



SISTEMA MUNDIAL DE HÁNDICAP



FUNDAMENTOS

- SISTEMA USGA DE VALORACIÓN DE CAMPOS
- AJUSTE DOBLE BOGEY NETO
- MEDICIÓN DEL NIVEL JUGADO
- CÁLCULO ELEMENTAL
- LIMITACIÓN DE SUBIDAS
- AJUSTES POR RESULTADOS EXTRAORDINARIOS
- APRECIACIONES
- PORCENTAJES EN COMPETICIONES
- MEJOR BOLA



SISTEMA USGA VALORACIÓN DE CAMPOS

- ESTÁNDAR MUNDIAL
- GESTIONADO POR EL SMH
- JUGARÁ UN DOBLE PAPEL



AJUSTE DOBLE BOGEY NETO

- El resultado que cuenta a efectos de hándicap es el Resultado Bruto Ajustado (RBA).
- Se ajusta el resultado de un hoyo a un resultado máximo de Doble Bogey Neto.

$$\text{D.B. Neto} = \text{PAR}_{\text{HOYO}} + \text{Puntos HDCP} + 2$$

- Limita los malos resultados en un hoyo que no representan el verdadero nivel del jugador.
- Funciona igual que el Stableford.

$$\text{RBA} = \text{PAR} + \text{HdJ} + 36 - \text{ResSTB}$$



AJUSTE DOBLE BOGEY NETO

HANDICAP DE JUEGO:	-2																			
HOYO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
PAR	5	4	3	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	3	4	5	3	4	72	
S.I.	4	10	18	6	2	12	14	8	16	3	9	5	13	17	11	1	15	7		
			-											-						
BRUTO	4	4	5	4	4	3	4	5	3	5	5	--	3	3	4	4	2	4		
D.B.NETO	7	6	4	6	7	6	6	6	5	7	6	6	6	4	6	7	5	6		
R.B.A.	4	4	4	4	4	3	4	5	3	5	5	6	3	3	4	4	2	4	71	
STABLEFORD	3	2	0	2	3	3	2	1	2	2	1	0	3	1	2	3	3	2	35	
																			$72 + -2 + 36 - 35 =$	71



NIVEL JUGADO

- Una vez se ha ajustado el Resultado Bruto, se calcula el Nivel Jugado.
- El RBA está influenciado por la dificultad del campo.
- Utilizando el Valor de Campo y el Valor Slope, determinamos el Nivel Jugado.

$$\text{Nivel Jugado} = (\text{RBA} - V_c - \text{ASC}) * 113/V_s$$



NIVEL CUMPLIDO

PERFECT VALLEY (SR=113)

Campo ficticio donde están referenciados los HÁNDICAPS.

HÁNDICAP
10.2

NIV. JUGADO
7.8

CAMPO JUGADO (V_c , V_s)

Campo real en el que se juega y se obtiene un resultado.

HDCP JUEGO
8

R.B.A.
77

$V_c = 68.6$ $V_s = 122$
PAR = 72

$V_c = 68.6$ $V_s = 122$
PAR = 72



NIVEL JUGADO

	R.B.A.	Vc	Vs	DIFF.		R.B.A.	Vc	Vs	DIFF.
1	83	70,7	122	11,4	11	83	71,6	124	10,4
2	83	70,7	132	10,5	12	78	69,7	119	7,9
3	83	72,7	132	8,8	13	96	71,7	137	20,0
4	85	71,2	135	11,6	14	101	72,5	129	25,0
5	87	71,5	129	13,6	15	52	48,3	58	7,2
6	82	68,2	117	13,3	16	80	70,0	122	9,3
7	91	73,4	142	14,0	17	86	72,2	128	12,2
8	56	51,1	61	9,1	18	76	62,8	99	15,1
9	79	65,4	112	13,7	19	54	50,7	60	6,2
10	55	49,9	58	9,9	20	86	71,1	135	12,5



CÁLCULO ELEMENTAL

- El Hándicap Mundial del Jugador (Hándicap) se empieza calculando un promedio.
- Se ordenan las vueltas por orden cronológico y se toman las últimas 20 vueltas.
- De entre esas 20 vueltas, se promedian las 8 mejores (mejor nivel, valores más bajos).
- Una vez que el jugador entrega una nueva vuelta, se vuelven a tomar las últimas 20 vueltas, es decir la más antigua se descarta y entra la nueva vuelta.



CÁLCULO ELEMENTAL

	R.B.A.	NIV. JUGADO	AJUSTE EXT	APRECIACIÓN	DIFERENCIAL
1	83	11,4	0	0	11,4
2	83	10,5	0	0	10,5
3	83	9,5	0	0	9,5
4	85	11,6	0	0	11,6
5	87	13,6	0	0	13,6
6	82	13,3	0	0	13,3
7	91	14,0	0	0	14,0
8	56	9,1	0	0	9,1
9	79	13,7	0	0	13,7
10	55	9,9	0	0	9,9
11	83	10,4	0	0	10,4
12	78	7,9	0	0	7,9
13	96	20,0	0	0	20,0
14	101	25,0	0	0	25,0
15	52	7,2	0	0	7,2
16	80	9,3	0	0	9,3
17	86	12,2	0	0	12,2
18	76	15,1	0	0	15,1
19	54	6,2	0	0	6,2
20	86	12,5	0	0	12,5
				PROMEDIO:	8,689



CÁLCULO ELEMENTAL

	R.B.A.	NIV. JUGADO	AJUSTE EXT	APRECIACIÓN	DIFERENCIAL			R.B.A.	NIV. JUGADO	AJUSTE EXT	APRECIACIÓN	DIFERENCIAL
1	83	11,4	0	0	11,4	→	1	80	9,1	0	0	9,1
2	83	10,5	0	0	10,5	→	2	83	11,4	0	0	11,4
3	83	9,5	0	0	9,5	→	3	83	10,5	0	0	10,5
4	85	11,6	0	0	11,6	→	4	83	9,5	0	0	9,5
5	87	13,6	0	0	13,6	→	5	85	11,6	0	0	11,6
6	82	13,3	0	0	13,3	→	6	87	13,6	0	0	13,6
7	91	14,0	0	0	14,0	→	7	82	13,3	0	0	13,3
8	56	9,1	0	0	9,1	→	8	91	14,0	0	0	14,0
9	79	13,7	0	0	13,7	→	9	56	9,1	0	0	9,1
10	55	9,9	0	0	9,9	→	10	79	13,7	0	0	13,7
11	83	10,4	0	0	10,4	→	11	55	9,9	0	0	9,9
12	78	7,9	0	0	7,9	→	12	83	10,4	0	0	10,4
13	96	20,0	0	0	20,0	→	13	78	7,9	0	0	7,9
14	101	25,0	0	0	25,0	→	14	96	20,0	0	0	20,0
15	52	7,2	0	0	7,2	→	15	101	25,0	0	0	25,0
16	80	9,3	0	0	9,3	→	16	52	7,2	0	0	7,2
17	86	12,2	0	0	12,2	→	17	80	9,3	0	0	9,3
18	76	15,1	0	0	15,1	→	18	86	12,2	0	0	12,2
19	54	6,2	0	0	6,2	→	19	76	15,1	0	0	15,1
20	86	12,5	0	0	12,5	→	20	54	6,2	0	0	6,2

PROMEDIO: 8,689

PROMEDIO: 8,533



CÁLCULO ELEMENTAL

- Si un jugador tiene menos de 20 resultados se calculará el promedio en base a la siguiente tabla:

Número de Resultados Diferenciales en la ficha de actividad	Nivel Jugado a utilizarse en el cálculo del Hándicap	Ajuste
1	El más bajo	-2,0
2	El más bajo	-2,0
3	El más bajo	-2,0
4	El más bajo	-1,0
5	El más bajo	0
6	La media de los 2 más bajos	-1,0
7 u 8	La media de los 2 más bajos	0
9 a 11	La media de los 3 más bajos	0
12 a 14	La media de los 4 más bajos	0
15 o 16	La media de los 5 más bajos	0
17 o 18	La media de los 6 más bajos	0
19	La media de los 7 más bajos	0
20	La media de los 8 más bajos	0



LIMITACIÓN DE SUBIDAS

- Al basarse en un sistema de promedios de los últimos 20 resultados, si no limitamos las subidas, el jugador podría “manipular” su hándicap simplemente entregando 20 nuevos resultados.
- Hay un mecanismo de limitación de la subida de hándicap: Limitación/Tope
- Se trata de limitar las subidas de hándicap con respecto al índice más bajo de los últimos 12 meses.
- LÍMITE: Si el promedio calculado es 3 puntos superior al índice más bajo, las subidas se reducen a la mitad.
- TOPE: Si después de éste cálculo (promedio + LÍMITE) el índice es 5 puntos superior, se limita a 5 puntos la subida.



LIMITACIÓN DE SUBIDAS

HÁNDICAP 12,5

HÁNDICAP MAS BAJO ÚLTIMOS 12 MESES: **9,7**

RBA: 98

NIV. JUGADO: 25,8

PROMEDIO: **13,1958**

LÍMITE: 12,7

+3

PROMEDIO + LÍMITE: $9,7 + 3 + 0,248 = 12,948$

TOPE: 14,7

PROMEDIO + LÍMITE + TOPE: 12,948

(se redondea a 12,9)

+5



LIMITACIÓN DE SUBIDAS

HÁNDICAP: 25,8

HÁNDICAP MAS BAJO ÚLTIMOS 12 MESES: **21,2**

RBA: 112

NIV. JUGADO: 33,7

PROMEDIO: **27,602**

LÍMITE: **24,2**

PROMEDIO + LÍMITE: $21,2 + 3 + 1,701 = 25,901$

TOPE: **26,2**

PROMEDIO + LÍMITE + TOPE: 25,901 (se redondea a 25,9)



LIMITACIÓN DE SUBIDAS

HÁNDICAP: 5,7

HÁNDICAP MAS BAJO ÚLTIMOS 12 MESES: **0,9**

RBA: 88

NIV. JUGADO: 18,5

PROMEDIO: **9,591**

LÍMITE: **3,9**

PROMEDIO + LÍMITE: $0,9 + 3 + 2,846 = 6,746$

TOPE: **5,9**

PROMEDIO + LÍMITE + TOPE: 5,9

(se redondea a 5,9)



LIMITACIÓN DE SUBIDAS

HÁNDICAP: 5,9

0,9

RBA: 83

NIV. JUGADO: 11,6

PROMEDIO: **9,669**

LÍMITE: **3,9**

PROMEDIO + LÍMITE: $0,9 + 3 + 2,885 = 6,785$

TOPE: **5,9**

PROMEDIO + LÍMITE + TOPE: 5,9

(se redondea a 5,9)



AJUSTE POR RESULTADOS EXTRAORDINARIOS

- Se trata de que el sistema de cálculo reaccione más rápido (y ajuste mejor el hándicap) de aquellos jugadores que están mejorando rápidamente.
- Serán reducciones automáticas del cálculo realizado a aquellos jugadores que obtengan un resultado extraordinario.
 - Si el Nivel Jugado es al menos 7 puntos mejor que el Hándicap del jugador, se reduce 1 punto.
 - Si el Nivel Jugado es al menos 10 puntos mejor que el Hándicap del jugador, se reduce 2 puntos.
- Estos ajustes se reflejarán individualmente en la Ficha del Jugador.



AJUSTE RES. EXTRAORDINARIOS

R.B.A.	NIV. JUGADO	AJUSTE EXT	APRECIACIÓN	DIFF.		R.B.A.	NIV. JUGADO	AJUSTE EXT	APRECIACIÓN	DIFF.
74	1,2	0	0	1,2	1	74	1,2	-1	0	0,2
83	11,4	0	0	11,4	2	83	11,4	-1	0	10,4
83	10,5	0	0	10,5	3	83	10,5	-1	0	9,5
83	9,5	0	0	9,5	4	83	9,5	-1	0	8,5
85	11,6	0	0	11,6	5	85	11,6	-1	0	10,6
87	13,6	0	0	13,6	6	87	13,6	-1	0	12,6
82	13,3	0	0	13,3	7	82	13,3	-1	0	12,3
91	14,0	0	0	14,0	8	91	14,0	-1	0	13,0
56	9,1	0	0	9,1	9	56	9,1	-1	0	8,1
79	13,7	0	0	13,7	10	79	13,7	-1	0	12,7
55	9,9	0	0	9,9	11	55	9,9	-1	0	8,9
83	10,4	0	0	10,4	12	83	10,4	-1	0	9,4
78	17,9	0	0	17,9	13	78	17,9	-1	0	16,9
96	20,0	0	0	20,0	14	96	20,0	-1	0	19,0
101	25,0	0	0	25,0	15	101	25,0	-1	0	24,0
52	7,2	0	0	7,2	16	52	7,2	-1	0	6,2
80	9,3	0	0	9,3	17	80	9,3	-1	0	8,3
86	12,2	0	0	12,2	18	86	12,2	-1	0	11,2
76	15,1	0	0	15,1	19	76	15,1	-1	0	14,1
54	6,2	0	0	6,2	20	54	6,2	-1	0	5,2

ÍNDICE: 9.0

PROMEDIO: 7,857

PROMEDIO: 6,857



AJUSTE RES. EXTRAORDINARIOS

	NIV. JUGADO	AJUSTE EXT	APRECIACIÓN	DIFF.		R.B.A.	NIV. JUGADO	AJUSTE EXT	APRECIACIÓN	DIFF.	
	64	-6,6	0	0	-6,6	1	64	-6,6	-2	0	-8,6
	78	8,3	0	0	8,3	2	78	8,3	-2	0	6,3
	80	10,7	0	0	10,7	3	80	10,7	-2	0	8,7
	79	8,2	0	0	8,2	4	79	8,2	-2	0	6,2
	77	7,0	0	0	7,0	5	77	7,0	-2	0	5,0
	55	9,8	0	0	9,8	6	55	9,8	-2	0	7,8
	54	8,3	0	0	8,3	7	54	8,3	-2	0	6,3
	79	6,9	0	0	6,9	8	79	6,9	-2	0	4,9
	74	0,2	-1	0	-0,8	9	74	0,2	-3	0	-2,8
	83	10,4	-1	0	9,4	10	83	10,4	-3	0	7,4
	83	9,5	-1	0	8,5	11	83	9,5	-3	0	6,5
	83	8,5	-1	0	7,5	12	83	8,5	-3	0	5,5
	85	10,6	-1	0	9,6	13	85	10,6	-3	0	7,6
	87	12,6	-1	0	11,6	14	87	12,6	-3	0	9,6
	82	12,3	-1	0	11,3	15	82	12,3	-3	0	9,3
	91	13,0	-1	0	12,0	16	91	13,0	-3	0	10,0
	56	8,1	-1	0	7,1	17	56	8,1	-3	0	5,1
	79	12,7	-1	0	11,7	18	79	12,7	-3	0	9,7
	55	8,9	-1	0	7,9	19	55	8,9	-3	0	5,9
	83	9,4	-1	0	8,4	20	83	9,4	-3	0	6,4

ÍNDICE: 6.9

PROMEDIO: 4,654

PROMEDIO: 2,654



APRECIACIONES

	R.B.A.	NIV. JUGADO	AJUSTE EXT	APRECIACIÓN	DIFF.		R.B.A.	NIV. JUGADO	AJUSTE EXT	APRECIACIÓN	DIFF.
1	74	27,3	0	0	27,3	1	74	27,3	0	-5	22,3
2	83	31,4	0	0	31,4	2	83	31,4	0	-5	26,4
3	83	30,5	0	0	30,5	3	83	30,5	0	-5	25,5
4	83	29,5	0	0	29,5	4	83	29,5	0	-5	24,5
5	85	31,6	0	0	31,6	5	85	31,6	0	-5	26,6
6	87	33,6	0	0	33,6	6	87	33,6	0	-5	28,6
7	82	33,3	0	0	33,3	7	82	33,3	0	-5	28,3
8	91	34,0	0	0	34,0	8	91	34,0	0	-5	29,0
9	56	29,1	0	0	29,1	9	56	29,1	0	-5	24,1
10	79	43,7	0	0	43,7	10	79	43,7	0	-5	38,7
11	55	39,9	0	0	39,9	11	55	39,9	0	-5	34,9
12	83	40,4	0	0	40,4	12	83	40,4	0	-5	35,4
13	78	37,9	0	0	37,9	13	78	37,9	0	-5	32,9
14	96	50,0	0	0	50,0	14	96	50,0	0	-5	45,0
15	101	35,0	0	0	35,0	15	101	35,0	0	-5	30,0
16	52	37,2	0	0	37,2	16	52	37,2	0	-5	32,2
17	80	39,3	0	0	39,3	17	80	39,3	0	-5	34,3
18	86	32,2	0	0	32,2	18	86	32,2	0	-5	27,2
19	76	45,1	0	0	45,1	19	76	45,1	0	-5	40,1
20	54	36,2	0	0	36,2	20	54	36,2	0	-5	31,2
				PROMEDIO:	30,616					PROMEDIO:	25,616



PORCENTAJES EN COMPETICIONES

- El SMH está más pensado en el juego del día a día que en las competiciones.
- Se busca que las partidas (matches) entre jugadores estén equilibradas.
- Al estar pensado en buscar un equilibrio en Match-Play, se necesitan porcentajes en el resto de modalidades.

MODALIDAD	PORCENTAJE
Match-Play	100%
Individual Stableford/Medal Play	95%
Mejor Bola	85%



PORCENTAJES EN COMPETICIONES

PERFECT VALLEY GOLF COURSE - MEN STROKES RECEIVED TABLE

WHITE TEES				YELLOW TEES				STROKES RECEIVED	BLUE TEES				RED TEES			
CR: 75,0	BR: 100,2	SR: 136	PAR: 72	CR: 72,0	BR: 93,0	SR: 113	PAR: 72		CR: 70,0	BR: 88,6	SR: 100	PAR: 72	CR: 66,0	BR: 83,4	SR: 94	PAR: 72
RECREATIONAL 100%	MEDAL/STBLF 90%	FOURBALL 80%	SCRAMBLE 75%	RECREATIONAL 100%	MEDAL/STBLF 90%	FOURBALL 80%	SCRAMBLE 75%		RECREATIONAL 100%	MEDAL/STBLF 90%	FOURBALL 80%	SCRAMBLE 75%	RECREATIONAL 100%	MEDAL/STBLF 90%	FOURBALL 80%	SCRAMBLE 75%
-5,3 -- -4,5	-5,9 -- -5,0	-6,6 -- -5,7	-7,1 -- -6,0	-3,4 -- -2,5	-3,7 -- -2,7	-4,2 -- -3,1	-4,5 -- -3,3	-3	-1,5 -- -0,5	-1,7 -- -0,6	-2,0 -- -0,7	-2,1 -- -0,7	3,1 -- 4,2	3,4 -- 4,6	3,8 -- 5,2	4,1 -- 5,6
-4,4 -- -3,7	-4,9 -- -4,1	-5,6 -- -4,6	-5,9 -- -4,9	-2,4 -- -1,5	-2,6 -- -1,6	-3,0 -- -1,8	-3,2 -- -2,0	-2	-0,4 -- 0,5	-0,5 -- 0,6	-0,6 -- 0,7	-0,6 -- 0,7	4,3 -- 5,4	4,7 -- 6,0	5,3 -- 6,7	5,7 -- 7,2
-3,6 -- -2,9	-4,0 -- -3,2	-4,5 -- -3,6	-4,8 -- -3,8	-1,4 -- -0,5	-1,5 -- -0,5	-1,7 -- -0,6	-1,9 -- -0,6	-1	0,6 -- 1,6	0,7 -- 1,8	0,8 -- 2,1	0,8 -- 2,2	5,5 -- 6,6	6,1 -- 7,3	6,8 -- 8,2	7,3 -- 8,8
-2,8 -- -2,0	-3,1 -- -2,3	-3,5 -- -2,5	-3,7 -- -2,7	-0,4 -- 0,4	-0,4 -- 0,5	-0,5 -- 0,6	-0,5 -- 0,6	0	1,7 -- 2,8	1,9 -- 3,1	2,2 -- 3,5	2,3 -- 3,7	6,7 -- 7,8	7,4 -- 8,6	8,3 -- 9,7	8,9 -- 10,4
-1,9 -- -1,2	-2,2 -- -1,3	-2,4 -- -1,5	-2,6 -- -1,6	0,5 -- 1,4	0,6 -- 1,6	0,7 -- 1,8	0,7 -- 1,9	1	2,9 -- 3,9	3,2 -- 4,3	3,6 -- 4,9	3,8 -- 5,2	7,9 -- 9,0	8,7 -- 10,0	9,8 -- 11,2	10,5 -- 12,0
-1,1 -- -0,4	-1,2 -- -0,4	-1,4 -- -0,5	-1,5 -- -0,5	1,5 -- 2,4	1,7 -- 2,7	1,9 -- 3,1	2,0 -- 3,3	2	4,0 -- 5,0	4,4 -- 5,6	5,0 -- 6,3	5,3 -- 6,7	9,1 -- 10,2	10,1 -- 11,3	11,3 -- 12,7	12,1 -- 13,6
-0,3 -- 0,4	-0,3 -- 0,4	-0,4 -- 0,5	-0,4 -- 0,5	2,5 -- 3,4	2,8 -- 3,8	3,2 -- 4,3	3,4 -- 4,6	3	5,1 -- 6,2	5,7 -- 6,9	6,4 -- 7,7	6,8 -- 8,2	10,3 -- 11,4	11,4 -- 12,6	12,8 -- 14,2	13,7 -- 15,2
0,5 -- 1,2	0,5 -- 1,3	0,6 -- 1,5	0,6 -- 1,6	3,5 -- 4,4	3,9 -- 4,9	4,4 -- 5,6	4,7 -- 5,9	4	6,3 -- 7,3	7,0 -- 8,1	7,8 -- 9,1	8,3 -- 9,7	11,5 -- 12,6	12,7 -- 14,0	14,3 -- 15,7	15,3 -- 16,8
1,3 -- 2,0	1,4 -- 2,3	1,6 -- 2,5	1,7 -- 2,7	4,5 -- 5,4	5,0 -- 6,1	5,7 -- 6,8	6,0 -- 7,3	5	7,4 -- 8,4	8,2 -- 9,4	9,2 -- 10,5	9,8 -- 11,2	12,7 -- 13,8	14,1 -- 15,3	15,8 -- 17,2	16,9 -- 18,4
2,1 -- 2,9	2,4 -- 3,2	2,6 -- 3,6	2,8 -- 3,8	5,5 -- 6,4	6,2 -- 7,2	6,9 -- 8,1	7,4 -- 8,6	6	8,5 -- 9,6	9,5 -- 10,6	10,6 -- 12,0	11,3 -- 12,8	13,9 -- 15,0	15,4 -- 16,6	17,3 -- 18,7	18,5 -- 20,0
3,0 -- 3,7	3,3 -- 4,1	3,7 -- 4,6	3,9 -- 4,9	6,5 -- 7,4	7,3 -- 8,3	8,2 -- 9,3	8,7 -- 9,9	7	9,7 -- 10,7	10,7 -- 11,9	12,1 -- 13,4	12,9 -- 14,3	15,1 -- 16,2	16,7 -- 18,0	18,8 -- 20,2	20,1 -- 21,6
3,8 -- 4,5	4,2 -- 5,0	4,7 -- 5,7	5,0 -- 6,0	7,5 -- 8,4	8,4 -- 9,4	9,4 -- 10,6	10,0 -- 11,3	8	10,8 -- 11,8	12,0 -- 13,1	13,5 -- 14,8	14,4 -- 15,8	16,3 -- 17,4	18,1 -- 19,3	20,3 -- 21,7	21,7 -- 23,2
4,6 -- 5,3	5,1 -- 5,9	5,8 -- 6,7	6,1 -- 7,1	8,5 -- 9,4	9,5 -- 10,5	10,7 -- 11,8	11,4 -- 12,6	9	11,9 -- 12,9	13,2 -- 14,4	14,9 -- 16,2	15,9 -- 17,3	17,5 -- 18,6	19,4 -- 20,7	21,8 -- 23,2	23,3 -- 24,8
5,4 -- 6,2	6,0 -- 6,9	6,8 -- 7,7	7,2 -- 8,3	9,5 -- 10,4	10,6 -- 11,6	11,9 -- 13,1	12,7 -- 13,9	10	13,0 -- 14,1	14,5 -- 15,6	16,3 -- 17,6	17,4 -- 18,8	18,7 -- 19,8	20,8 -- 22,0	23,3 -- 24,7	24,9 -- 26,4
6,3 -- 7,0	7,0 -- 7,8	7,8 -- 8,8	8,4 -- 9,4	10,5 -- 11,4	11,7 -- 12,7	13,2 -- 14,3	14,0 -- 15,3	11	14,2 -- 15,2	15,7 -- 16,9	17,7 -- 19,0	18,9 -- 20,3	19,9 -- 21,0	22,1 -- 23,3	24,8 -- 26,2	26,5 -- 28,0



MEJOR BOLA

- Al tratarse de un sistema de promedios, se necesita un resultado individual para realizar el cálculo.
- La actual tabla y el método de ajuste desaparece.
- El resultado de la pareja debe ser al menos de 42 puntos stableford.
- Sólo se individualizará la vuelta de aquel jugador que al menos tenga 9 hoyos apuntados en la tarjeta.
- Los hoyos vacíos se rellenarán siguiendo las siguientes reglas:
 - 1 ½ puntos en cada hoyo vacío, excepto...
 - ...que el resultado de su compañero en ese hoyo haya sido inferior.
- Una vez completada la tarjeta, se suma y el resultado se redondea a la baja.
- Se convierte el resultado a golpes (PAR+HdJ+36-ResStb).