

## 5.8 ハンディキャップインデックスの増加制限

キャップの手順には、次の2つの種類がある：

- (i) **ソフトキャップ**：ソフトキャップは、新たに算出されたプレーヤーのハンディキャップインデックスとローハンディキャップインデックスの差が、3.0打を超えた時に稼働する。

算出されたハンディキャップインデックスの増加幅が3.0打を超える場合、超過分の増加を50%に抑制する。

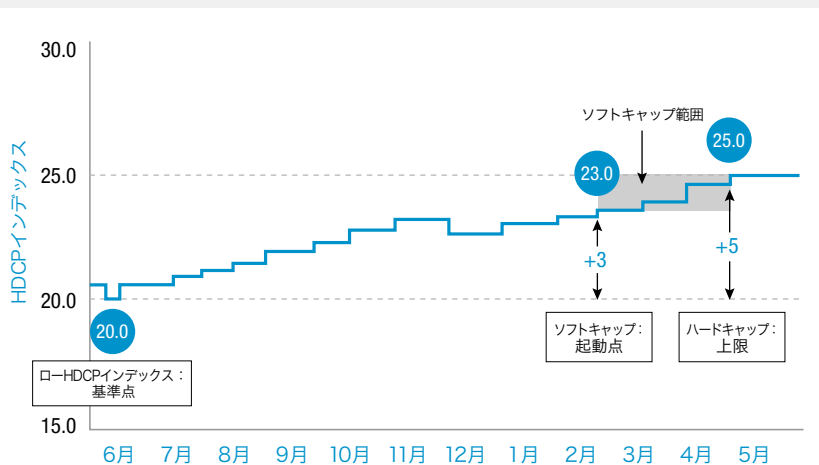
- (ii) **ハードキャップ**：ハードキャップは、ソフトキャップ適用後に、プレーヤーのハンディキャップインデックスがローハンディキャップインデックスより増加できる上限を5.0打に制限する。

プレーヤーのハンディキャップインデックスの低減に制限はない。

ソフトキャップとハードキャップの手順は、プレーヤーのローハンディキャップインデックスが設定された時点で初めて有効となる。

(図 5.8 参照)

図5.8：ソフトキャップとハードキャップ



## 5.9 例外的なスコアの提出

例外的なスコアがプレーヤーのスコア記録に提出された場合、次の調整表に従ってハンディキャップインデックスを低減する：

スコアディファレンシャルがプレー当日において有効なプレーヤーのハンディキャップインデックスを下回るストローク数	例外的なスコアによる低減調整
7.0～9.9	-1.0
10.0以上	-2.0

- 低減調整は、例外的なスコア1枚ごとに適用することができる。
- 複数の例外的なスコアによる低減調整は加算適用される。
- 例外的なスコアが提出された場合、低減調整は、プレーヤーのハンディキャップインデックス更新計算の中で自動的に適用される。
- 例外的なスコアによる低減調整は、その例外的なスコアを含むプレーヤーのスコア記録に登録されている最新20枚のスコアディファレンシャルすべてに適用する。その結果、調整の効果は、次のスコアが提出された後も持続し、その後新しいスコアが登録されるに従って徐々に薄まっていく。

例外的なスコアが提出された時点でプレーヤーのスコア記録に登録されているスコアディファレンシャルが20枚未満の場合、低減調整は、その例外的なスコアを含むプレーヤーのスコア記録に登録されたすべてのスコアディファレンシャルに適用する。

- 次の場合、ハンディキャップ委員会が検討できるように、追加のハンディキャップ検証通知を行う：
  - プレーヤーのハンディキャップインデックスに複数の例外的なスコアによる低減が適用されている場合。
  - スコアディファレンシャルが、プレー当日において有効なプレーヤーのハンディキャップインデックスより10打以上下回り、例外的なスコアによる低減「-2.0」が適用されている場合。
- ハンディキャップ委員会は、例外的なスコアによる低減調整を適用するとプレーヤーのハンディキャップインデックスが本人の実証された技量を公平に反映しなくなると判断した場合、例外的なスコアによる低減調整をオーバーライドすることができる(規則 7.1a 参照)。

(図 5.9 参照)