

# Projekt 52-HCP

utkast 15/PJ  
161223

## 1. Syfte

Att skapa ett officiellt, rättvist, robust, individuellt handikappsystem som omfattar alla medlemmar i Svensk Bridge, för att därigenom på nationell grund kunna arrangera rättvisa handikapptävlingar, oavsett spelform. Systemet ska bygga på resultat av alla inregistrerade topscore-tävlingar, IAF-tävlingar och lagtävlingar (med eller utan IAF/TAF<sup>1</sup>-beräkning). Handikappet ska spegla aktuell spelstyrka så att ingen eller ringa hänsyn tas till gamla prestationer. Ytterligare ett syfte är att utnyttja handikappsystemet för ranking av alla medlemmar i Svensk Bridge.

## 2. Utformning

Handikappskalan går från 0 till 52, där 0 är spelstarkast och 52 är ingångsvärdet för nybörjare. Handikappet kan aldrig bli högre än 52, medan 0 är ett riktvärde för lägsta handikapp.

En spelares handikapp justeras efter att resultat från ny tävling rapporterats in, där justeringen beror av spelarens prestation sedan den förra justeringen. Prestationen bedöms genom att för varje, sedan den förra justeringen, genomförd tävling jämföra det *uppnådda* resultatet med det *förväntade* resultatet. Med uppnått resultat avses det faktiska resultatet utan handikappkorrigering. De förväntade resultaten baseras på handikappet för det par eller lag spelaren är en del i eller eget handikapp i individuell tävling, och på handikappen för de övriga paren/spelarna i startfälten.

För topscore- eller IAF-tävlingar gäller att:

- differensen mellan parets eller spelarens (individuell tävling) handikapp och medelhandikappet för övriga spelare i tävlingen utgör basen för det för paret förväntade resultatet. Således antas att sådana tävlingar arrangeras med god balans.

För lagtävlingar (även lagbarometer) utnyttjas IAF/TAF-resultatet om sådant finns, annars beaktas varje match separat. Om IAF/TAF-resultat föreligger gäller att:

- differensen mellan summan av parets handikapp och medelvärdet av alla dess vingar (alla par på motsatt ledd vi övriga bord) handikapp och summan av handikappet för motståndarparet vid det egna bordet och medelvärdet av övriga motståndarpars (alla par på samma ledd vi övriga bord) handikapp utgör basen för det för paret förväntade resultatet.

Om varje match beaktas separat gäller att:

- differensen mellan summan av parets och dess vinges handikapp och summan av de båda motståndarpars handikapp utgör basen för det för paret förväntade resultatet.

---

<sup>1</sup> TAF = Topscore Across the Field, vilket är motsvarigheten till IAF vid sk Board-a-Match-lagtävling och är samma beräkningsform som för vanlig partävling

Överträffar det uppnådda resultatet det förväntade resultatet sänker var och en av spelarna i paret sitt handikapp i en viss proportion till differensen mellan det uppnådda resultatet och det förväntade resultatet. På motsvarande sätt höjs handikappet vid ett uppnått resultat som är sämre än det förväntade.

Handikappsystemet är därmed ett nollsummespel. Undantag från detta inträffar dock ibland, t ex om någon spelare enligt beräkningen skulle ha ett handikapp över 52, i vilket fall detta korrigeras till 52.

Handikappsystemet är utformat så att äldre prestationer blir allt mindre värda i takt med att nya prestationer tillkommer. Utfasningen av gamla resultat sker alltså mjukt och är inte tidsbaserad utan baserad på mängd spelade brickor.

### 3. Grundalgoritm

#### 3.1 Generellt

Låt  $h(m)$  vara handikappet för spelaren  $m$  (lämpligen medlemsnumret MID).

Ge spelaren  $m$  ett startvärde  $h_0(m)$ .

Spelaren  $m$  deltar i tur och ordning tävlingarna  $T_m^1, T_m^2, T_m^3$  osv.

Vid varje inrapporterad tävling  $T_m^n$  räknas nytt handikapp enligt:

$$h_n(m) = h_{n-1}(m) + \Delta h_n(m) \quad (1)$$

där  $\Delta h_n(m)$  beror av  $m$ :s prestation i tävlingen  $T_m^n$  och ges av:

$$\Delta h_n(m) = \left[ \left( 1 - \frac{1}{480} \cdot \frac{N_B - 1}{N_B + S} \right)^{N_G} - 1 \right] \cdot C_u \cdot C_k \cdot C_b \cdot [r(m) - \langle r(m) \rangle] \quad (2)$$

där:

$N_B$  är antalet hela bord i tävlingen  $T_m^n$ ;

$S$  är en spridningsterm som beror av beräkningsformen i tävlingen  $T_m^n$ ;

$C_u$  är en faktor som avser "utspädningen" i tävlingen  $T_m^n$ ;

$C_k$  är en skalfaktor som beror av "resultatägar"-storleken i tävlingen  $T_m^n$ ;

$C_b$  är en skalfaktor som beror av beräkningsformen i tävlingen  $T_m^n$ ;

$N_G$  är antalet brickor (som  $m$  spelat) i tävlingen  $T_m^n$ ;

$r(m)$  är  $m$ :s uppnådda resultat i tävlingen  $T_m^n$ , och;

$\langle r(m) \rangle$  är  $m$ :s förväntade resultat i tävlingen  $T_m^n$ .

För topscore-tävling uttrycks uppnått resultat  $r(m)$  och förväntat resultat  $\langle r(m) \rangle$  i procent över eller under medel. För andra tävlingar uttrycks uppnått resultat  $r(m)$  och förväntat resultat  $\langle r(m) \rangle$  i  $\pm$ imp per bricka och per jämförelse.

*Observera* att samtliga variabler ovan och de som definieras nedan i beror av den specifika tävlingen  $T_m^n$ , vilket inte indikeras explicit i syfte att göra formlerna åskådligare.

Ekv (1) och (2) är giltiga för *varje* typ av tävling. Nedan behandlas de parametrar och variabler som skiljer mellan olika tävlingstyper, dvs:

a) med avseende på beräkningsform

- $S$
- $C_b$

b) med avseende på spelform

- $\langle r(m) \rangle$
- $C_u$
- $C_k$

### 3.2 Beräkningsform

För termen  $S$  och faktorn  $C_b$  sätts följande respektive värden beroende på tävlingstyp:

Tävlingstyp	$S$	$C_b$
topscore	0,6	2,0
imp	0,1	12,0

### 3.3 Spelform

#### 3.3.1 Allmänt

Ett pars handikapp beräknas som medelvärdet av det handikapp de båda ingående spelarna har, dvs parhandikappet  $h^P[k_1, k_2]$  för paret bestående av spelarna  $k_1$  och  $k_2$  ges av:

$$h^P[k_1, k_2] = \frac{1}{2}(h(k_1) + h(k_2)) \quad (3)$$

Ett lags handikapp beräknas som medelvärdet av det handikapp de fyra ingående spelarna har, dvs laghandikappet  $h^L[k_1, k_2, k_3, k_4]$  för laget bestående av spelarna  $k_1, k_2, k_3$  och  $k_4$  ges av:

$$h^L[k_1, k_2, k_3, k_4] = \frac{1}{4}(h(k_1) + h(k_2) + h(k_3) + h(k_4)) \quad (4)$$

Antalet spelare i en (individuell) tävling betecknas med  $N_S$ .

Antalet par i en tävling betecknas med  $N_P$ .

### 3.3.1 Individuell tävling

$$\langle r(m) \rangle = \frac{\bar{h}_{n-1} - h_{n-1}(m)}{C_u \cdot C_k \cdot C_b} \quad (5)$$

där:

$\bar{h}_{n-1}$  är medelhandikappet beräknat över *alla spelare*, och;  
 $h_{n-1}(m)$  är såsom definierats ovan  $m$ :s handikapp.

$$C_u = \frac{N_S - 1}{N_S} \quad (5')$$

(Vid beräkning med *datumscore* sätts  $C_u = 1$ .)

$$C_k = 2 \quad (5'')$$

### 3.3.2 Partävling

$$\langle r(m) \rangle = \frac{\bar{h}_{n-1}^P - h_{n-1}^P[m, p]}{C_u \cdot C_k \cdot C_b} \quad (6)$$

där:

$\bar{h}_{n-1}^P$  är medelhandikappet beräknat över *alla par*, och;  
 $p$  är  $m$ :s partner.

$$C_u = \frac{N_P - 1}{N_P} \quad (6')$$

(Vid beräkning med *datumscore* sätts  $C_u = 1$ .)

$$C_k = 1 \quad (6'')$$

### 3.3.3 Lagtävling

#### 3.3.3.1 Enskild match eller halvlek

$$\langle r(m) \rangle = \frac{h_{n-1}^L[f_1, f_2, f_3, f_4] - h_{n-1}^L[m, p_1, p_2, p_3]}{C_k \cdot C_b} \quad (7)$$

där:

$p_1$ ,  $p_2$  och  $p_3$  är  $m$ :s lagkamrater, och;  
 $f_1$ ,  $f_2$ ,  $f_3$  och  $f_4$  är  $m$ :s motståndare.

$$C_u = \frac{1}{2} \quad (7')$$

$$C_k = \frac{1}{2} \quad (7'')$$

### 3.3.3.2 Match eller halvlek med IAF/TAF

$$\langle r(m) \rangle = \frac{h_{n-1}^P[f_1, f_2] + \tilde{h}_{n-1}^P - h_{n-1}^P[m, p_1] - \tilde{h}_{n-1}^P}{C_k \cdot C_b} \quad (8)$$

där:

$p_1$  är  $m$ :s partner i halvleken  $e$ ;

$f_1$  och  $f_2$  är  $m$ :s motståndare vid det egna bordet;

$\tilde{h}_{n-1}^P$  är medelhandikappet för alla par på  $m$ :s motsatta ledd (dvs inklusive  $m$ :s motståndare vid det egna bordet), och;

$\tilde{h}_{n-1}^P$  är medelhandikappet för alla par på  $m$ :s ledd (dvs inklusive  $m$  själva).

$$C_u = \frac{N_B - 1}{N_B} \quad (8')$$

$$C_k = \frac{1}{2} \quad (8'')$$

### 3.3.3.3 Lagbarometer med IAF/TAF

Under förutsättning att alla lag har spelat hela tävlingen med samma parkonstellationer och att inget skifte mellan "öppna" och "slutna" rummen har gjorts kan en förenklad beräkning göras. Helst bör man även ha mött alla andra lag, men om så inte är fallet kan ändå den förenklade beräkningen göras om det kan antas att god balans föreligger.

Observera att bord  $N_B$  och antalet par  $N_P$  avser *hela* tävlingen, dvs båda rummen.

$$\langle r(m) \rangle = \frac{\tilde{h}_{n-1}^P - h_{n-1}^P[m, p_1] + \frac{1}{(N_B - 1)} (\tilde{\tilde{h}}_{n-1}^P - h_{n-1}^P[p_2, p_3])}{C_u \cdot C_b} \quad (9)$$

där:

$\tilde{h}_{n-1}^P$  är medelhandikappet beräknat över *alla par i samma* rum som det egna paret sitter i, och;

$\tilde{\tilde{h}}_{n-1}^P$  är medelhandikappet beräknat över *alla par i det andra* rummet där vingen sitter.

$$C_u = \frac{N_P - 2}{N_P} \quad (9')$$

$$C_k = \frac{(N_B - 1)^2}{(N_B - 1)^2 + 1} \quad (9'')$$

## 4. Vissa aspekter angående algoritmens funktion

### 4.1 Omsättning

Omsättningen, dvs hur stor betydelse resultatet av en enskild tävling får på handikappet, är av intresse. Den kan också betraktas som hur snabbt betydelsen av gamla resultat fasas ut.

I ekv 2 förekommer faktorn  $\frac{1}{480}$ , vilken är avgörande för omsättningen. Faktorn kan sättas till annat valfritt värde om så önskas. Helst bör den dock inte ändras när väl handikappsystemet kommit igång (se dock avsnitt 6.2).

För att få en känsla för hur stor betydelse resultatet av en enskild tävling får på handikappet kan följande exempel ges: Om man överträffar sig själv och uppnår ett resultat som är tio procentenheter bättre än det förväntade vid en topscore-tävling över 24 brickor kommer detta vid nästa omräkningstillfälle att slå igenom med en sänkning av handikappet med ca en handikappenhet.

Hur snabbt betydelsen av gamla resultat fasas ut kan belysas med följande. Efter 480 brickor (dvs inversen av omsättningsfaktorn) eller 20 normala kvällstävlingar beror ca 33 % av handikappet på äldre uppnådda resultat, medan 67 % beror av vad som presterats under de 480 brickorna. Efter 1152 brickor eller 48 normala kvällstävlingar (normal årsdos för klubbspelare?) beror ca 7 % av handikappet på äldre uppnådda resultat, medan 93 % beror av vad som presterats under de 1152 brickorna.

### 4.2 Hänsyn till antalet bord

Faktorn  $\frac{N_B - 1}{N_B + S}$  i ekv 2 är en viktningsfaktor som korrigerar för hur den statistiska signifikansen av en tävling beror av antalet bord (jämförelser). Faktorn bygger på en modell hur den slumpmässiga resultatspridningen (slumpmässiga standardavvikelsen av resultaten) varierar som funktion av antalet bord. Termen  $S$  är faställd genom statistisk analys av resultat från spelade tävlingar (variansberäkning över olika datamängder). Observera att  $S$  varierar beroende på tävlingstyp.

### 4.3 Relation mellan handkappenheter, topscore och imp

Vidare förekommer en relationsfaktor  $C_b$  som beror av typ av tävling. För tävling med topscore är den satt till 2, vilket innebär att en handkappenhet omräknas till en 0,5 procentenhet vid beräkningen av förväntat resultat. Man kan också uttrycka det som så, att en viss spelare som har ett handikapp som är tio handkappenheter lägre än en annan spelare förväntas prestera fyra procentenheter bättre än den andra om båda dessa spelare med en respektive partner som har samma handikapp som var och en av spelarna har. För tävlingar med imp-beräkning är faktorn satt till 12, dvs 6 ggr större än för topscore. För att fastställa den relationen har även här analys av resultat från spelade tävlingar (variansberäkning) uttytjats.

### 4.4. Särskild handikapptävling

Då resultat från särskild handikapptävling (se avsnitt 8) rapporteras, måste resultatet räknas om till det som gäller utan handikappkorrigering.

## 5. Särskilt fastställande av handikapp

### 5.1 Inplacering av spelare vid starten

Starthandikappet kommer enligt resonemanget ovan ganska snart att "glömmas", särskilt för de som spelar ofta och mycket, så det är inte av avgörande betydelse rent tekniskt. Men för att kunna "sälja" handikappsystemet kan det trots allt vara viktigt. För inplacering tror jag att det är bäst att utnyttja aktuell mästarpoängstatus. Enklast ger man varje mästarklass ett visst startvärde, men dels för att komma "rätt" så snabbt som möjligt, och dels för att det nog är psykologiskt fördelaktigt om man har en spridning redan från start är mitt förslag följande:

$$H_0(m) = \frac{52}{1 + C \cdot MP(m)} \quad (10)$$

där  $C$  är en konstant och  $MP(m)$  är  $m$ :s mp-innehav vid start (gemensam start för alla medlemmar). Uppskattningsvis kan  $C = 0,01$  vara lämpligt. Insatt i formeln ges följande approximativa startvärden som exempel:

$MP = 0$	$\rightarrow$	$H_0 = 52,0$
$MP = 10$	$\rightarrow$	$H_0 = 47,3$
$MP = 30$	$\rightarrow$	$H_0 = 40,0$
$MP = 50$	$\rightarrow$	$H_0 = 34,7$
$MP = 100$	$\rightarrow$	$H_0 = 26,0$
$MP = 300$	$\rightarrow$	$H_0 = 13,0$
$MP = 1000$	$\rightarrow$	$H_0 = 4,7$
$MP = 3000$	$\rightarrow$	$H_0 = 1,68$

Döm själva om det verkar någorlunda rimligt. I exempelvis ett startfält där alla utom ett par är hyggliga klubbspelare med ett mp-innehav av ca 50, skulle ett riktigt vasst par, om kanske icke elit, som båda har 300 mp behöva klara i genomsnitt  $(34,7-13,0)/C_b = +10,8 \%$ , dvs 60,8 % för att behålla sitt handikapp ( $C_b = 2$ ).

Efter testkörningar kan man vid behov lätt justera både storleken på intervallet (om t ex handikappet sprider dig över 65 enheter istället för 52) genom att ändra på förhållandet mellan resultat och handikapp, och nivån (om t ex lägsta handikapp visar sig hamna på -10 istället för 0) genom att skifta hela skalan uppåt eller nedåt.

### 5.2 Inplacering av spelare i efterhand

Nybjörjare placeras in enligt ekv 10, dvs oftast på 52. En nybjörjare ingår dock inte i övrigt i beräkningen förrän fram till den punkt då han eller hon registreras för sina första mp eller finns med i ett indroppande tävlingsresultat för central registrering

Spelare som återkommer efter speluppehåll placeras in på det handikapp de hade när de slutade, alternativt enligt ekv 10 om speluppehållet började innan handikappsystemet kom i bruk. Spelare inflyttade från utlandet ges exempelvis ett fiktivt uppskattat mp-innehav i förhållande till uppgiven

spelstyrka och placeras in enligt ekv 10 eller ges direkt ett uppskattat handikapp i förhållande till uppgiven spelstyrka.

### 5.3 Hantering av utländska gästspelare

Ibland förekommer det att tillfälliga utländska gästspelare deltar i en officiell tävling i Sverige, t ex I OBS-tävlingar och Uppsalas lagguld. Dessa spelare hanterar man lämpligen enligt följande:

1. ge varje sådan spelare ett tillfälligt identifikationsnummer;
2. åsätt dessa spelare eller motsvarande par ett för den aktuella tävlingen gällande tillfälligt handikapp som uppskattas eller beräknas genom någon av följande metoder:
  - (a) baserat på uppgiven spelstyrka;
  - (b) samma handikapp som den andre spelaren i paret om den senare är med i handikappsystemet;
  - (c) uppskatta för varje par där någon spelare inte har ett handikapp parhandikappet  $h_{n-1}^P(m_1, m_2)$  baserat på parets prestation i den aktuella tävlingen enligt:

$$h_{n-1}^P(m_1, m_2) = \tilde{h}_{n-1}^P - C_k \cdot C_b \cdot C_u \left[ r(m) + \frac{n_p}{(N_p - n_p)} \cdot \bar{r} \right] \quad (11)$$

där  $\tilde{h}_{n-1}^P$  är medelhandikappet beräknat över *alla par med handikapp*,  $n_p$  antalet par där någon spelare inte har ett handikapp, och  $\bar{r}$  medelresultat för dessa  $n_p$  par

Vid individuell tävling och lagtävling kan motsvarande uppskattning göras.

### 5.4 Hantering av spelare utan medlemskap

Tyvärr förekommer det, och kommer att förekomma, att spelare som inte är medlemmar tillåts delta i en tävling arrangerad av Svensk Bridge. Vi måste även kunna hantera inrapportering av resultat från en sån tävling, såvida inte hela tävlingen ska betraktas som ogiltig från handikappsynpunkt. Jag tycker det vore olyckligt eftersom deltagare som betalt sin avgift, men som inte kan lastas för att "frispelare" deltar, kommer att bli lidande. Därför föreslår jag följande modell:

1. då en medlem och en icke-medlem spelar tillsammans betraktas hela paret som icke-medlemmar;
2. ge vid beräkningen båda spelarna i icke-medlemspar tillfälliga identifikationsnummer, och;
3. fastställ för varje icke-medlemspar ett för den aktuella tävlingen gällande tillfälligt handikapp, förslagsvis enligt ekv 11 enligt ovan.

Notera att till skillnad från en spelare som är med i handikappsystemet och som spelar i par med en utländsk spelare kommer här, oavsett metod för att fastställa ett tillfälligt handikapp, automatiskt ingen som helst förändring av handikappet ske för en medlem som spelar tillsammans en icke-medlem. Det kan tyckas inte spela någon roll eftersom framräknad handikappförändring ändå skulle bli nära noll eller noll om ekv 11 används. Från psykologisk synpunkt kan det emellertid vara viktigt att detta faktum understryks.

## 6. Systemadministration

### 6.1 Avstämning



Efter att systemet använts en tid och stabiliserats, säg efter två år, kan man ha en kontrollstation för att avgöra om systemet fungerar som planerat, exempelvis vad gäller omsättningen och en hygglig fördelning över hela handikappskalan 0–52. Målsättningen är förstås att systemet ska fungera bra redan från början, men om brister trots allt noteras går det att utföra en justering genom att "skruva" på vissa i systemet ingående parametrar och göra en kollektiv korrigerande av handikappet. Givetvis är detta inte helt lyckat vad gäller förtroendet, och bör absolut inte göras vid mer än ett tillfälle.

## **7. Varianter**

### **7.1 Varianter för olika tävlingsformer**

Om så önskas kan separata handikapp för olika tävlingsformer (t ex med topscore- resp imberäkning) beräknas förutom eller istället för det här presenterade generella handikappet.

### **7.2 Eventuell viktning av tävlingar**

Om så önskas är det lätt att vikta upp SM-, guld-, silvertävlingar etc genom att ge varje spelad bricka en större vikt, dvs att betrakta en bricka spelade i SM som t ex två spelade brickor. Jag avråder emellertid från detta, då det egentligen inte finns någon större anledning att uppvärdera vissa tävlingar vid beräkning av handikapp, och skulle resultera i delvis missvisande handikapp. Enda faktiska anledningen att uppvärdera större tävlingar skulle vara att sådana kanske spelas något mer seriöst, och därmed skulle resultaten vara något mer signifikanta. Effekten av olika seriositet är dock svår att uppskatta och är troligtvis liten. En annan nackdel med att vikta upp större tävlingar är att det gör genomslaget på handikappet för elitspelarna, vilka spelar fler brickor än den genomsnittliga klubbspelaren, än mer dominerande.

## **8. Användning av handikappsystemet**

Systemet bygger enligt syftet på resultat av alla inregistrerade topscore-tävlingar, IAF-tävlingar och lagtävlingar (med eller utan IAF-beräkning). På sikt när Ruter blir var klubbs egendom bör samtliga sådana tävlingar i Svensk Bridges regi kunna inrapporteras för att göra systemet så starkt och legitimerat som möjligt.

Systemet ska kunna utnyttjas för att arrangera särskilda handikapptävlingar (även individuella), där varje par eller spelare exempelvis tilldelas en startpoäng som motsvarar minus det förväntade resultatet enligt ekv 5 eller 6. De handikappkorrigerade resultaten används naturligtvis för att fördela priser i sådana tävlingar.

Man kan förstås med fördel använda handikappet för att skapa förhandstips (i t ex SM), och då inte bara rangordning utan också förväntat resultat enligt tillämplig ekvation av ekv 5–9.

Ett fullt utbyggt och legitimerat handikappsystem är naturligtvis även som klippt och skuret att utgöra Svensk Bridges officiella rankning av samtliga förbundsanslutna spelare, vilket har efterfrågats flitigt på Anslagstavlan. En officiell status där handikappsystemet även marknadsförs som ett rankingssystem skulle även utgöra en motvikt till att frestas spela upp sitt handikapp medvetet (vilket förstås vore oetiskt men skulle inte desto mindre kunna tänkas förekomma). Som

en marknadsföringsåtgärd skulle man exempelvis kunna arrangera en årlig, individuell topp-100-tävling.

## 9. Presentation av handikappsystemet

Den detaljerade funktionen hos systemet är som synes ganska komplicerad. För att popularisera det måste därför beskrivningar finnas på olika nivåer av komplikationsgrad. En lättfattlig beskrivning för alla skulle kunna se ut så här:

- Handikappsystem 0–52, där nybörjare går in på 52, och endast eliten klarar att hålla ensiffriga handikapp.
- Du ges ett starthandikapp som baseras på ditt aktuella mästarpoänginnehav.
- Förändring av ditt handikapp baseras på vad du presterar i förhållande till ditt handikapp. Har du och din partner båda 26 i handikapp och övriga fältet 16, vilket innebär att en skillnad av -10, förväntas ni bara klara 4 % under medel i topscore-tävling (46 %). Har övriga fältet 46 i handikapp (dvs klart orutinerade), vilket innebär att en skillnad av 20, förväntas ni klara hela 8 % över medel (58 %). Resultat som är bättre eller sämre än det förväntade leder till sänkning respektive höjning av handikappet.
- Även resultat i lagtävling eller IAF påverkar ditt handikapp på liknande sätt.
- En gång per månad räknas förändringen av ditt handikapp ut, vilket ger dig ett nytt handikapp. Förändringen beror på vad du presterat och hur många brickor du spelat sedan förra månaden.
- Antag att du och din partner spelar en vanlig partävling över 24 brickor och presterar hela 8 % över det resultat ni förväntades klara. Den prestationen kommer då för var och en av er att sänka handikappet med ungefär en enhet.
- Ditt handikapp beror på allt du presterat inom systemet, men ju äldre ett resultat blir, desto mindre betydelse får det. Resultat som är äldre än ett år har i praktiken ingen eller liten betydelse.
- Handikappsystemet används i särskilda handikapptävlingar för att korrigera för spelstyrkan. Om du i en tävling med medelhandikappet 26 har handikappet 28 och din partner 14 är ert genomsnittliga handikapp 21, dvs 5 mindre än 26. Den belastningsprocent ni då erhåller är två femtedelar av den skillnaden, dvs -2 %.