



Croquet AC (Sistema de hándicap)

CROQUET AC O ASSOCIATION CROQUET

Sistema internacional de compensación o de hándicap

1. Utilícese la tabla 1 para conocer el índice que le corresponde a un jugador en función del hándicap que le ha sido oficialmente otorgado. Por cada partido oficial que se gane ó se pierda, siempre que se juegue mediante el sistema de hándicap (*handicap play* ó *hp*) y a recorrido completo (a ida y vuelta, es decir, a 26 puntos), deben sumarse ó restarse 10 puntos a dicho índice. Si el partido sólo se juega a medio recorrido (sólo a ida, es decir, a 14 puntos), deben sumarse ó restarse, según se gane ó se pierda, 5 puntos.

2. En la tabla 1 también se aprecian los distintos índices que determinan el cambio de un hándicap a otro. Cada vez que, tras un campeonato oficial, se modifique el hándicap de un jugador, en cualquiera de los dos sentidos, la Federación Española de Croquet (FEC) registrará oficialmente y de forma automática dicho cambio en sus archivos, en los que quedará constancia para futuros campeonatos de ese jugador, tanto nacionales como internacionales auspiciados por la Federación Europea de Croquet (ECF) o la Federación Mundial de Croquet (WCF).

Tabla 1. Índices correspondientes a cada hándicap

Hándicap	Índice	Hándicap	Índice
-5	4.000	+8	1.350
-4 ½	3.750	+9	1.300
-4	3.500	+10	1.250
-3 ½	3.250	+11	1.200
-3	3.000	+12	1.150
-2 ½	2.800	+13	1.125
-2	2.600	+14	1.100
-1 ½	2.400	+15	1.075
-1	2.250	+16	1.050
-1/2	2.100	+17	1.025
0	2.000	+18	1.000
+1/2	1.950	+19	975
+1	1.900	+20	950
+1 ½	1.850	+21	925
+2	1.800	+22	900
+2 ½	1.750	+23	875
+3	1.700	+24	850
+3 ½	1.650	+25	825
+4	1.600	+26	800
+4 ½	1.550	+27	775
+5	1.500	+28	750
+6	1.450	+29	725
+7	1.400	+30	700



3. Utilícese la tabla 2 para calcular el cambio de puntuación del índice de un jugador en los partidos que se jueguen sin sistema de hándicap, es decir, a nivel (*level play* ó lp) y a recorrido completo (a ida y vuelta, es decir, a 26 puntos). Estos puntos son los que hay que sumar ó restar al índice de dicho jugador, según gane ó pierda y según sea él el de mayor ó el de menor hándicap. Nótese que por pasos de hándicap se entiende no la diferencia de hándicap existente entre un jugador y su adversario, sino el número de pasos, tramos ó escalones que existe entre ambos jugadores, considerando los $\frac{1}{2}$ puntos de la tabla 1 cómo un escalón más.

4. Si el jugador con hándicap más alto es el que gana el partido, para calcular los puntos en los que debe cambiar su índice y, en sentido contrario, el de su adversario debe usarse la segunda columna de la tabla 2. Esos puntos se sumarán al índice del ganador y se restarán al índice del perdedor. Si el jugador con hándicap más bajo es el que gana el partido, para calcular los puntos en los que debe cambiar su índice y, en sentido contrario, el de su adversario debe usarse la tercera columna de la tabla 2. Esos puntos se sumarán al índice del ganador y se restarán al índice del perdedor.

5. Si el partido no se juega a recorrido completo (a ida y vuelta, es decir, a 26 puntos), sino sólo a medio recorrido (sólo a ida, es decir, a 14 puntos), los puntos que deben sumarse ó restarse, según se gane ó se pierda y de acuerdo con las indicaciones anteriores, deben ser la mitad de los calculados.

Tabla 2. Cambios de puntuación en los partidos jugados sin sistema de hándicap, es decir, a nivel y a recorrido completo (ida y vuelta o 26 puntos)

Pasos de hándicap	Cambio de índice	
	Hándicap alto gana	Hándicap bajo gana
0	10	10
1	11	9
2	12	8
3	13	7
4	14	6
5	15	5
6	16	4
7-8	17	3
9-10	18	2
11 ó más	19	1