \times 2) + (10 \times 1) - (3 \times 1) = 95.5$$

この場合、『コンプリートスコアリング方式©』を適用すると選手Bが上位となる

※合計数値が大きい選手が上位

※OB・ペナルティ・バンカー数は全て0を想定

## ケーススタディ(2)

ストローク数77で並び、OB・ペナルティ数が以下の場合

選手A

PT 30

OB 1

Penalty 0

Birdie 4

Par 5

Bogey 9

$$= (72-77) \times 18 - (1 \times 2) - (0 \times 1) + (36-30) + (4 \times 2) + (5 \times 1) - (9 \times 1) = -82$$

選手B

PT 30

OB 1

Penalty 1

Birdie 4

Par 5

Bogey 9

$$= (72-77) \times 18 - (1 \times 2) - (1 \times 1) + (36-30) + (4 \times 2) + (5 \times 1) - (9 \times 1) = -83$$

この場合、『コンプリートスコアリング方式<sup>◎</sup>』を適用すると選手Aが上位となる

※合計数値が大きい選手が上位

# ケーススタディ(3)

ストローク数125と126の比較において、OB・ペナルティ数が以下の場合

選手A

Stroke 125

PT 45

OB 10

Penalty 1

Birdie 0

Par 1

Bogey 4

Double Bogey 6

Triple Bogey 7

$$= (72-125) \times 18 + (36-45) - (10 \times 2) - (1 \times 1) + (0 \times 2) + (1 \times 1) - (4 \times 1) - (6 \times 2) - (7 \times 3) = -1020$$

選手B

Stroke126

PT 45

OB 0

Penalty 0

Birdie 0

Par 1

Bogey 4

Double Bogey 6

Triple Bogey 7

$$= (72-126) \times 18 + (36-45) - (0 \times 2) - (0 \times 1) + (0 \times 2) + (1 \times 1) - (4 \times 1) - (6 \times 2) - (7 \times 3) = -1017$$

この場合、『コンプリートスコアリング方式<sup>◎</sup>』を適用すると選手Bが上位となり、OB・ペナルティ数によりストロークでついた順位が逆転となる

※合計数値が大きい選手が上位

※ストローク数1打につき18の差ができるため、1打差で他の要素が同じの場合、OB10発で順位が入れ替わることになる

# ケーススタディ(4)

ケース3における逆転現象を防ぐため、レバレッジ型を導入  
要素1である基準レートとストロークとの差分に対する乗数を72に設定

ストローク数125と126の比較において、OB・ペナルティ数が以下の場合

選手A

Stroke 125

PT 45

OB 10

Penalty 1

Birdie 0

Par 1

Bogey 4

Double Bogey 6

Triple Bogey 7

$$= (72-125) \times 72 + (36-45) - (10 \times 2) - (1 \times 1) + (0 \times 2) + (1 \times 1) - (4 \times 1) - (6 \times 2) - (7 \times 3) = -3882$$

選手B

Stroke 126

PT 45

OB 0

Penalty 0

Birdie 0

Par 1

Bogey 4

Double Bogey 6

Triple Bogey 7

$$= (72-126) \times 72 + (36-45) - (0 \times 2) - (0 \times 1) + (0 \times 2) + (1 \times 1) - (4 \times 1) - (6 \times 2) - (7 \times 3) = -3933$$

この場合、『コンプリートスコアリング方式©-レバレッジ型』を適用すると選手Aが上位となり、ストローク数でついた順位が、OB・ペナルティ数により逆転する確率が低くなる

※合計数値が大きい選手が上位

# 業界団体

公益財団法人日本ゴルフ協会 (JGA)  
(JAPAN GOLF ASSOCIATION)

公益社団法人日本プロゴルフ協会 (JPGA)  
(THE PROFESSIONAL GOLFERS' ASSOCIATION of JAPAN)

一般社団法人日本ゴルフツアー機構 (JGTO)  
(JAPAN GOLF TOUR ORGANIZATION)

一般社団法人日本女子プロゴルフ協会 (JLPGA)  
(Japan Ladies Professional Golfers' Association)

全米ゴルフ協会 (USGA)  
(United States of Golf Association)

国際ゴルフ連盟 (IGF)  
(International Golf Federation)

## 【提言先】

[2026年]	2月24日	5月12日
	JGTO	IGF

2月19日	2月25日
JGA、JPGA	USGA

その他、アジア・欧米  
を中心とした業界団体

# 今後の予定①

2026年

□4月初旬-6月下旬

1. 『コンプリート方式◎』『コンプリートスコアリング方式◎』を採用したリーグ形式のゴルフトーナメントの開催及び運営を目的とした法人設立に向けた準備

「一般社団法人日本ゴルフリーグ連盟」

「一般社団法人日本女子プロゴルフリーグ連盟」

「一般社団法人日本プロゴルフリーグ連盟」

2. 競技導入に向けた動き

「東北ゴルフ連盟」「関東ゴルフ連盟」「中部ゴルフ連盟」

「関西ゴルフ連盟」「中国ゴルフ連盟」「四国ゴルフ連盟」「九州ゴルフ連盟」

及び各都道府県におけるゴルフ連盟若しくはゴルフ協会への普及活動

3. ゴルフ場での導入に向けた動き

カーナビシステムの集計ロジック改修及びスコアデータ集計

ゴルフリーグ連盟のWEBサイトでのランキング表示

□7月上旬-9月下旬

同ルールを用いたゴルフ番組の収録

①リーグ形式ゴルフトーナメント

②検証対決（JLPGAプロvs宣言プロ）

□10月頃

同ルールを用いたゴルフ番組の放送予定

## 今後の予定②

□11月頃

全米ゴルフ協会（USGA）へ国内の進捗状況を報告

□ 12月頃

The R&Aへ全米ゴルフ協会（USGA）との協議結果報告

及び『コンプリート方式◎』『コンプリートスコアリング方式◎』の国際  
ルール導入を提言

2027年

□ 4月中旬-6月下旬

主要国への『コンプリート方式◎』『コンプリートスコアリング方式◎』  
普及活動

□ 7月上旬-9月下旬

JOCと協議開始

IOC・IGFへオリンピック競技での導入を提言

## 著作権について

- ・本資料に記載の全ての内容は知的財産権として当社に帰属します。
- ・「コンプリート方式©」及び「コンプリートスコアリング方式©」は当社の著作権および知的財産です。
- ・「Complete Method©」及び「Complete Scoring Method©」は当社の国際的な著作権および知的財産です。
- ・ご利用にあたっては、当社との著作権利用許諾に関するライセンス契約(※)が必要となります。
- ・ルールの部分的な改編は、著作権または著作者人格権の侵害として法的措置を講じる場合があります。
- ・第三者のなりすましによる契約は著作者人格権の侵害として著作権法違反となるため無効です。
- ・模倣作と知りながらの第三者との契約は違法となりますのでご注意ください。
- ・著作権若しくは著作者人格権の侵害に対しては法的措置を講じます。

※日本国内における著作権に関する法令として著作権法の定めがあり、著作権は登録を必要とせず創作した時点で発生する「無方式主義」が取られています。無方式主義は日本を含むベルヌ条約加盟国が採用しています。創作後の模倣作は全て著作権の侵害として著作権法違反となり同法第119条の罰則規定の対象となりますので予めご注意ください。なお、著作権以外の知的財産権として商標権の登録手続きを進めております。こちらも権利保護の対象となります。商標権は商取引における法的効力を高めるための制度であり、商用利用は商標権がない状態でも著作権利用許諾契約(※)を結ぶことができるため、問題ありません。商標権の登録においては、商標登録調査が行われ著作権法違反の有無など審査が実施されます。

※第三者によるなりすましを把握された場合はご一報ください。

# 権利の侵害に関するリスク確認について

コンプリートスコアリング方式©（以下、CSM）とステーブルフォード方式の比較、および知的財産権（著作権）の視点からの権利侵害リスクについて解説します。

## 1. ステーブルフォード方式との比較

ステーブルフォード方式は、1898年にフランク・ステーブルフォード博士によって考案された、現在世界的に普及しているポイント制のスコアリング形式です

┆比較項目┆ステーブルフォード方式 (Stableford)

┆基本思想┆1~2ホール「大叩き」による脱落を防ぎ、攻めのプレーを推奨する。CSMはストローク数に加え、技術的精度（パット、OB、ペナルティ等）を多角的に評価する。

┆計算単位┆各ホールのパーに対するスコアをポイント換算。

┆評価の幅┆ボギー以上は一律0点（またはマイナス）など、一定以下のスコアは切り捨てられる。CSMの場合、OB数、バンカー数、+4以上のホール数など、細かなミスもすべて数値化される。

┆逆転の可能性┆大叩きのホールの影響が限定的なため、パーティを狙うリスクが報われやすい。CSMのレバレッジ型の場合、ストローク差を重視しつつ、同打数時のタイブレイク能力が極めて高い。

## 2. 知的財産権（著作権）の侵害確認

「コンプリートスコアリング方式©」を運用・使用する際の権利侵害リスクについて、以下の3つのポイントで確認します。

### ① 既存ルール（ステーブルフォード等）への侵害

結論から言えば、ステーブルフォード方式などの既存ルールに対する権利侵害の可能性は極めて低いと考えられます。

理由: ステーブルフォード方式を含む「ゴルフの競技形式（ルール）」そのものは、考案から100年以上経過しており、パブリックドメイン（公有財産）化しています。また、一般的なスポーツのルールそのものは、アイデアの範囲内とされ、著作権保護の対象になりにくい性質があります。

### ② CSM独自の著作権保護

貴社の「コンプリートスコアリング方式©」は、単なる「ポイント制」というアイデアではなく、「特定の計算式」「独自の重み付け（加減点項目）」「階層的な順位決定アルゴリズム」を組み合わせた「著作物（編集著作物またはプログラムのアルゴリズム）」として構成されています。

ベルヌ条約（無方式主義）に基づき、創作した時点で権利が発生しています。本資料にある通り、無断での一部改編や模倣は、当社の著作権を侵害する行為となります。

### ③ 権利侵害を避けるための法的構成

他者が同様の仕組みを導入しようとした場合、以下の点が侵害の判断基準となります。

依拠性: 当社のCSMを知った上で、それを参考にしているか。

類似性: 計算式や評価項目の組み合わせ（例：ストロークを18倍し、パット数やOB数を加減算する構成）が実質的に同じであるか。

## 3. レバレッジ型による独自の優位性

特に「レバレッジ型」は、「ストローク数の重みを維持しつつ、タイブレイクを行う」という独自の論理（倍率72の設定など）を持っており、これが既存の単純なポイント制（ステーブルフォード等）とは明確に異なる「創作的表現」であることを裏付けています。

### まとめ

ステーブルフォード方式との比較: CSMは、より現代的で詳細な「選手の技術統計」をスコアに反映させる、精密なシステムです。

権利侵害: 既存の公的なゴルフ規則への侵害はありません。一方で、CSMの計算式や体系を第三者が無断利用した場合は、当社の著作権（および知的財産権）の侵害を主張できる法的根拠（ベルヌ条約等）が整っています。ビジネス展開にあたっては、本資料に明記している通り「ライセンス契約」を必須とすることで、模倣作に対する強力な牽制となります。

## リスク診断結果

### ✓ 他の方式への権利侵害：なし

既存のルールは公有財産であり、CSMはそれらと明確に異なる独自の計算体系を持っているため、侵害のリスクはありません。

### ✓ 権利の保護：有効

第三者がCSMの計算式（例：ストローク×18+（36-パット）...等）を無断でソフトや大会運営に利用した場合、当社が「著作権侵害」として差止請求やライセンス料を請求できる立場にあります。

今後は、提言予定のR&AやUSGA、あるいは導入を検討するゴルフ場に対し、「本方式はSGR LLCが独自に開発し、国際条約で保護された著作物である」旨をライセンスポリシーと共に提示することで、法的リスクを完全にコントロールすることが可能です。

## 【問合せ先】

SGR LLC 総合受付窓口

mail : [contact@sgr-llc.jp](mailto:contact@sgr-llc.jp)

## 【問合せフォーム】

事業分野：その他

事業詳細：スポーツ関連

URL : <https://sgr-llc.jp/contact/>