



Así es el nuevo Sistema de Hándicap Mundial

El pasado día 20 de febrero, el R&A y la USGA anunciaron algunos detalles del futuro Sistema de Hándicap Mundial (WHS). En este artículo intentaremos profundizar en dichos detalles y en cómo afectarán a los jugadores.

Aspectos generales del nuevo sistema

Los cambios con respecto al Sistema de Hándicaps EGA en vigor no son muchos, aunque algunos de ellos puedan influir notablemente en los jugadores. Algunos elementos comunes (aunque adaptados al WHS) serán: ASC, límite de resultado por hoyo Doble Bogey Neto (Stableford), obtención del hándicap en base a un resultado, apreciaciones, derechos y obligaciones. El principal cambio que se deriva de todo ello vendrá en la forma de calcular el hándicap.

Resultado Bruto Ajustado

El WHS será un sistema de promedios, en donde se tomarán, de los últimos 20 resultados entregados, los 8 mejores y se hará la media. Debemos aclarar cómo se van a determinar cuáles son los 8 mejores resultados. Actualmente, en la EGA, contabilizamos los resultados en puntos stableford, pero en el WHS no se van a tomar los mejores resultados stableford. El resultado stableford está asociado al hándicap del jugador. Por ejemplo: un jugador hace 36 puntos stableford con hándicap 17 y seis meses después hace 35 puntos con hándicap 14. Es obvio que el resultado de 35 puntos con hándicap

14 es mejor resultado que el 36 con hándicap 17, ya que el jugador habrá hecho menos golpes aun habiendo hecho un punto menos. No se pueden tomar los mejores resultados brutos por que cada resultado estaría influenciado por la dificultad del campo: no es lo mismo hacer 80 golpes desde barras rojas que 80 golpes desde barras azules en el mismo campo.

Determinación de las mejores vueltas

Si las barras azules son más largas que las rojas, la vuelta de 80 golpes será mejor de azules que de rojas. Para poder determinar qué vueltas serán las 8 mejores de las últimas 20, se debe tener en cuenta la valoración de las barras jugadas.

Actualmente la valoración de la barra se utiliza sólo para determinar el hándicap de juego. Con el WHS, se utilizará también para determinar el hándicap de juego (con la misma fórmula que hasta ahora) pero también se utilizará para compatibilizar los resultados obtenidos en distintos campos y/o barras de salida.

Este procedimiento se utiliza actualmente en la Revisión de Hándicaps y el cálculo se obtiene restando a los Golpes Bruto Ajustado (GBA) el Valor de Campo de las barras jugadas, y ese resultado hay que multiplicarlo por 113 y dividirlo por el valor Slope de las barras jugadas. El resultado será el Diferencial Bruto Standard (DBS) y la fórmula matemática sería:

$$DBS = (GBA - VC) * 113 / VS$$

El DBS viene a representar el hándicap que se ha cumplido con el resultado obtenido. Por ejemplo, un RBA de 12.3 significa que el resultado obtenido ese día representa el juego de un hándicap 12.3. Por tanto, el WHS va a promediar los 8 mejores hándicaps cumplidos de las últimas 20 vueltas. Ese promedio será el hándicap WHS del jugador.

Incrementos vs Promedios

Nuestro Sistema de Hándicaps EGA actual es un sistema "incremental", es decir, para calcular el nuevo hándicap de un jugador, necesitamos el hándicap anterior y le vamos a sumar o restar un ajuste en función del resultado. Como hemos visto antes, el WHS será un sistema de promedios, es decir, promediará las mejores vueltas para determinar el hándicap WHS.

El concepto de promediar las mejores vueltas puede resultar más fácil de entender por los jugadores. Sin embargo tiene una serie de características a las que no estamos acostumbrados, ya que hasta ahora hemos usado incrementos.

Será más difícil calcular el nuevo hándicap: el cálculo es sencillo, pero se necesita saber cuáles son los últimos 20 resultados (DBS), mientras que ahora sólo necesitas saber el resultado y el hándicap con el que se ha jugado.

Un mal resultado no supondrá, en la mayoría de los casos, una subida de hándicap: actualmente un resultado malo, por debajo (en puntos) de la zona neutra, significa una subida de

Fotos: www.holegolf.com - Iñigo Alfaro

Los cambios con respecto al Sistema de Hándicaps EGA en vigor no son muchos, aunque algunos de ellos puedan influir notablemente en los jugadores





una décima del hándicap del jugador. Con el WHS, un resultado malo es muy probable que esté entre los 12 peores resultados y por tanto no afecte a la media de los 8 mejores.

Todos los golpes pueden contar: actualmente una mala vuelta supone una décima de subida de hándicap, independientemente de lo malo que sea el resultado. Con el WHS, al ser un promedio, cuanto peores sean los resultados, siempre y cuando éstos estén entre los ocho mejores, más efecto tendrá en el hándicap. Además, un mal resultado hoy, que puede no estar entre los ocho mejores, puede entrar al cabo de un tiempo. Esto ocurre con nuestro sistema actual en la Revisión de Hándicap.

El WHS será más reactivo: el sistema de promedios es menos sensible a un resultado muy bueno o muy malo, pero es mucho más sensible a varios resultados buenos o malos. Por ejemplo, con el sistema actual, si un jugador entrega 5 resultados malos, su hándicap subirá 5 décimas, mientras que con el WHS el hándicap puede subir más que esas 5 décimas (incluso podría bajar, en función de los resultados que salen fuera de los 20 últimos).

Como conclusión podemos decir que el comportamiento que tendrá el hándicap WHS en función de los resultados será muy diferente al actual y los jugadores tendrán que acostumbrarse.

Doble Bogey Neto

Existirá una limitación al resultado máximo de un hoyo. Actualmente el Sistema de Hándicaps EGA utiliza los puntos stableford como limitación. El WHS utilizará Doble Bogey Neto.

Conceptualmente es lo mismo, el resultado máximo por hoyo será el mismo, pero a la hora de mostrar los resultados obtenidos a efectos de hándicap, nos olvidaremos de los puntos stableford y se mostrarán los Golpes Brutos Ajustados, ya que son los se utilizarán para calcular el DBS.

Cuatro Bolas (Mejor Bola)

Hoy en día, cuando jugamos una competición Cuatro Bolas (Mejor Bola), nuestro hándicap

EGA puede modificarse en función del resultado del equipo y de la categoría del hándicap de los jugadores. Es decir, aplica el resultado obtenido por los dos jugadores para modificar el hándicap de los jugadores. Normalmente uno de los jugadores aporta más al resultado del bando que el otro, pero eso no se tiene en cuenta con el sistema actual.

El WHS tendrá en cuenta la contribución de los jugadores al resultado del bando. Sólo aquellos jugadores que al menos tengan 9 hoyos en la tarjeta podrán modificar su hándicap y para ello se establecerá un mecanismo para “rellenar” los hoyos vacíos y determinar el resultado a efectos de hándicap.

Historia del WHS

Actualmente hay 6 grandes sistemas de hándicap en el mundo:

- EGA (el que más federaciones nacionales lo aplican)
- USGA (el que más jugadores utilizan)
- CONGU
- GA (Golf Australia)
- SAGA (South Africa Golf Association)
- AAG (Argentina y Uruguay)

Cada sistema tiene sus propias características, si bien hay sistemas muy parecidos entre ellos: el Sistema de Hándicaps EGA es una evolución del CONGU y el Sistema de Hándicaps GA es muy parecido al USGA.

Ya en la década de los 80 del pasado siglo, hubo un primer intento de unificar los sistemas de hándicaps. El intento no pasó de alguna reunión entre la USGA y CONGU (entonces no existía el Sistema de Hándicaps de la EGA) y se abandonó la idea.

Con ocasión del Open Británico de 2011, hubo una reunión entre representantes del Handicapping & Course Rating Committee de la EGA y el R&A para aclarar algunos aspectos de las Reglas de Golf en lo concerniente al hándicap (Regla 6-2). En esa reunión se habló por primera vez de tener un sistema de hándicaps unificado.

Posteriores reuniones entre la USGA y el R&A fueron perfilando el asunto y en 2014 varios grupos de trabajo se formaron para ir dando forma al WHS.

No ha sido fácil llegar a tener un sistema unificado. Es más, el WHS tendrá algunas opciones que podrán ser adoptadas por las federaciones nacionales. Al golf se juega igual en todo el mundo, pero no se compite igual. Para hacernos una idea de las diferencias culturales en la forma de administrar el hándicap, pondremos un curioso ejemplo.

En 2016, ya con vistas a la unificación de los sistemas de hándicaps, la USGA modificó su sistema para no dar como válidas las vueltas en las que el jugador no tenía marcador (es decir, jugaba sólo). Hasta entonces, según el Sistema de Hándicaps de la USGA anterior a 2016, un jugador debía entregar a efectos de hándicap todas las vueltas que jugara, lo que incluía las vueltas jugadas en solitario.

Este cambio que aquí en Europa nos parece de lo más lógico, al fin y al cabo, la vuelta no ha cumplido con las Reglas de Golf ya que no hay un marcador que atestigüe el resultado, al otro lado del charco causó un gran revuelo entre los jugadores. Muchos comentaban que una de las características del golf era que el propio jugador era el árbitro y que en muchos casos se auto-penalizan los jugadores y que la USGA ya no se “fiaba de sus jugadores”, por lo que hubo muchas críticas a esta decisión.

Tal fue así que inicialmente la Royal Canadian Golf Association (RCGA), que utiliza el Sistema de Hándicaps USGA, anunció que no iba a aplicar la prohibición de las vueltas jugadas en solitario. Un par de meses más tarde, tras una reunión entre la USGA y RCGA, esta última se adhirió a la prohibición ya que el cambio estaba en consonancia con un “proceso de globalización del hándicap”.

*José Eduardo Berge
Comité de Campos y Hándicap*

No ha sido fácil llegar a tener un sistema unificado. Es más, el WHS tendrá algunas opciones que podrán ser adoptadas por las federaciones nacionales

Será un sistema de promedios, en donde se tomarán, de los últimos 20 resultados entregados, los 8 mejores y se hará la media

