

REGLAMENTO

RATING SYSTEM MATCH-PLAY

PITCH&PUTT

1.0.– NORMATIVA BASICA APLICABLE

En pruebas válidas para modificación de rating, se aplicarán siempre y en su totalidad las Reglas del Pitch & Putt, así como el recorrido y normativa internacional de P&P (EPPA – FIPPA).

La normativa internacional a aplicar en el RATING SYSTEM MATCH-PLAY es la siguiente:

- ✘ Máximo 3 palos, siendo uno de ellos obligatoriamente el Putter
- ✘ La distancia máxima de los hoyos será de 90 metros, siendo la distancia máxima total de un recorrido de 18 hoyos de 1.200 metros.
- ✘ Es obligatorio el uso de un soporte (tee) en el golpe de salida, con un mínimo de 5 mm de altura.

2.0.– RATING

2.1.– QUÉ ES EL RATING

El Rating es el coeficiente de equivalencia del nivel de juego de los jugadores en competiciones que se jueguen bajo el sistema de competición RATING SYSTEM MATCH-PLAY.

El Rating se asignará inicialmente a través de unas tablas en función del hándicap exacto de pitch&putt de cada jugador. A partir de ese Rating inicial se irá modificando en función de los resultados en cada torneo procesado.

2.2.– RATING INICIAL DE UN JUGADOR

Sale de la siguiente tabla, en función del hándicap exacto de p&p en el momento de jugar la primera competición bajo este sistema:

Tabla 1-Rating inicial en función de hándicap

HCP DESDE	HASTA	Rating Inicial
-10	-6	1000
-5,9	-3	970
-2,9	0	940
0,1	3	910
3,1	6	880
6,1	9	850
9,1	12	820
12,1	15	790
15,1	18	760
18,1	21	730

A los jugadores procedentes de otros deportes que tengan hándicap, primero se procederá a convertir el hándicap del deporte a hándicap de p&p (según reglamento de hándicap de p&p), y a partir de ahí se le asignará un Rating inicial.

2.3.– MODIFICACIONES DE RATING

Las modificaciones se aplicarán en función del resultado de cada torneo, sumando o restando los puntos que se consigán al término del torneo, a su rating inicial.

En cada enfrentamiento match-play habrá unos puntos en juego, que variarán en función de la diferencia de RATING de ambos jugadores según la siguiente tabla:

Tabla 2-Puntuación de enfrentamientos

Diferencia en Rating (en puntos)	Victoria		Empate		Perdida		
	Jugador mejor rating	Jugador peor rating	Jugador mejor rating	Jugador peor rating	Jugador mejor rating	Jugador peor rating	
0	14,9	10	10	0	0	-10	-10
15	29,9	9	11	-1	1	-11	-9
30	44,9	8	12	-2	2	-12	-8
45	59,9	7	13	-3	3	-13	-7
60	74,9	6	14	-4	4	-14	-6
75	89,9	5	15	-5	5	-15	-5
90	104,9	4	16	-6	6	-16	-4
105	119,9	3	17	-7	7	-17	-3
120	134,9	2	18	-8	8	-18	-2
135	149,9	1	19	-9	9	-19	-1
150		1	20	-10	10	-20	-1

3.0.– COMPETICIONES

Las competiciones que se jueguen bajo el RATING SYSTEM MATCH-PLAY se jugarán a **4 rondas de 6 hoyos en recorridos EPPA.**

Los enfrentamientos son establecidos por la aplicación informática emparejando jugadores de Rating similar, así como los lugares de salida en cada una de las rondas match-play.

Al término del enfrentamiento, cada jugador tiene 3 posibles resultados: **victoria, derrota o empate**, independientemente de la diferencia de nivel entre jugadores o el hoyo en el cual haya terminado el enfrentamiento.

En cada enfrentamiento hay unos puntos en juego (Tabla 2), y el vencedor final de la competición será el que tenga la suma de puntos más alta entre los participantes al término de las 4 rondas match-play.

Al finalizar la competición, los puntos conseguidos (sean negativos o positivos) se suman al Rating Inicial, determinando el nuevo Rating, que será el que se aplique a la siguiente competición.

4.0.– CATEGORIAS DE RATING

Para dar mayor interés a la competición, se recomienda que se establezcan categorías en función del Rating inicial de cada competidor.

El número de categorías así como las cifras de ratings de las categorías se establecerán en función del número de participantes.

5.0.– RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR

Cada jugador deberá asumir la responsabilidad de conocer e informar sobre su **RATING** y las variaciones que haya podido tener entre uno y otro torneo. En este caso, el jugador lo deberá informar al campo donde se celebre el torneo y lo jugará con su nuevo **RATING**.