

# 付属規則C:ハンディキャップアロー ワンス

ハンディキャップアローワンスは、9ホールおよび18ホールのプレー形式で、すべての技量レベルのプレーヤーが公平に競うことができるように設計されたものである。

ハンディキャップアローワンスはコースハンディキャップに適用し、その適用後の数値がプレーヤーのプレーイングハンディキャップとなる(規則6.1および6.2参照)。

ナショナル協会は、ハンディキャップアローワンスの制定に関する責任を持つ。但し、その責任を、地区ゴルフ協会またはゴルフ倶楽部に委任することができる。

推奨ハンディキャップアローワンスは、次の表に示した通り。なお、以下のアローワンスは、参加人数が中規模のネット競技に基づいており、競技の参加人数や希望する公平性に応じて調整することができる(解釈C/1参照)：

プレー形式	ラウンドの種類	推奨ハンディキャップアローワンス
ストロークプレー	個人	95%
	個人ステーブルフォード	95%
	個人パー/ボギー	95%
	個人最大スコア	95%
	フォアボール	85%
	フォアボール・ステーブルフォード	85%
	フォアボール・パー/ボギー	90%
マッチプレー	個人	100%
	フォアボール	90%
その他	フォアサム	チームHDCP合計の50%
	グリーンサム	HDCPの少ないプレーヤーの60%+多いプレーヤーの40%
	パインハースト/チャップマン	HDCPの少ないプレーヤーの60%+多いプレーヤーの40%
	4人中1人のベストボール・ストロークプレー	75%
	4人中2人のベスト合計・ストロークプレー	85%
	4人中3人のベスト合計・ストロークプレー	100%
	4人の合計スコア・ストロークプレー	100%
	スクランブル(4人1組)	HDCPの少ない方から、それぞれ25%、20%、15%、10%
	スクランブル(2人1組)	HDCPの少ないプレーヤーの35%、多いプレーヤーの15%
	パートナー2人の合計スコア・マッチプレー	100%
	4人中1人のベストボール・パー/ボギー	75%
	4人中2人のベスト合計・パー/ボギー	80%
	4人中3人のベスト合計・パー/ボギー	90%
	4人の合計スコア・パー/ボギー	100%

ハンディキャップ競技：

競技の場合は、委員会は競技の条件でハンディキャップアローワンスを規定するべきである。

通常、ストロークプレー形式では、ハンディキャップアローワンスを適用後、プレーヤーはフルプレーイングハンディキャップを使用する。

通常、マッチプレー形式では、ハンディキャップアローワンスを適用後、最もプレーイングハンディキャップの少ないプレーヤーが他のプレーヤーに対してハンディキャップストローク 0 (ゼロ) でプレーする。その他のプレーヤーは、最もプレーイングハンディキャップの少ないプレーヤーと自身のプレーイングハンディキャップの差をハンディキャップストロークとして受ける。

プラスプレーイングハンディキャップ:

委員会が別途規定している場合を除き、“プラス”プレーイングハンディキャップのプレーヤーは (例えば +2)、ハンディキャップナンバー 18 のホールから順番にハンディキャップストロークを与える。例えば、プレーイングハンディキャップ +2 のプレーヤーは、ハンディキャップナンバー 18 と 17 のホールでハンディキャップストロークを与える。

ハンディキャップアローワンスを適用する際、プラスプレーイングハンディキャップのプレーヤーは、端数の四捨五入処理を含めて数値がゼロ(0) 方向に変動する。このことにより、相対的なプレーイングハンディキャップの差が変わらないように維持できる。

注: プラスプレーイングハンディキャップは、負の値で表示する (規則 5.2c 参照)。

延長ホール:

ハンディキャップアローワンスは、9 ホールまたは 18 ホールでの公平性を確保するために設計されている。競技の優勝者や他の順位を決定するために延長ホールをプレーすることが義務づけられている場合は、ハンディキャップストロークが適用されるホールを、競技の条件で規定するべきである (ゴルフ規則のオフィシャルガイド「委員会の措置」セクション 7A 参照)。

付属規則Cの解釈:

**C/1 - 推奨ハンディキャップアローワンスに及ぼすフィールドサイズの影響**

フィールドサイズ (競技の規模) は公平性に影響を及ぼすため、特定の競技やプレー形式におけるハンディキャップアローワンスを決定する際に考慮するべきである。

すべての個人ストロークプレー形式の推奨ハンディキャップアローワンスは、中規模のネット競技 (少なくとも参加者 30 名) を基準として 95% に設定されているため、参加人数が 30 名未満の場合は、ハンディキャップアローワンスを 100% にすることが勧められる。

**C/2 - ハンディキャップアローワンスを適用したハンディキャップ競技における、ハンディキャップストローク割り当て方法の例**

プレーヤー	個人マッチプレー プレーイングHDCP HDCPアローワンス100%	フォアボールマッチプレー プレーイングHDCP HDCPアローワンス90%
A	10	9
B	18	16
C	27	24
D	39	35

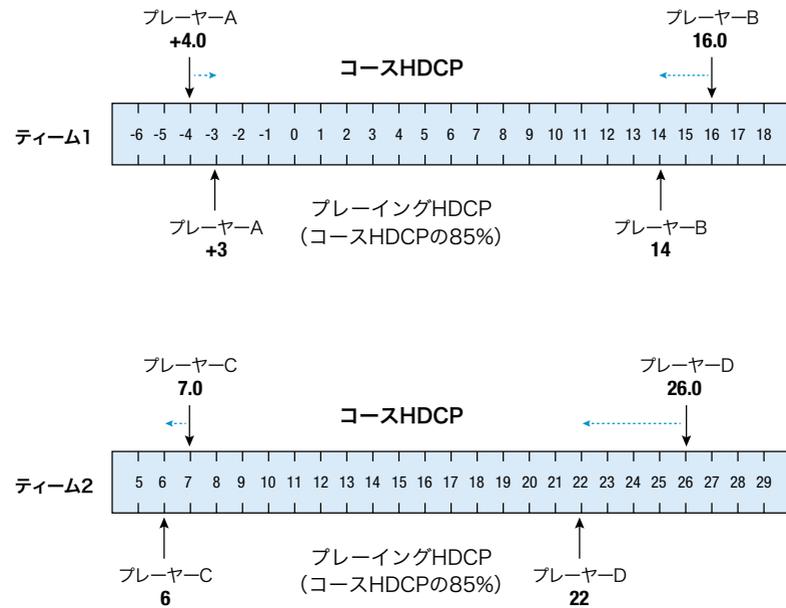
例 1: 個人マッチプレーでプレーヤー A とプレーヤー B が対戦した場合、プレーヤー A はハンディキャップストローク 0 (ゼロ) でプレーし、プレーヤー B はそのマッチでハンディキャップストローク 8 打を受ける。

例 2: フォアボールマッチプレーでは、プレーヤー A はハンディキャップストローク 0 (ゼロ) でプレーし、プレーヤー B は 7 打、プレーヤー C は 15 打、プレーヤー D は 26 打を受ける。

注: フォアボールマッチプレーのハンディキャップストロークの割り当ては、ハンディキャップが最も少ないプレーヤーが不参の場合でも変わらない。

**C/3 - ハンディキャップアローワンスを適用したハンディキャップ競技における、プラスハンディキャップのプレーヤーを含んだ場合のハンディキャップストローク割り当て方法の例**

次の図は、コースハンディキャップ + 4 (プレーヤー A)、16 (プレーヤー B)、7 (プレーヤー C)、26 (プレーヤー D) の 4 人が、フォアボールストロークプレー競技で対戦する場合に、両チームにハンディキャップアローワンス 85% を適用する方法を示している。



ハンディキャップアローワンス 85% を適用した結果、パートナー間のプレーイングハンディキャップの差はチーム 1 は 17 打、チーム 2 は 16 打となる。これはコースハンディキャップ差のおよそ 85% であり、相対的な公平性を維持している。

ハンディキャップアローワンスを適用する際は、常にプレーイングハンディキャップがゼロに近づくように数値が減少する。これはプラスハンディキャップインデックスのプレーヤーも同様である。

例：

プレーヤー	コース HDCP	フォアボールストロークプレー プレーイングHDCP HDCPアローワンス85%	フォアボールマッチプレー プレーイングHDCP HDCPアローワンス90%
A	+4	+3	+4
B	16	14	14
C	7	6	6
D	26	22	23

例 1：フォアボールストロークプレーでは、プレーヤー A は 3 打を与え、プレーヤー B、C、D は、それぞれ 14 打、6 打、22 打を受ける。

例 2：フォアボールマッチプレーでは、プレーヤー A はハンディキャップストローク 0 (ゼロ) でプレーし、プレーヤー B、C、D は、それぞれ 18 打、10 打、27 打を受ける。