

Lista startowa:

Zawodnikom przydziela się numery startowe zgodnie z rozstawieniem wg handicapów. Numery startowe są przypisane na cały czas trwania kolejki.

1. Punktowanie w meczach:

a. Punkty:

- i. Zwycięstwo – 1 pkt.
- ii. Remis – 0,5 pkt.
- iii. Porażka – 0 pkt.

b. Wynik końcowy w meczu:

- i. Wynik meczu jest zapisywany jako ilość dołków przewagi & ilość dołków do końca 18 dołkowej rundy np.: 3&2
- ii. Zawodnicy za wynik meczu otrzymują małe punkty (dodatnie w przypadku zwycięstwa, ujemne w przypadku porażki) zgodnie ze wzorem: $(\text{ilość dołków przewagi} + \text{ilość dołków do końca})/2$

2. Kojarzenie par:

a. Grupy punktowe:

- i. Zawodnicy posiadający tę samą ilość punktów tworzą grupę punktową
- ii. zawodnicy, którzy po skojarzeniu grupy punktowej nie mają pary, muszą być przeniesieni do następnej grupy punktowej i powinni być skojarzeni w pierwszej kolejności dobierając zawodników najwyżej zaszeregowanych w następnej grupie, z którymi mogą grać.

b. Pauzowanie:

- i. W przypadku nieparzystej liczby zawodników jeden zawodnik w swojej kolejce pauzuje. Zawodnikiem pauzującym jest zawodnik który ma najmniejszą ilość punktów i jeszcze nie pauzował.
- ii. Zawodnik pauzujący wygrywa swój mecz wynikiem 1up.

c. Późne zapisy:

- i. Zawodnik który zapisuje się w trakcie trwania kolejki otrzymuje za każdą dotychczas rozegraną i trwającą kolejkę 0,5 pkt.

d. Walkower:

- i. W przypadku nie podania wyniku w danej kolejce obydwójce zawodnicy przegrywają mecz walkowerem z wynikiem 3&2.

e. Szeregowanie:

- i. Zawodnicy w grupach punktowych do trzeciej kolejki są szeregowani w kolejności zgodnej z listą startową a od trzeciej kolejki wg tabeli zajmowanych miejsc.

f. Kryteria kojarzenia:

- i. Dwóch zawodników nie może się spotkać więcej niż jeden raz.
- ii. Zawodnik który już raz pauzował nie może pauzować po raz drugi
- iii. Różnica punktowa pomiędzy zawodnikami powinna być jak najmniejsza najlepiej zerowa

g. Kojarzenie:

- i. Kojarzenie należy rozpocząć od najwyższej grupy punktowej.

- ii. kojarzenie rozpoczynamy dzieląc grupę z równą ilością punktów na podgrupy P_A i P_B zgodnie z zaszeregowaniem.
- iii. pierwszy zawodnik z podgrupy P_A powinien grać z pierwszym zawodnikiem podgrupy P_B itd.
- iv. jeżeli nie ma takiej możliwości sprawdzamy zawodnika P_{B2} i jeżeli jest to możliwe kojarzymy go z zawodnikiem P_{A1} .
- v. jeżeli P_{A1} grał już z tymi zawodnikami to sprawdzamy dalej dochodząc do ostatniego zawodnika podgrupy P_B .
- vi. jeżeli P_{A1} grał już z wszystkimi zawodnikami podgrupy P_B to sprawdzamy możliwość zagrania z zawodnikami podgrupy P_A w odwrotnej kolejności czyli od ostatniego zawodnika w podgrupie do drugiego.
- vii. jeżeli nie ma możliwości skojarzenia zawodnika w grupie punktowej kojarzymy go z pierwszym z niższej grupy punktowej.
- viii. z pozostałych w grupie zawodników tworzymy grupę punktową P , którą od nowa dzielimy na podgrupy.
- ix. jeżeli do grupy niższej przenosimy większą ilość zawodników i po ich skojarzeniu nie możemy skojarzyć pozostałych zawodników w grupie, to sprawdzamy czy przy innym skojarzeniu zawodników przeniesionych możemy skojarzyć grupę.
- x. jeżeli nie można skojarzyć ostatniej grupy punktowej to należy cofnąć kojarzenia przedostatniej grupy tak aby skojarzyć wszystkich zawodników.

3. Kolejność w tabeli:

- a. Duże punkty
- b. W przypadku tej samej ilości punktów:
 - i. Mecze bez pośrednie – przy dwóch zawodnikach
 - ii. Uśredniona siła przeciwników ustalana wg wzoru:

$$(p_1/m_1 + p_2/m_2 + \dots + p_n/m_n)/n$$
 – gdzie:
 p- ilość punktów zawodnika
 m- ilość meczy rozegranych zawodnika
 n – ilość zawodników
 - iii. Ilość małych punktów
 - iv. Wyższy hcp