

Le Handicap P&P

*Le handicap est un aspect fondamental de la pratique du golf amateur et son système de gestion est complexe. Les compétitions de Pitch & Putt se jouent pour la plupart en « brut », c'est-à-dire sans handicap, mais comme le handicap permet de comparer le niveau des joueurs ou de classer les joueurs pour des rencontres en matchplay ou pour organiser les départs, nous avons mis en place un système de handicapping **très simple, propre au P&P**. Par ailleurs, et pour la première fois, la LIPP 2016 comportera un classement en « net ».*

*Nous jouons sur de petites distances, (60 mètres en moyenne), et le parcours ne comporte que des « Par 3 », ce qui nous permet de nous dispenser de beaucoup de paramètres du système utilisé en golf. FPP a donc mis au point un système très simple qui est résumé ci-dessous. **Un débutant est classé 18** et pour un golfeur qui débute au P&P nous prenons au départ **le tiers de son index FFGolf**. Sinon, il n'y a aucun lien, ni **aucune correspondance, entre les deux systèmes**.*

Un parcours de 18 trous en Par 3, joué dans le par, donne un score total de **54**

Chaque joueur se voit attribué **un index** qui évolue en fonction de ses résultats

L'index compte un point décimal qui est arrondi pour obtenir **le handicap de jeu** (4,4 = 4 ; 4,6 = 5)

Le handicap d'un joueur est soustrait de son **score brut** pour établir son score **en net**

Chaque coup inférieur au « par net » du joueur **abaisse l'index de 0,3**

Il existe une « zone tampon » de 3 coups où l'index **ne varie pas**

Si on joue au-delà de cette zone, l'index est **augmenté de 0,3**

Exemples :

Pour un joueur index 10,3 jouant 70, (6 coups au-dessus de son par net de 64), l'index est augmenté de 0,3 et passe à 10,6 (donc handicap 11 pour la prochaine compétition)

S'il joue 60, (4 coups en dessous de son par net), son index baisse de 1,2 (4 x 0,3). Son index passe à 9,1

S'il joue 67, il est dans sa zone tampon et son index ne bouge pas (54 + 10 +3) et il reste à 10,3

Un peu compliqué à expliquer mais assez simple dans la pratique

N. B. Dans la majorité de nos compétitions, nous appliquons la règle de « Six Max », c'est-à-dire qu'on ne peut pas marquer plus de 6 sur un trou. Si on n'a pas rentré sa balle après 5 coups, on la ramasse et on marque 6. C'est notre équivalent du système Stableford en golf et qui nous permet de jouer plus vite et sans se décourager. On veut jouer en s'amusant et, de toute façon, un bon joueur dépasse rarement le par.