

INDEX , SLOPE , ZONE TAMPON

CARTE DE SCORE

Conformément aux directives de l'Association Européenne de Golf (AEG), le système de handicap Ming évoluera à compter du 1er janvier 2012. Deux axes, la modification du système de gestion des index supérieurs à 36, une méthode simplifiée et beaucoup plus valorisante pour les joueurs concernés, et le remplacement du SSJ (Scratch Score Jour) par un système d'ajustement automatique de la zone tampon.

Passé le temps de l'apprentissage, vos premiers parcours vous tendent les bras, puis votre premier index de 54... Dans la foulée, votre course à la progression va s'engager, votre index étant géré par l'outil que la ffgolf met à la disposition de tous ses licenciés et dont les principales modalités de fonctionnement sont décrites ci-après.

CONCEPTS UTILISES

Scratch Score Standard (S.S.S.) et Slope

Évaluer la difficulté d'un parcours n'est pas chose facile.

Par exemple : un bunker de fairway à 220 mètres des départs peut être une réelle difficulté pour un joueur « scratch » (index à 0,0) ; alors qu'un joueur avec un index de 18,0 ne s'en préoccupera généralement pas ! Et le nombre de ces exemples est incalculable !

Pour apprécier la valeur relative d'un parcours, deux indices lui sont attribués :

- le Scratch Score Standard

Chiffre à une décimale variant autour de la valeur du Par, (par exemple 72,4) mesurant la difficulté du parcours pour un joueur « scratch », c'est-à-dire un joueur qui joue le Par.

Si le "SSS" est inférieur au par, le parcours est considéré comme plutôt facile pour un joueur « scratch » tandis que si le "SSS" est supérieur au par, le parcours est réputé difficile pour ce même joueur.

- le Slope

Nombre entier (compris entre 55 et 155) déterminant la différence de difficulté du parcours rencontrée par le joueur « scratch » et par le joueur « bogey » (joueur dont l'index est compris entre 18 et 22).

Le **Slope** est donc un indicateur de difficulté relative pour ces deux catégories de joueurs et non de difficulté absolue du parcours.

La **valeur neutre** de difficulté (parcours pour lequel il est aussi difficile pour un joueur « scratch » de jouer son index que pour un joueur « bogey » de jouer le sien) **est de 113**. C'est cette valeur qui est provisoirement appliquée à un parcours non encore étalonné.

Ces deux indices sont déterminés après un étalonnage du terrain prenant en compte une multitude de données. Ces éléments, évalués trou par trou, repère par repère, à la fois pour le joueur et la joueuse « scratch » et « bogey » prennent en compte toutes les difficultés

Une fois tous les trous évalués, le parcours se voit attribuer un SSS et un Slope pour chacun de ses repères officiels. Bien évidemment ces indices sont différents en fonction du repère joué et du sexe

Sur un parcours possédant un slope de 113, un joueur avec un index situé entre 27.5 et 28.4 aura comme avant 2000 un « handicap de jeu » de 28.

Au dessus de 113, le parcours est considéré comme relativement "**difficile**" pour un joueur « bogey » comparé à un joueur « scratch » et de ce fait le joueur se verra attribuer un « handicap de jeu » supérieur à son index.

En dessous de 113, le parcours est considéré comme relativement "**facile**" et le joueur se verra donc attribuer un handicap de jeu inférieur à son index.

METHODE DE CALCUL DU HANDICAP

Calcul du « handicap de jeu » en fonction du SSS et du Slope du parcours joué

Si l'index représente le niveau de jeu d'un joueur et lui permet de se comparer à tous les autres joueurs en France, son « handicap de jeu » sera déterminé par le parcours auquel il va se trouver confronté, et il variera donc en fonction de la difficulté du parcours joué (et bien sûr du repère de départ choisi).

Pour calculer le handicap de jeu d'un joueur, on prendra donc en compte :

- l'index du joueur, actualisé en temps réel par Fléole (serveur central qui gère les licences et les index de tous les joueurs licenciés).
- le Slope, le SSS. et le Par du parcours correspondant au repère de départ d'où le joueur va jouer.

Formule utilisée :

C'est la formule $(\text{Index} \times \text{Slope}) / 113 + (\text{SSS} - \text{Par})$ qui est utilisée pour le calcul du handicap de jeu, ce handicap étant donné par le résultat arrondi de ce calcul.

Nota :

Pour le calcul des coups reçus des joueurs au-delà de 36 d'index :(de 37 à 54)
Le différentiel trouvé pour le joueur d'index 36 sera systématiquement utilisé pour les joueurs d'index supérieur.

Ex : si le joueur d'index 36 bénéficie de 39 coups reçus, les coups reçus par un joueur d'index 40 seront de $40 + 3 = 43$ coups, pour un joueur 54, ce sera $54 + 3 = 57$ coups.

Mais que le joueur se rassure, il peut facilement éviter ce calcul a priori un peu complexe....

- pour les parties amicales, il peut imprimer sa carte de score dans son Espace Licencié site de la FFG) où tout est automatiquement calculé.
- pour les compétitions officielles, c'est aussi simple puisque le club organisateur remettra au joueur une carte de score sur laquelle les coups reçus seront indiqués.
- et il peut également utiliser la calculette mise à disposition sur le site de la ffgolf.

Répartition du handicap de jeu en coups reçus

Les points Stableford qui sont attribués au joueur sur la base de son handicap de jeu, vont être répartis entre les différents trous du parcours en fonction de la « table des coups reçus » qui établit un classement des trous en fonction de leur difficulté.

Les coups seront ainsi répartis selon un ordre qui va suivre la difficulté des trous, les trous les plus difficiles bénéficiant en premier des coups reçus par le joueur.

Ainsi, le premier coup reçu sera attribué au trou le plus difficile à jouer et le 18ème coup reçu le sera au trou le plus facile à jouer, et ainsi de suite si le capital de coups reçus du joueur excède 18 coups reçus (si le joueur reçoit 19 coups, par exemple, il disposera de 2 coups sur le trou le plus difficile etc.).



Carte de score



COMPETITION DE CLASSEMENT du 1 janvier 2012
GOLF DE FONTCAUDE

Xavier L....

Index **25**

Départ Repère **jaune**
Trou n° **1**

Hcp de Jeux **28**
Horaire : **9 h 00**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total
Noirs	302	154	359	352	489	154	349	371	489	3019	322	327	173	380	487	405	285	183	517	3079	6098
Blancs	302	154	359	352	489	154	349	371	489	3019	322	327	173	380	487	405	285	183	517	3079	6098
Jaunes	294	123	310	304	442	137	297	329	442	2678	273	287	159	334	455	358	241	172	472	2751	5429
Bleus	251	123	260	251	407	116	289	311	411	2419	268	280	138	325	446	337	234	165	446	2639	5058
Rouges	251	115	260	209	383	116	245	275	380	2234	226	280	133	282	390	310	193	139	409	2359	4593
HCP	17	12	3	15	8	6	7	4	16		18	11	10	2	14	1	13	9	5		
Coups reçus	1	1	2	1	2	2	2	2	1	14	1	1	2	2	1	2	1	2	2	14	28
PAR	4	3	4	4	5	3	4	4	5	36	4	4	3	4	5	4	4	3	5	36	72
Score1	4	4	5	4	6	3	4	4	7	45	3	4	3	6	7	6	5	4	7	45	90
Score2																					
Score3																					
Score4																					
	5	4	4	6	7	3	4	4	6	43	4	4	3	6	8	7	4	3	7	42	85
Fin du trou à	0.13	0.25	0.39	0.55	1.13	1.25	1.41	1.54	2.12		2.26	2.40	2.51	3.06	3.24	3.41	3.56	4.07	4.26		

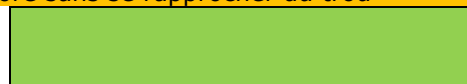
Sur le fairway on place sa balle : à une longueur de carte de score sans se rapprocher du trou

SIGNATURES

JOUEURS



MARQUEURS



RENSEIGNE PAR :

Organisateur de la compétition (nota : score total du joueur : responsabilité de l'organisateur)

Le co-compétiteur/Marqueur

Joueur : après le contrôle des scores sur chaque trou

Remarques :

Carte de score à remettre au Secrétariat immédiatement à l'issue de votre partie

Pendant la compétition vous noterez vos scores en brut sur chaque trou et l'ordinateur se chargera de les transformer en points stableford.

Chaque joueur est responsable de l'enregistrement par le secrétariat de son résultat

En cas de litige d'un score sur un trou, il faut demander l'avis des autres co-compétiteurs(il est d'ailleurs recommandé d'enregistrer les scores des autres co-compétiteurs, par exemple sur les cases score3 et score4)

Sur un trou :

En cas de doute sur l'application d'une règle : il faut jouer 2 balles

La première en suivant les directives du marqueur

La deuxième en utilisant votre propre procédure

A l'issue de la compétition lors de la remise des cartes au secrétariat demander des précisions sur votre litige et inscrire le résultat correct sur votre carte avant de la signer et de la rendre

Avant de rendre votre carte prenez soin de rayer tous les scores enregistrés qui ne concernent pas le joueur (score1)

Pendant le contrôle du score avec votre marqueur vérifiez bien que les chiffres inscrits soient lisibles et non modifiables..

Une carte rendue au secrétariat n'est plus transformable :

Si une erreur est trouvée :

Favorable au joueur = il est disqualifié

Ex : inscrit 3 au lieu de 4

Défavorable au joueur = le score inscrit est pris en compte et le joueur n'est pas disqualifié

Ex : 4 au lieu de 3 ; seul 4 est pris en compte

Calcul du score et de la performance, en Stableford

Si les formules de jeu permettant de modifier l'index sont le stroke play, le Stableford et le contre-par, pour la gestion de l'index les **résultats obtenus en stroke play et contre-par sont systématiquement convertis en Stableford.**

Le principe du Stableford est de convertir en points le score de chaque trou par rapport au par, et à l'inverse du stroke play, mieux vous jouez, plus vous marquez de points !

L'addition de tous les points obtenus par le joueur sur les différents trous donne le résultat final sur la base du barème suivant.

Coups reçus	albatros	Eagle	Birdie	Par	Bogey	Double bogey	Triple bogey	Quadruple bogey
3	8	7	6	5	4	3	2	1
2	7	6	5	4	3	2	1	0
1	6	5	4	3	2	1	0	0
0	5	4	3	2	1	0	0	0

C'est là que réside tout l'avantage de cette formule, puisqu'avec un score net supérieur au bogey, que la contreperformance soit minime, 2 au-dessus du par, ou qu'elle soit majeure, 7 au-dessus par exemple... la sanction reste la même, le joueur ne marque pas de point, mais rien de plus grave n'affecte son score !

Le Stableford Brut signifie que le handicap de jeu du joueur ne sera pas pris en compte pour le calcul de son score. Pour le calcul de la performance réalisée, il suffit alors de comparer le score réalisé pour chaque trou au par de ce trou.

En Brut, un joueur qui signe un 5 sur un par 4 fait un bogey donc marque 1 point.

Le Stableford Net en revanche, prend en compte le handicap de jeu du joueur ; il faut alors comparer pour chaque trou le score réalisé au par de ce trou auquel on doit ajouter les coups rendus pour ce trou.

En Net, avec par exemple 2 coups reçus sur un trou dont le par est 4, le par va devenir un par 6 (4+2) et un score de 5 se transformera en un birdie (1 de moins que le par) qui rapportera au joueur 3 points.

Le 36 de référence...

Que ce soit en **Stableford Brut** ou **Stableford Net**, le score de référence est toujours **36 points**. Lorsque le score d'un joueur en points Stableford s'élève à 36, cela signifie qu'il a joué le handicap de jeu qui lui était attribué pour le parcours joué.

Pourquoi 36 ? C'est simple, que ce soit en Brut ou en Net, jouer le par sur chaque trou vaut toujours 2 points. Et 2 points x 18 trous = 36 points.

Astuce pour un calcul rapide :

Si un joueur fait 30 points en **Stableford Brut**, c'est qu'il a joué 6 au-dessus du par.

Explication : étant donné que jouer le par sur 18 trous donne 36 points, par déduction si le joueur a marqué 30 points c'est qu'il a joué 6 au-dessus du par (36 - 30 = +6).

Si un joueur fait 41 points en **Stableford Net** c'est qu'il a joué 5 en-dessous de son handicap de jeu.

Explication : Le par est recalculé en fonction des coups rendus et comme jouer le « nouveau » par sur les 18 trous donne 36 points, par déduction, si le joueur a marqué 41 points c'est qu'il a joué 5 en-dessous de son handicap de jeu (36 - 41 = -5).

Conclusion :

En **Stableford Brut**, un joueur qui marque 36 points a forcément joué le par quels que soient le parcours et le repère de départ.

En **Stableford Net**, un joueur qui marque :

- moins de 36 points, a moins bien joué que son handicap de jeu : c'est une contreperformance
- 36 points, a joué son handicap de jeu
- plus de 36 points, a mieux joué que son handicap de jeu : c'est une performance !

Le résultat **Stableford Brut** permet, lors d'une compétition, de déterminer quel a été **le meilleur joueur de la compétition.**

Le résultat **Stableford Net** permet, lors d'une compétition, de déterminer quel a été **le meilleur joueur de la compétition par rapport à son handicap de jeu.**

Et c'est ce résultat net qui va permettre de calculer l'évolution de l'index du joueur.

Évolution de l'index du joueur

L'index d'un joueur sera régulièrement modifié en fonction de ses performances ou contreperformances.

Les coefficients appliqués pour la hausse ou la baisse de l'index varient selon les catégories de joueurs (ces catégories étant au nombre de 6 _ voir ci-dessous _), les coefficients appliqués étant d'autant plus importants que l'index du joueur est élevé.

Par ailleurs afin de limiter les effets des « petites » contre-performances se traduisant par un score inférieur mais proche de 36, il existe une **zone tampon** à l'intérieur de laquelle le score réalisé sera sans conséquence pour l'index qui demeurera inchangé.

Cette **zone tampon** varie selon les catégories de joueurs.

C'est ainsi que la zone tampon pour un joueur d'index 24.0 se situera entre 32 et 36 points Stableford (entre 35 et 36 points pour un joueur d'index 3.0) ; chaque fois que le score du joueur se situera dans cette zone, il n'y aura aucune variation de l'index.

Enfin on notera qu'il est également tenu compte des conditions spécifiques de la compétition (conditions météo, difficulté des drapeaux etc.. ;) en procédant automatiquement à un ajustement de la zone tampon sur la base des scores réalisés (jusqu'en 2012, c'était le SSS qui était ajusté et transformé en un Scratch Score du Jour en fonction également de la performance ou contreperformance d'ensemble des joueurs participant à la compétition).

C'est ainsi que la zone tampon variera selon les résultats, de +1 (en cas de bonne performance générale) jusqu'à - 4 (en cas de contre-performance générale).

La Zone Tampon Ajustée (ZTA) qui s'applique à toutes les catégories d'index (1 à 6), est calculée dès lors que 10 joueurs de catégorie 1 à 4 auront pris part à la compétition.

En revanche il n'y a pas de calcul de ZTA pour les compétitions 9 trous et pour les extraday scores.

Un joueur ayant scoré 35 ou 36 points Stableford par mauvaises conditions entraînant une contreperformance générale pourra ainsi voir son index descendre.

Exemple :

Un joueur d'index 24 appartenant donc à la catégorie d'index n°4 (index compris entre 18.5 et 26.41) bénéficie d'un Zone Tampon comprise entre 32 et 36

Il réalise un Score Stableford de 34 points un jour où la Zone Tampon Ajustée est, sur la base des performances d'ensemble des joueurs, calculée à -3.

Sa Zone Tampon devient 29 - 33

Son score de 34 points Stableford est donc une performance.

GESTION DES INDEX >36

Fin des décimales, les index seront arrondis à l'entier inférieur

Ex : un joueur de 43,8 aura désormais un index de 43.

La baisse de l'index se fera de 1 point par coup joué en dessous de son handicap de jeu (ex : 38 points Stableford pour un joueur 43 entraînera une baisse de son index de 2 points).

Fin de la remontée d'index en cas de contre performance pour les joueurs de cette catégorie

Ex : si un joueur d'index 40 totalise un score de 25 points Stableford, son index ne bougera pas.

VARIATION DE L'INDEX PAR CATEGORIE DE JOUEUR

Le tableau suivant résume les conditions de **variation de l'index**, pour les différentes catégories de joueur :

		PERFORMANCE	CONTRE PERFORMANCE	
Catégorie	Index	Coefficient de baisse	Zone tampon	Remontée
1	jusqu'à 4.4	- 0.1 par point au dessus de 36	35-36 pts Stableford	+ 0.1
2	de 4.5 à 11.4	- 0.2 par point au dessus de 36	34-36 pts Stableford	+ 0.1
3	de 11.5 à 18.4	- 0.3 par point au dessus de 36	33-36 pts Stableford	+ 0.1
4	de 18.5 à 26.4	- 0.4 par point au dessus de 36	32-36 pts Stableford	+ 0.1
5*	de 26.5 à 36	- 0.5 par point au dessus de 36	31-36 pts Stableford	+ 0.2
6	de 37 à 54	- 1 par point au dessus de 36	non applicable	non applicable

*Les joueurs de **catégorie 5** ne pourront pas remonter au-dessus de 36 d'index en cas de contre-performance.

