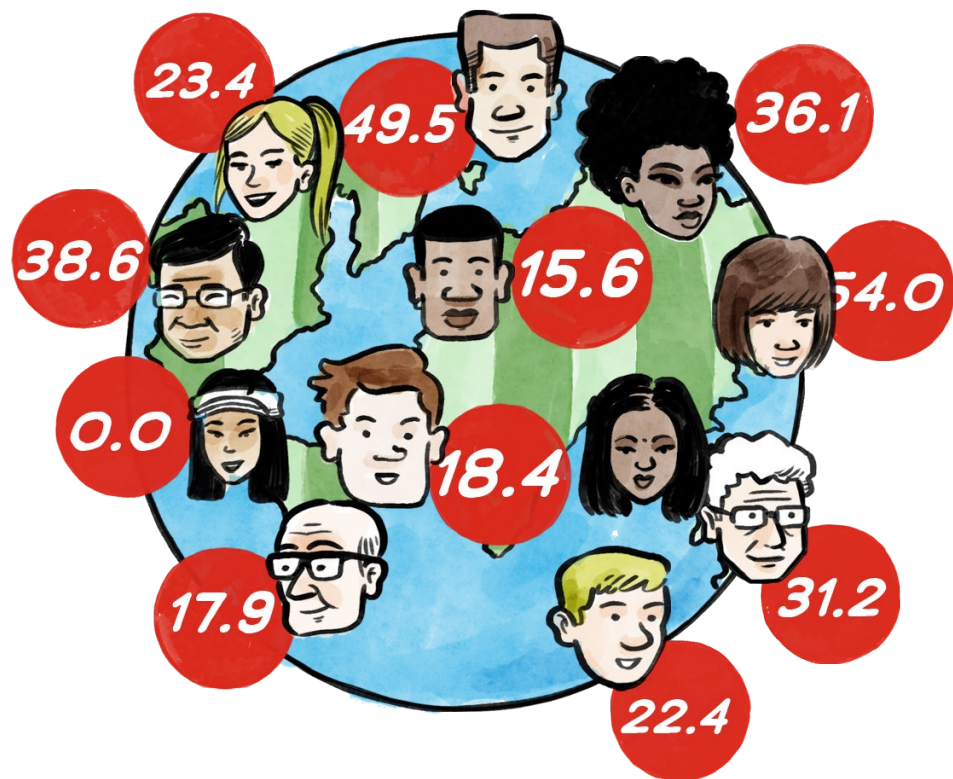
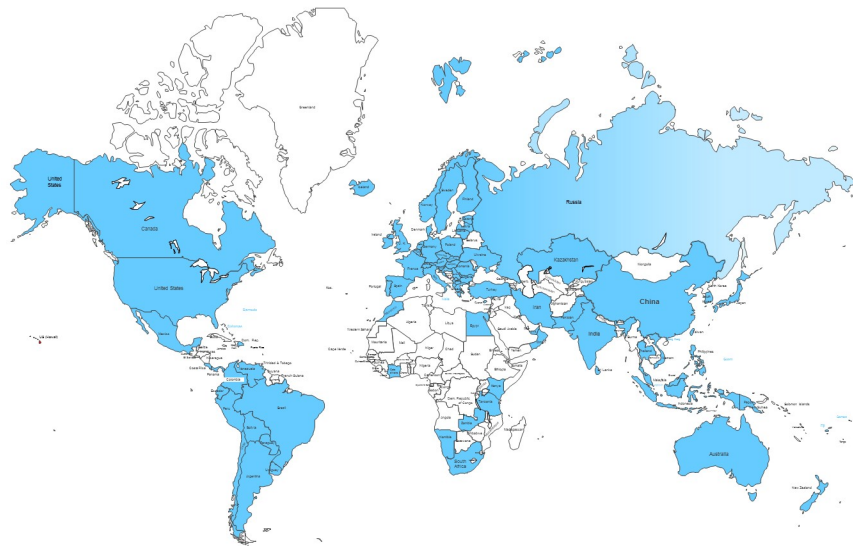
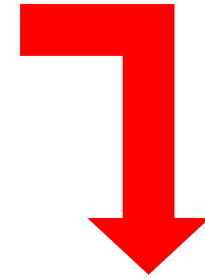
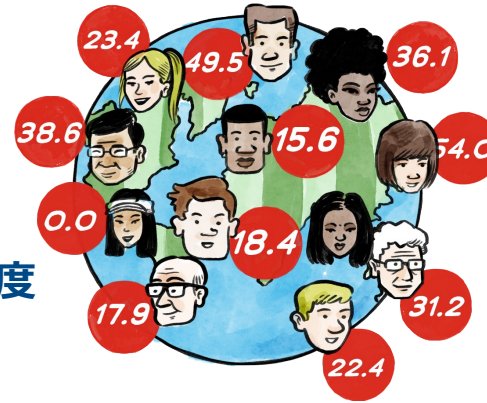


ワールドハンディキャップシステム (WHS) の概要

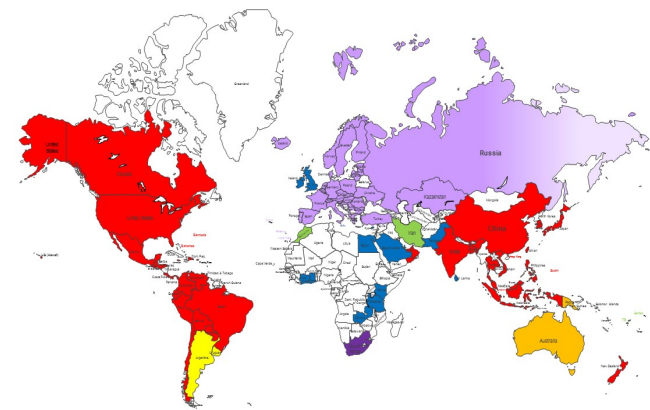
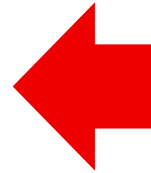


ハンディキャップとは

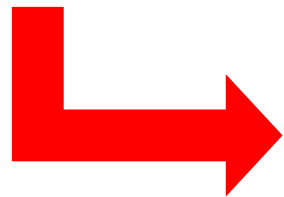
技量の異なるプレーヤー同士が
公平にゲームを競い合うことができる
他のスポーツにはない、ゴルフ特有の優れた制度



2020年WHSスタート
『世界統一のHDCP制度』



世界で6つの異なるHDCP制度



2022年4月
日本国内の運用開始

WORLD HANDICAP SYSTEM



『USGAとR&Aが共同統括』

ゴルフ
規則

用具
規則

アマチュア資格
規則

+

ハンディキャップ
規則

『ゴルフの第4の規則化』

ワールドハンディキャップシステム (WHS)

ハンディキャップ規則

コースレーティングシステム



USGAハンディキャップシステム + α

USGAコースレーティングシステム
(スロープシステム)

『USGAハンディキャップシステムをベースに世界中のゴルフ文化に適應できるように改善』

『USGAコースレーティングシステムをそのまま採用』



従来のUSGAシステムと
同様の仕組み

WHSは、3つの理念に基づいて設計されています。

誰でも
持てる
HDCP

どこでも
使える
HDCP

正確で
使いやすい
HDCP

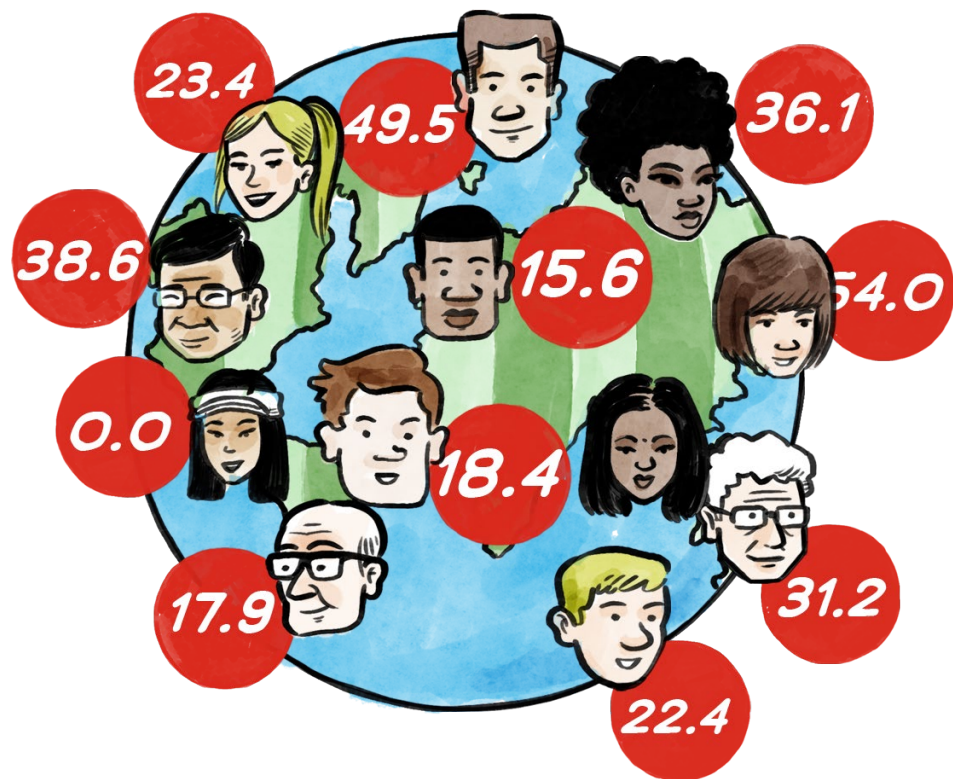


世界中で、より多くの人々が、ハンディキャップを使って
ゴルフを楽しめるようにすることを目指しています。

WHSの主な内容

(従来のUSGAシステムからの主な変更点)

1. HDCPインデックス取得に必要なスコア枚数
2. HDCPインデックスの基本計算
3. HDCP査定に採用可能なスコア
4. プレーしなかったホール、ホールアウトしなかったホール
5. HDCPインデックスの上限
6. HDCP査定のためのホールスコア上限
7. HDCPインデックスの更新頻度
8. スコアの提出期限
9. プレーイングコンディション計算 (PCC)
10. 例外的なスコアによる低減調整
11. コースHDCPとプレーイングHDCP
12. ローハンディキャップインデックス
13. HDCPの増加制限 (CAP)
14. 委員会の行動




1. HDCPインデックス取得に必要なスコア枚数

規則4.5



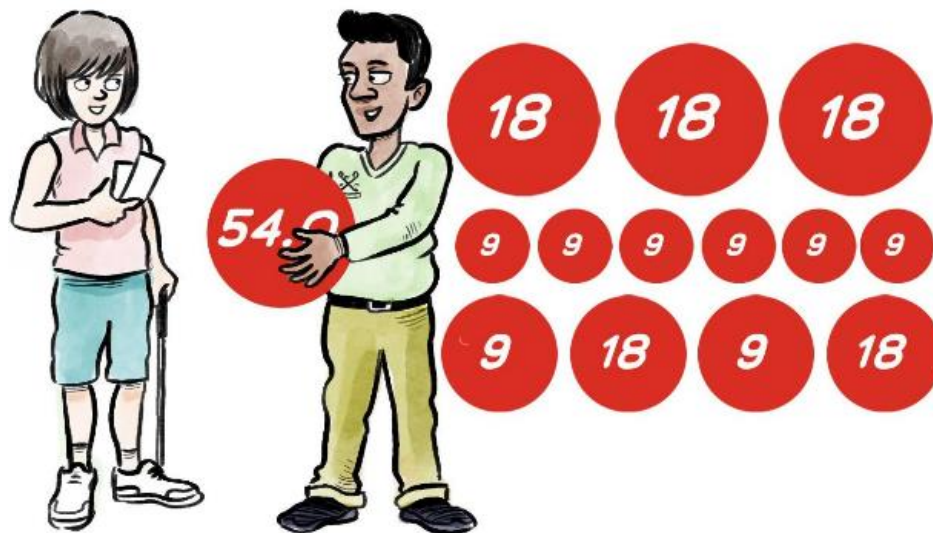
	従来のUSGAシステム	WHS
初回インデックス取得に必要なスコア枚数	18ホールスコア5枚	54ホール分のスコア

18Hスコアなら3枚




**HDCPインデックスが
取得しやすくなった**

9Hスコア、18Hスコア、両方の組み合わせでも可

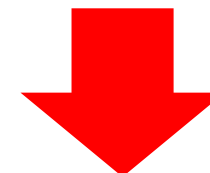


2. HDCPインデックスの基本計算

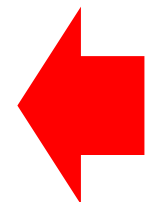
規則5



	従来のUSGAシステム	WHS
HDCP インデックスの 基本計算	最新20枚中 ベストディファレンシャル 10枚の平均 × 係数0.96	最新20枚中 ベストディファレンシャル 8枚の平均 (係数0.96は除外)



従来のHDCPインデックスより
数値が若干少なくなる傾向がある
(但し、個人差あり)



良いスコアを反映しやすく
悪いスコアの影響を受けにくい

■ スコア枚数が20枚未満の場合

スコア記録内に登録されている スコアの枚数	HDCPインデックス計算に使用する スコアディファレンシャルの枚数	調整値
3	ベスト1枚	-2.0
4	ベスト1枚	-1.0
5	ベスト1枚	0
6	ベスト2枚の平均	-1.0
7 ~ 8	ベスト2枚の平均	0
9 ~ 11	ベスト3枚の平均	0
12 ~ 14	ベスト4枚の平均	0
15 ~ 16	ベスト5枚の平均	0
17 ~ 18	ベスト6枚の平均	0
19	ベスト7枚の平均	0
20	ベスト8枚の平均	0

■ 9ホールスコアの連結



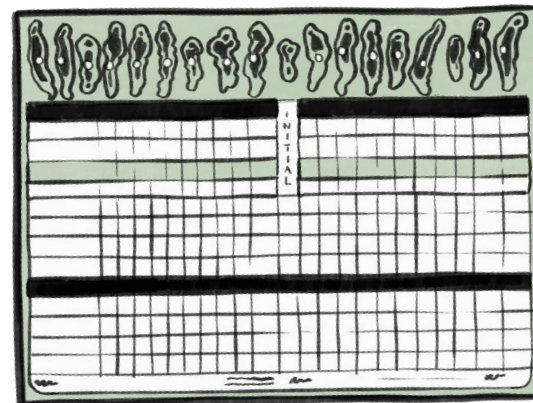
9Hスコア

+



9Hスコア

=



18Hスコア

但し、連結しないまま残っている9ホールスコアは、最新20枚の18ホールスコアより古くなった時点で破棄されます。

3. HDCP査定に採用可能なスコア

規則2

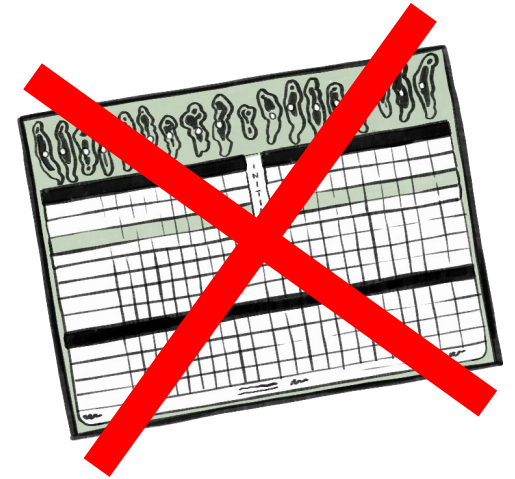


■ 承認されたプレー形式

プレー形式	ラウンドの種類	ホール数			
		9	✓	18	✓
個人ストロークプレー	競技ラウンド	9	✓	18	✓
	一般のプレー	9	✓	18	✓
	ステーブルフォード - 競技ラウンド	9	✓	18	✓
	ステーブルフォード - 一般のプレー	9	✓	18	✓
	パー/ボギー - 競技ラウンド	9	✓	18	✓
	パー/ボギー - 一般のプレー	9	✓	18	✓
	最大スコア - 競技ラウンド	9	✓	18	✓
	最大スコア - 一般のプレー	9	✓	18	✓
フォアボール・ストロークプレー	競技ラウンド	9	✓	18	✓
	一般のプレー	9	✓	18	✓
	ステーブルフォード - 競技ラウンド	9	✓	18	✓
	ステーブルフォード - 一般のプレー	9	✓	18	✓
	パー/ボギー - 競技ラウンド	9	✓	18	✓
	パー/ボギー - 一般のプレー	9	✓	18	✓
個人マッチプレー	競技ラウンド	9	✓	18	✓
	一般のプレー	9	✓	18	✓
フォアボール・マッチプレー	競技ラウンド	9	✓	18	✓
	一般のプレー	9	✓	18	✓

■ ハンディキャップ査定に採用できないスコアの例

- フォアサム形式やスクランブル形式など、ラウンドを通して自分の球をプレーしない形式
- コーチを受けながらプレーした場合
- 規則不適合用具を使用してプレーした場合
- HDCP規則で定められている必要な最少ホール数をプレーしていない場合、など



<HDCP査定に採用するためにプレーしなければならない最少ホール数>

	従来のUSGAシステム	WHS
18ホールスコア	13ホール	14ホール
9ホールスコア	7ホール	7ホール

4. プレーしなかったホール、ホールアウトしなかったホール

規則3



例えば、マッチプレーで：

- 18ホール未満でマッチが終了した場合
- コンシードしてホールアウトしなかったホールがある場合

次の方法で、そのホールのスコアを記入します。

プレーしなかったホールのスコア



ネットパー

スタートしたがホールアウトしなかったホールのスコア



最も可能性の高いスコア

「最も可能性の高いスコア」とは：

- 実際に打ったストロークに、
- そのホールをホールアウトするために必要と思われる想定ストローク数を加えたもの。
- WHSのガイドラインに従って、プレーヤー本人が決定する。

<最も可能性の高いスコアのガイドライン>

球の位置：	加えるストローク数：
グリーン上でホールまで1.5m以内	1打
ホールまで1.5m～20m	球の位置、グリーンの難易度、プレーヤーの技量に応じて、2打または3打
ホールまで20m超	球の位置、グリーンの難易度、プレーヤーの技量に応じて、3打または4打

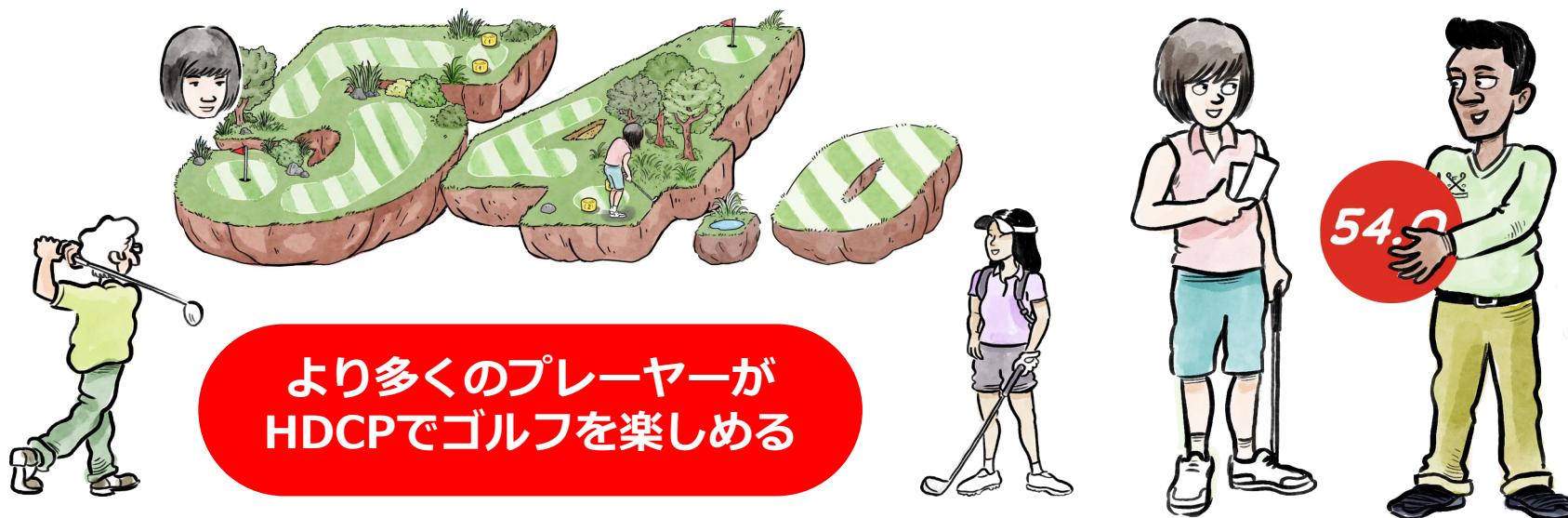
最も可能性の高いスコアは、ネットダブルボギーを超えることはできない

5. HDCPインデックスの上限

規則5.3



	従来のUSGAシステム	WHS
HDCP インデックスの上限	男子36.4 女子40.4	54.0 (男女一律)



6. HDCP査定のためのホールスコア上限

規則3.1



稀にある
“大叩きのホール”



HDCP査定に過剰な影響を与えないように
提出するホールスコアに上限を設けている

	従来のUSGAシステム	WHS
ホールスコア上限	ストローク コントロール	ネットダブルボギー

ネットダブルボギーの算出例：

パー	+	2打	+	受けるストローク	=	ネットダブルボギー
4		2		1		7

ネットダブルボギーは、各コースのハンディキャップナンバーと
プレイヤーのコースHDCPを使用して、J-sysが自動計算

7. HDCPインデックスの更新頻度

規則5.4

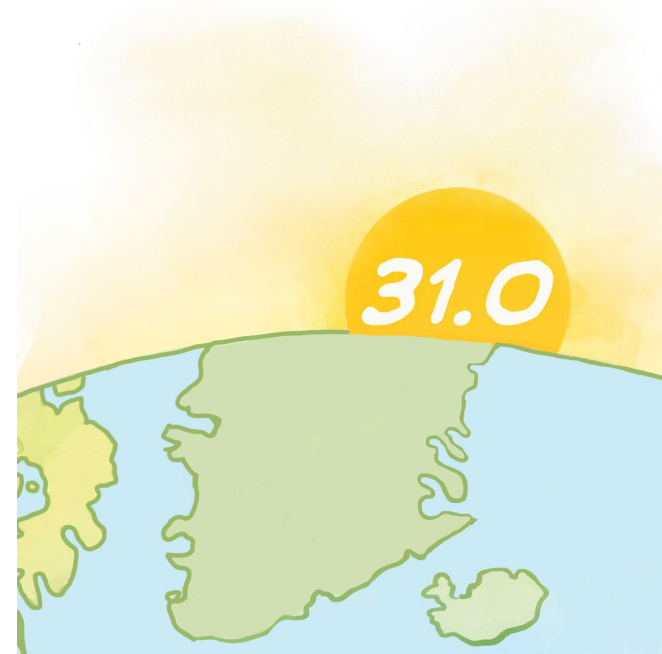


	従来のUSGAシステム	WHS
HDCP インデックスの 更新頻度	毎月1回	スコア提出ごと

スコアを提出するたびに、J-sysが再計算し、翌日にHDCPインデックスを更新

HDCPインデックスに、プレイヤーの最新の技量を、リアルタイムに反映できる

1日に複数枚のスコアを提出しても、HDCPインデックスが更新されるのは提出日の翌日



8. スコアの提出期限

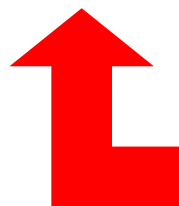
規則4.3



	従来のUSGAシステム	WHS
スコア提出期限	ラウンド終了後 できるだけ速やかに提出	ラウンド当日の 深夜零時までに提出

最新の技量を反映したHDCPインデックスを、
ラウンドの翌日にリアルタイムに更新するため

プレーイングコンディション計算 (PCC) を使用して、
当日の正確なコース難易度を反映した
HDCPインデックスを算出するため



**PCCは、深夜零時までに提出されたスコアに基づいて
必要な当日のコース難易度調整値を計算する**

※当日の深夜零時を過ぎてもスコア提出は可能だが、正確なPCCが計算できなくなる恐れ有り。

9. プレーイングコンディション計算 (PCC)

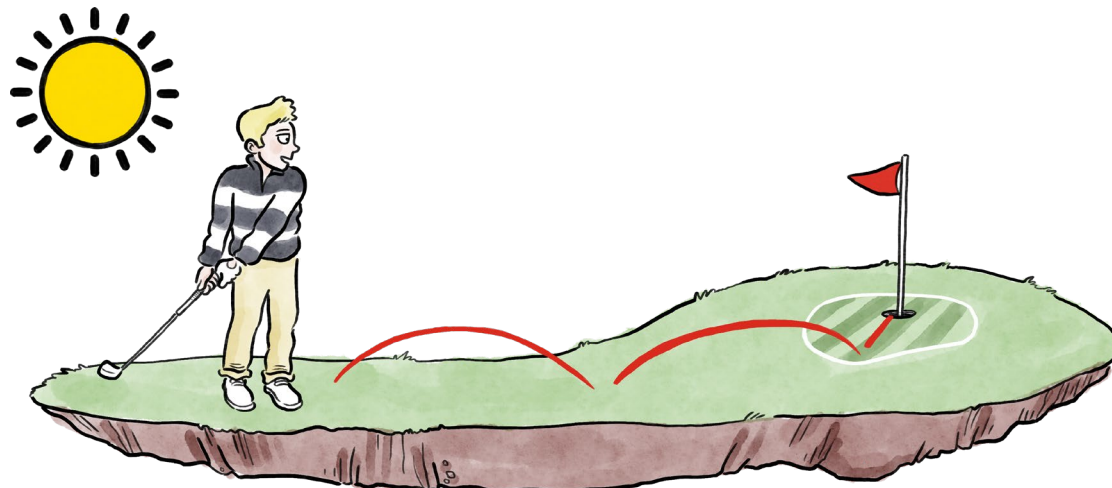
規則5.6



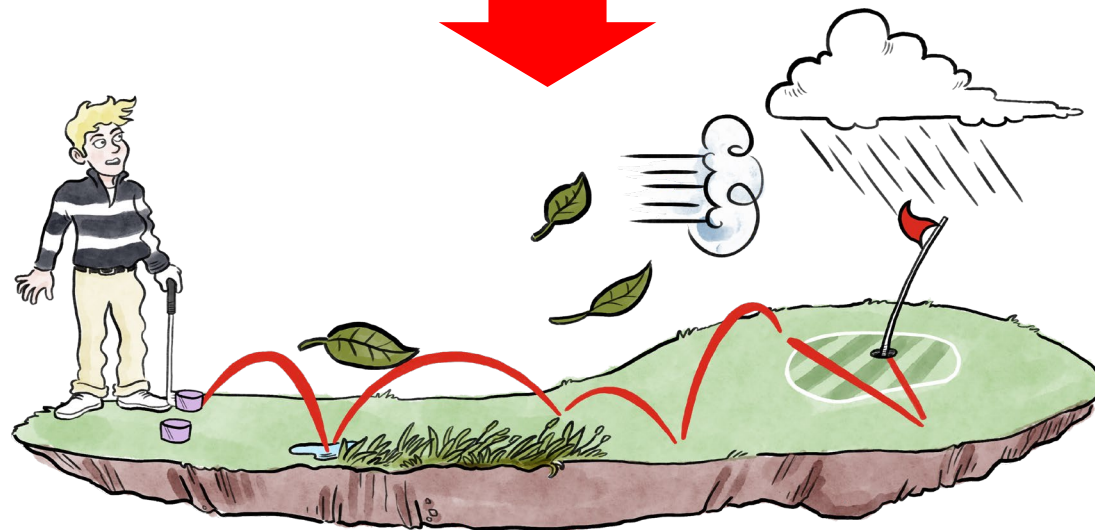
通常の
コンディション

天候や
コースセッティング
などによる

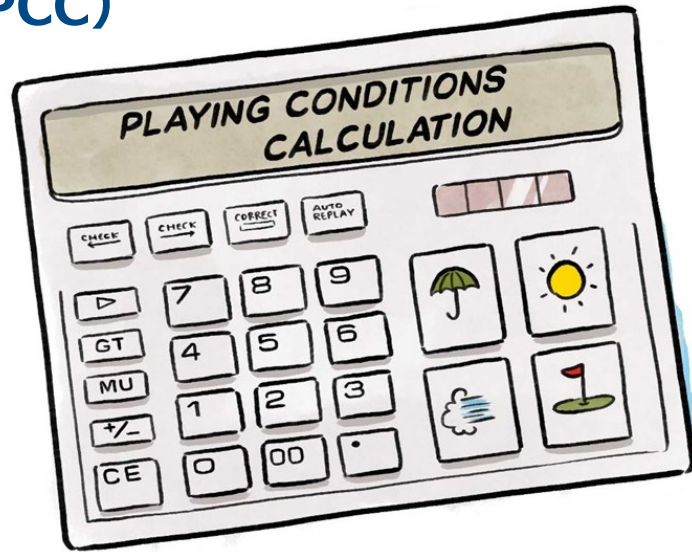
コンディション
の大きな変化



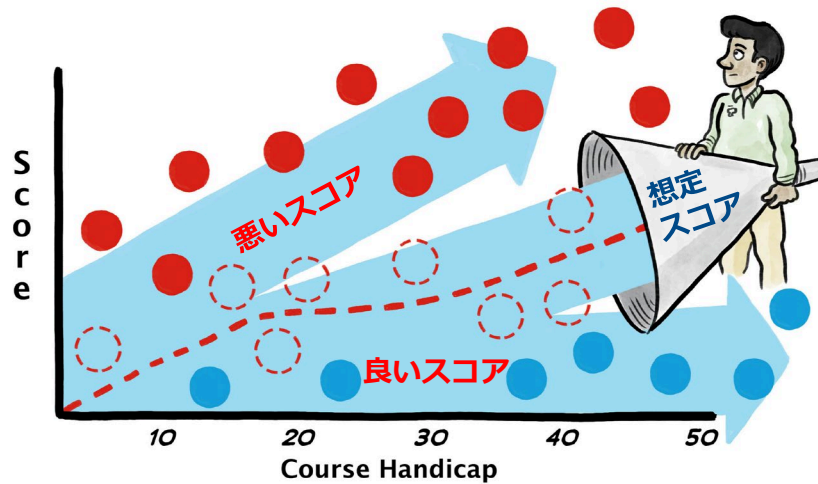
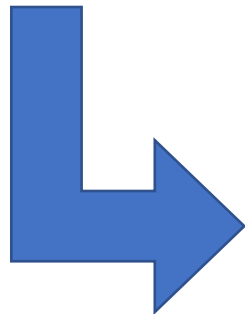
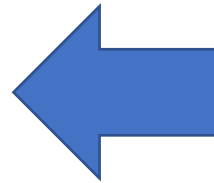
コース難易度の調整が必要



プレーイングコンディション計算 (PCC)



当日のスコア



必要に応じて
コース難易度に
調整値を適用

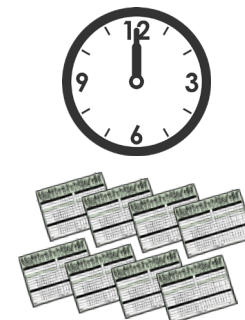
PCCの計算手順：

1日に1回、J-sysのコンピューターが自動計算



計算に使用するスコア：

- ラウンド当日の深夜零時までに提出されたスコア
- HDCPインデックス36.0以下のプレイヤーのスコア
- 最低8枚必要



想定範囲外のスコアが一定割合を超えた場合

PCC = -1 ~ +3

当日のスコアの多くが想定範囲に収まる場合、
および提出された当日のスコアが8枚未満の場合

PCC = 0

算出されたPCC調整値は、その日、そのコースでプレーした
すべてのプレイヤーのスコアディファレンシャル計算に適用する

■ PCCを含んだスコアディファレンシャル計算の例

$$(113 \div \text{スロープレーティング}) \times (\text{調整グロススコア} - \text{コースレーティング} - \text{PCC 調整値})$$

例：コースレーティング71.5/スロープレーティング125/調整グロススコア95の場合

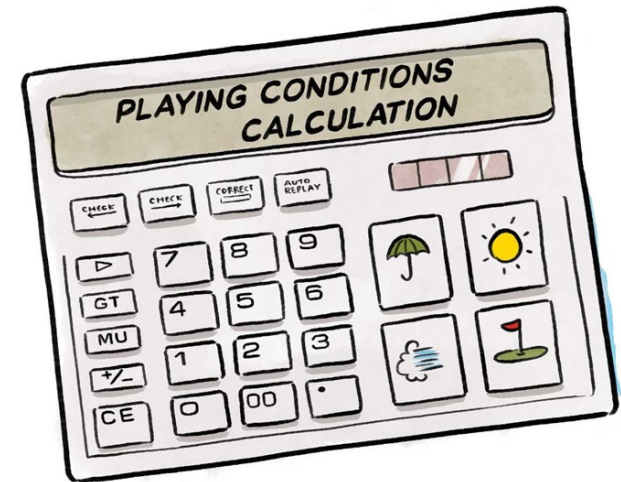
【通常のコンディション PCC=0】

(113/125)	×	(95 - 71.5	-PCC)	=	スコアディファレンシャル
0.904		(23.5	-(0))		21.2

【難しいコンディション PCC=+1】

(113/125)	×	(95 - 71.5	-PCC)	=	スコアディファレンシャル
0.904		(23.5	-(+1))		20.3

**PCC調整値は
その日のコンディションが
通常と大きく異なる場合のみに
適用されるように設計されています。**



**深夜零時を過ぎて提出されたスコアは
PCCの計算に含まれません。**

**PCCが正確に計算されるように
ラウンド当日の深夜零時まで
スコアを提出してください。**



10. 例外的なスコアによる低減調整

規則5.9



従来のUSGAシステム

非常に優れたトーナメントスコアによる低減調整

改良

WHS

例外的なスコアによる低減調整

ラウンド当日の
HDCPインデックス

比較

スコア
ディファレンシャル

『例外的に良い』場合
スコアディファレンシャルの計算に
追加の低減調整を適用する

ラウンド当日のHDCPインデックス VS スコアディファレンシャル	-7.0 ~ -9.9	-10.0以上
追加調整値	-1.0	-2.0

競技ラウンドだけでなく、一般のプレーのスコアにも適用される。

調整値は、スコア記録内の最新20枚のスコアディファレンシャルすべてに適用される（そのうちベスト8枚の平均が、最新のハンディキャップインデックスとなる）。

ハンディキャップ委員会は、必要に応じて、この調整を変更したり、取り消すことができる。

■ 例外的なスコアによる低減調整の例

- 提出したスコアディファレンシャル4.1が、例外的なスコアによる低減調整「-1」と判定された。
- 調整値「-1」が、スコア記録内の最新20枚のディファレンシャルすべてに適用される。
- 調整値適用後のディファレンシャルを使用して最新のインデックスを計算する。

スコア No.	プレー日	コース名	CR	スロープ	調整 グロス スコア	スコア ディファ レンシャル	調整値	調整後 ディファ レンシャル
1	10/1/20	Hill GC	70.5	125	75	4.1	-1	3.1
2	9/25/20	Meadow GC	72.2	131	89	14.5	-1	13.5
3	9/22/20	Hill GC	70.5	125	91	18.5	-1	17.5
4	9/5/20	Hill GC	70.5	125	92	19.4	-1	18.4
5	9/1/20	Hill GC	70.5	125	99	25.8	-1	24.8
6	8/28/20	Hill GC	70.5	125	89	16.7	-1	15.7
7	8/23/20	River GC	71.3	127	92	18.4	-1	17.4
8	7/26/20	Meadow GC	72.2	131	87	12.8	-1	11.8
9	7/14/20	Hill GC	70.5	125	97	24.0	-1	23.0
10	7/4/20	Hill GC	70.5	125	88	15.8	-1	14.8
11	6/19/20	River GC	71.3	127	87	13.5	-1	12.5
12	6/16/20	Valley GC	69.9	118	95	24.0	-1	23.0
13	6/12/20	Forest GC	70.1	115	86	15.6	-1	14.6
14	6/5/20	Meadow GC	72.2	131	85	11.0	-1	10.0
15	6/2/20	Hill GC	70.5	125	82	10.4	-1	9.4
16	5/30/20	Hill GC	70.5	125	94	21.2	-1	20.2
17	5/25/20	Valley GC	69.9	118	89	18.3	-1	17.3
18	5/22/20	Hill GC	70.5	125	97	24.0	-1	23.0
19	4/29/20	Hill GC	70.5	125	85	13.1	-1	12.1
20	4/14/20	Hill GC	70.5	125	93	20.3	-1	19.3
21	4/10/20	Hill GC	70.5	125	94	21.2		21.2

■ 例外的なスコアによる低減調整の例

- その後、新しいスコアが提出されると、例外的なスコアでなければ調整は適用されない。
- しかし、既に適用された調整値は、スコア記録内に残っている。
- 調整の効果は、徐々に薄れながら、一定期間は維持される。

スコア No.	プレー日	コース名	CR	スロープ	調整 グロス スコア	スコア ディファ レンシャル	調整値	調整後 ディファ レンシャル
1	11/1/20	Hill GC	70.5	125	88	15.8		15.8
2	10/25/20	Meadow GC	72.2	131	89	14.5		14.5
3	10/22/20	Hill GC	70.5	125	89	16.7		16.7
4	5/10/20	River GC	71.3	127	87	13.5		13.5
5	10/1/20	Hill GC	70.5	125	75	4.1	-1	3.1
6	9/25/20	Meadow GC	72.2	131	89	14.5	-1	13.5
7	9/22/20	Hill GC	70.5	125	91	18.5	-1	17.5
8	9/5/20	Hill GC	70.5	125	92	19.4	-1	18.4
9	9/1/20	Hill GC	70.5	125	99	25.8	-1	24.8
10	8/28/20	Hill GC	70.5	125	89	16.7	-1	15.7
11	8/23/20	River GC	71.3	127	92	18.4	-1	17.4
12	7/26/20	Meadow GC	72.2	131	87	12.8	-1	11.8
13	7/14/20	Hill GC	70.5	125	97	24.0	-1	23.0
14	7/4/20	Hill GC	70.5	125	88	15.8	-1	14.8
15	6/19/20	River GC	71.3	127	87	13.5	-1	12.5
16	6/16/20	Valley GC	69.9	118	95	24.0	-1	23.0
17	6/12/20	Forest GC	70.1	115	86	15.6	-1	14.6
18	6/5/20	Meadow GC	72.2	131	85	11.0	-1	10.0
19	6/2/20	Hill GC	70.5	125	82	10.4	-1	9.4
20	5/30/20	Hill GC	70.5	125	94	21.2	-1	20.2
21	5/25/20	Valley GC	69.9	118	89	18.3	-1	17.3

11. コースHDCPとプレーイングHDCP

規則6





J-sysのコンピューター上で
ネットダブルボギーとネットパーを
自動計算するために使用される



実際のプレーで
使用するHDCP

A red arrow points upwards from this text box towards the 'プレーイングHDCP' box in the diagram above.

■ コースHDCPの計算式

従来の
USGA
システム

HDCPインデックス × (スロープレーティング ÷ 113)

WHS

HDCPインデックス × (スロープレーティング ÷ 113)
+ (コースレーティング - パー)

『CR - Par 調整』



■ 『CR-Par調整』をコースHDCP計算式に組み込む主な理由

異なるティーを使用した場合のコースHDCP追加調整が不要になる：

従来は、ティー毎のCR差によるコースHDCPの追加調整が必要だった…

- 新しい計算式にはCRが組み込まれているので、ティー毎のCR差による追加調整が必要ない。
- 異なるティーを使用する対戦が、より簡単になる。
- 但し、ティー毎のパー設定が異なる場合は、パーの差で追加調整する。

パーを基準にした方がゴルファーに分かりやすい：

- ほとんどのゴルファーはパーを基準としてプレーするので、パーを組み込んだコースHDCPの方が、ゴルファーの実際の感覚に近づく。

コースHDCPをより細かく表示できる：

- プレーヤーの技量差を、従来よりも細かくコースHDCPに反映することができるので、公平性をより高めることができる。

■ コースHDCPの計算例 『CR-Par調整』 “有り”と“無し”の比較

《HDCPインデックス：0.0》

TEE	YARDS	CR	SLOPE	PAR	CH	CH
Black	7033	74.2	135	72	0	2
Blue	6684	72.8	131	72	0	1
White	6414	71.7	128	72	0	0
Silver	6021	69.9	125	72	0	-2
Yellow	5886	68.8	123	71	0	-2
Red	5637	67.8	121	71	0	-3
Green	5385	66.5	118	70	0	-4
Gold	4957	64.4	113	69	0	-5

↑
CR-Par
無し

↑
CR-Par
有り

《HDCPインデックス：15.0》

TEE	YARDS	CR	SLOPE	PAR	CH	CH
Black	7033	74.2	135	72	18	20
Blue	6684	72.8	131	72	17	18
White	6414	71.7	128	72	17	17
Silver	6021	69.9	125	72	17	15
Yellow	5886	68.8	123	71	16	14
Red	5637	67.8	121	71	16	13
Green	5385	66.5	118	70	16	13
Gold	4957	64.4	113	69	15	10

↑
CR-Par
無し

↑
CR-Par
有り

『CR-Par 調整』が有ると、コースHDCPで技量を細かく反映できる。

■ プレーイングHDCP

実際のプレーで使用するHDCP

$$\text{プレーイングHDCP (整数)} = \text{コースHDCP} \times \text{HDCPアローワンス}$$

使用するHDCPの掛け率を、プレー形式に応じて設定したもの。
HDCPの少ないプレーヤーが競技で不利にならないようにするため。

プレー形式ごとに
HDCPアローワンスを
設定する必要がある

~~従来の
HDCPインデックス
係数0.96~~

■ 推奨ハンディキャップアローワンス（付属規則C）

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

参加者30名未満は100%

■ プレーイングHDCP運用のポイント

個人ストロークプレーの推奨HDCPアローワンス：

- 参加者30名以上 → 95%
- 参加者30名未満 → 100%

競技で採用するHDCPアローワンス：

- 競技の条件で制定できる、または
- 競技を管理する委員会が決定できる。

複数のティーを使用する場合：

- 追加のHDCP調整は不要。
- 但し、パーが異なる場合のみ、パーの差による追加調整が必要。

**プレーイングHDCPを簡単に計算できるように
換算表や競技用ツールなどを提供予定**

12. ローハンディキャップインデックス

規則5.7



ローハンディキャップインデックスとは：

スコア記録に登録されている最新のスコアから過去365日間における、プレイヤーの最少HDCPインデックス

- 最新のHDCPインデックスを計算する際に、計算の基準として使用される。
- プレーヤーのHDCPインデックスが、短期間に大きく増え過ぎないようにするため。
- HDCP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も一定数値を超えて増加した場合、増加を抑える機能（CAP）が、自動的に稼働する。



13. HDCPインデックスの増加制限 (CAP)

規則5.8



CAPとは：

- HDCPインデックスが常にプレイヤーの技量を適正に表すようにするため、短期間で数値が大きく増え過ぎないように制限する機能。
- プレーヤーのローハンディキャップインデックスを基準として自動計算する。

CAPは2種類ある：



Soft cap

ソフトキャップ：

新たに算出されたHDCP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3打を超えて増える場合、超過分の増加を50%に**抑制**する。



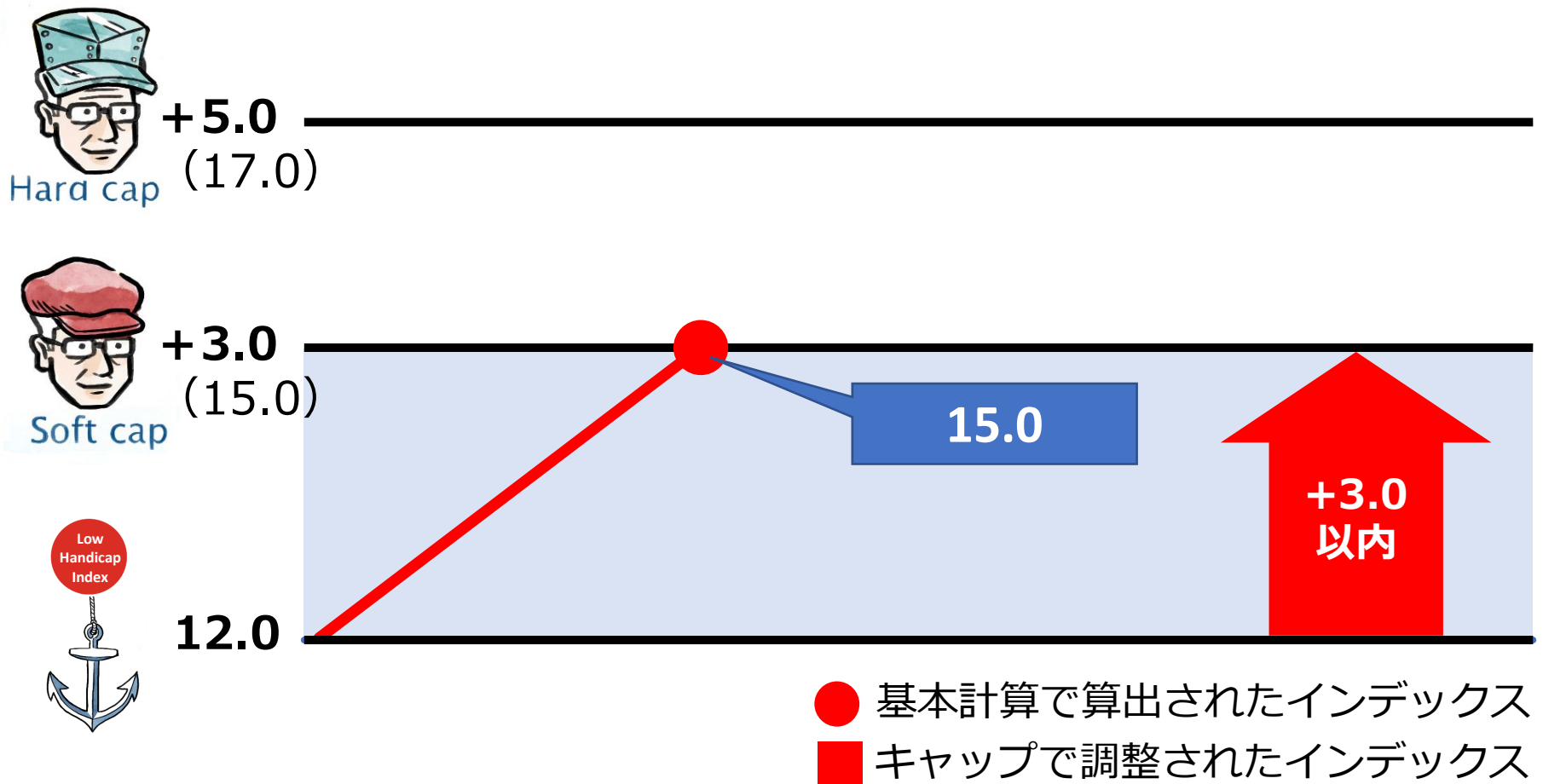
Hard cap

ハードキャップ：

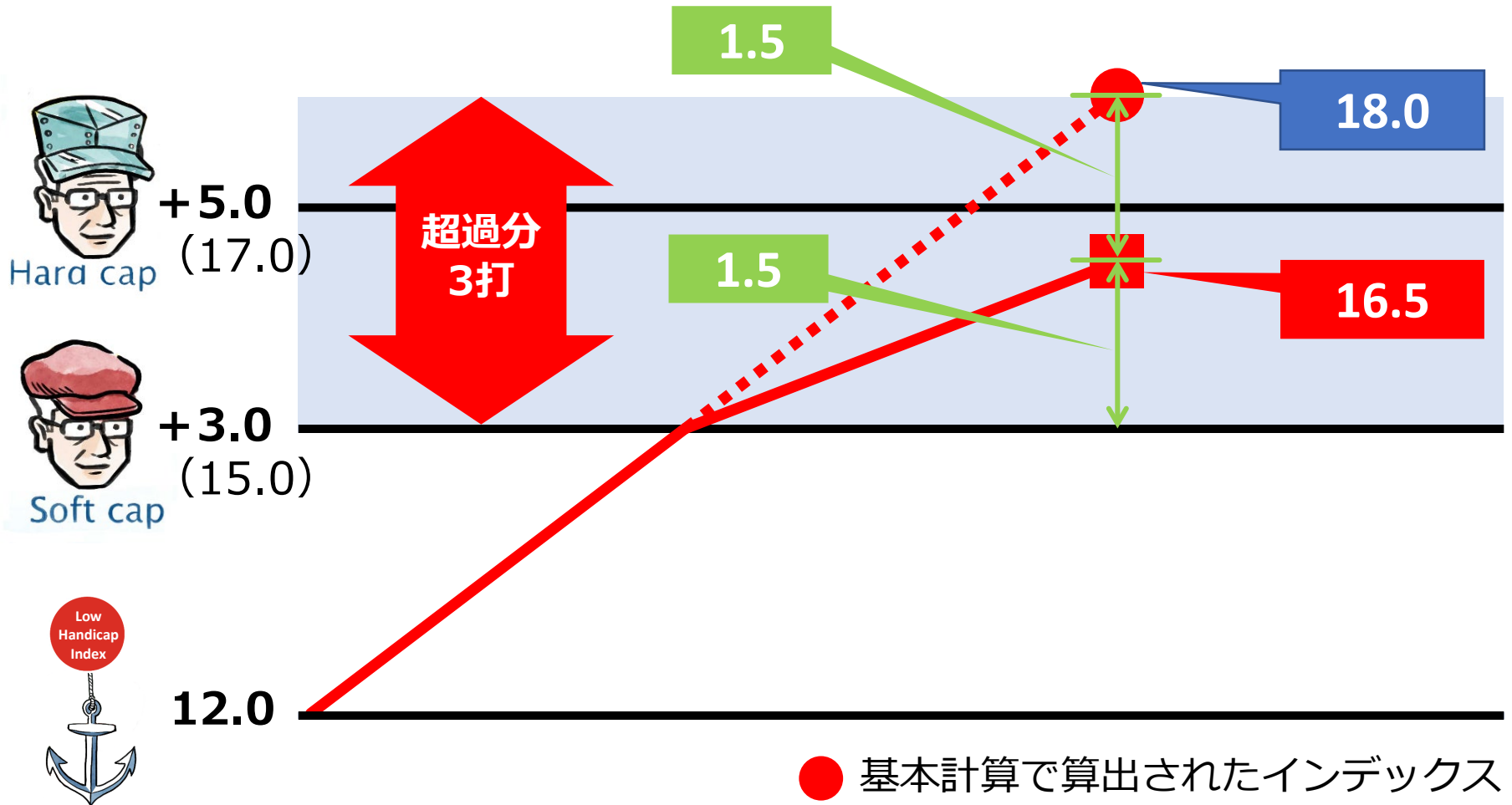
ソフトキャップ適用後に、HDCPインデックスがローハンディキャップインデックスより5打を超えて増える場合、増加上限を5.0打に**制限**する。

CAPは、プレイヤーのスコア記録に最低20枚の採用可能なスコアが登録された時点から稼働する。

キャップ適用なしの例

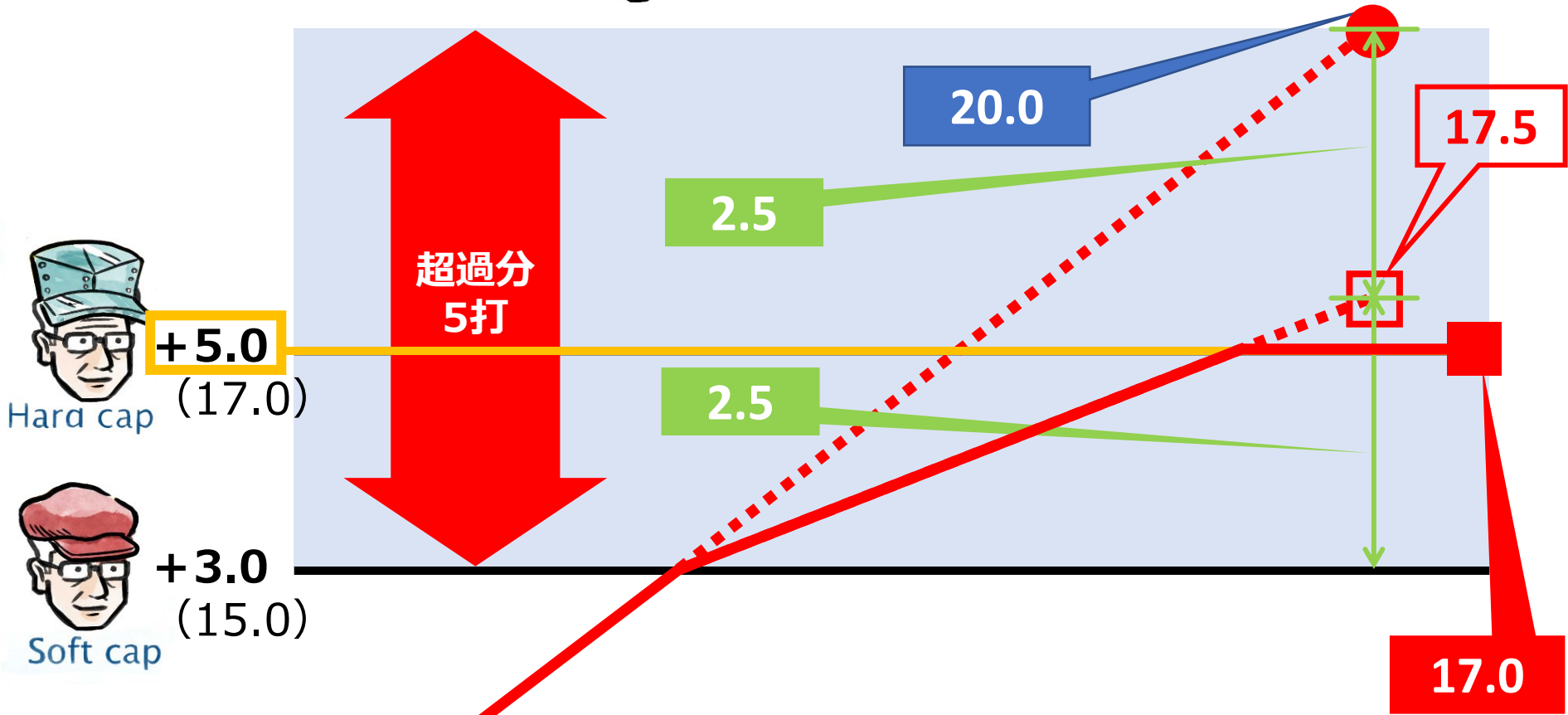


ソフトキャップの適用例



- 基本計算で算出されたインデックス
- キャップで調整されたインデックス

ハードキャップの適用例



- 基本計算で算出されたインデックス
- キャップで調整されたインデックス

14. 委員会の行動

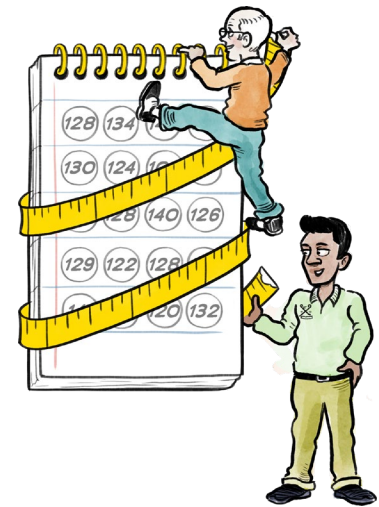
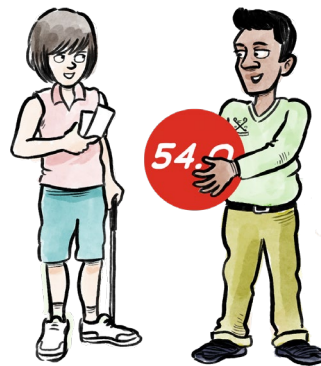
規則7



■ ハンディキャップ委員会



プレーヤーのハンディキャップを適切に管理するうえで
なくてはならない重要な存在



■ ハンディキャップ委員会の権限と責任

ハンディキャップ検証

少なくとも1年に1回、
メンバーのHDCPインデックスを検証

HDCPインデックスの修正

必要に応じてメンバーのインデックスを修正

- 最少1打の単位で行う
- 増加上限はローインデックス+5打
- 低減幅は制限無し

<修正方法>

- 最新20枚のディファレンシャルすべてに修正を適用、または
- 委員会が設定したインデックス値に一定期間凍結

ペナルティースコア

不当な理由でスコアを提出しなかった場合、
ペナルティースコアを適用

HDCPインデックスの停止・復活

規則が定めるプレイヤーの責任を故意に、
または繰り返し遵守しなかった場合、イン
デックスを停止

- 停止期間を設定
- 停止期間終了時に復活を検討

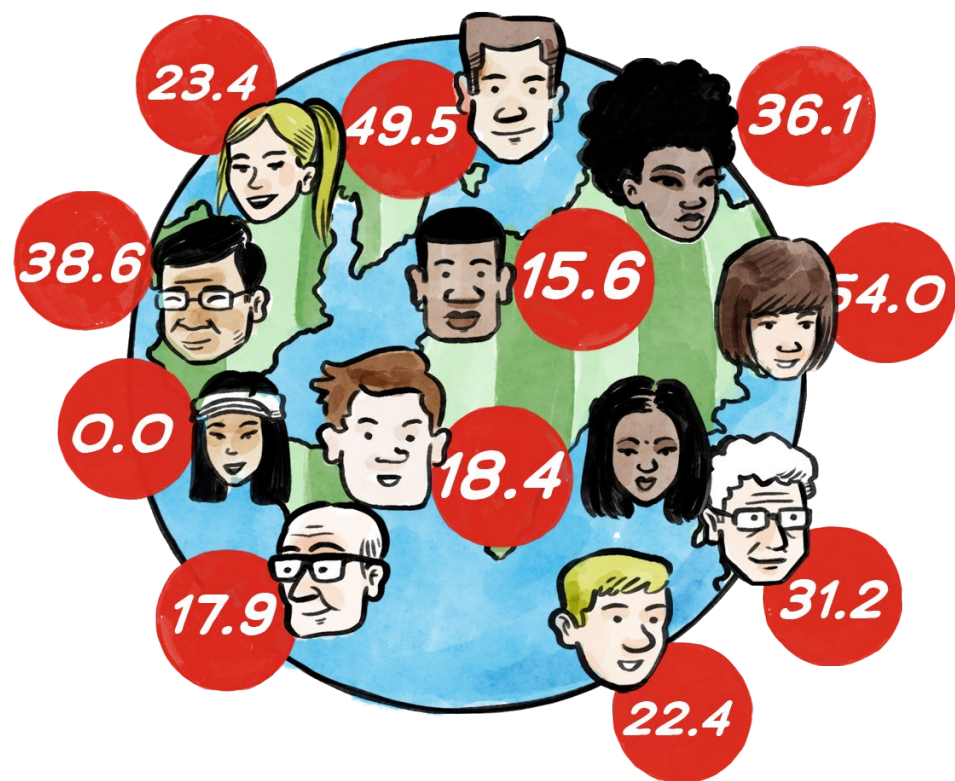
競技でのHDCPの運用方法

競技を管理する委員会と連携して、競技の
条件などで具体的な運用方法を定める

- HDCPアローワンス
- プレーイングHDCPの上限、など

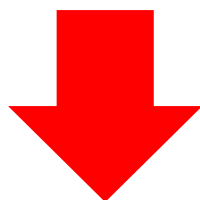
HDCPインデックスの検証や修正などは、J-sys上で管理運用できる

WHS移行に向けたポイント



新しい計算式で算出されるHDCPインデックスは：

良いスコアを反映しやすく、悪いスコアの影響を受けにくい



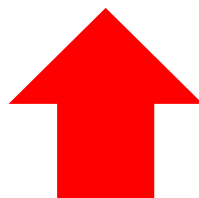
従来のHDCPインデックスより
数値が若干少なくなる傾向があります
(但し、個人差あり)



33.6

複雑なHDCCP計算は、すべてJ-sysが自動計算：

**ラウンド当日の深夜零時までにスコアを提出すれば、
翌日に正確な最新のHDCCPインデックスが算出されます**



**現行のNEW J-sysは、2022年4月に、
WHS対応の新計算システム『J-sys』に切り替わります**

既にNew J-sysに登録されているHDCPインデックスは：

WHS移行時に自動的に新しい方法で再計算されるので
移行にかかる手間はかかりません

New J-sys未登録の場合は：

早めに現行NEW J-sysにスコアを登録することで
スムーズに移行することができます

WHSに関する更なる情報は：



<https://jga-handicap.com/>

WORLD HANDICAP SYSTEM

R&A USGA

ワールドハンディキャップシステム (WHS)

国内運用

2022年4月スタート!

