

INDEX, SLOPE ET ZTA



Conformément aux directives de l'Association Européenne de Golf (AEG), le système de handicapping 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.

UN PEU D'HISTOIRE

Jusqu'en 2000

Le handicap traduisait simplement la différence entre le score en stroke play d'un joueur et le par. Il ne tenait pas compte de la difficulté réelle du parcours qui n'était évaluée que sur la seule base du par.

Depuis le 4 janvier 2000

La ffgolf, au même titre que les autres fédérations européennes continentales, utilise depuis 2000 la méthode de gestion du handicap développée par l'Association Européenne de Golf (EGA). Cette nouvelle méthode débouche sur le calcul d'un index (c'est-à-dire un handicap avec une décimale, par exemple 21.2) qui permet à chacun de se situer dans la communauté des joueurs de golf. Elle fait entrer dans les calculs des paramètres supplémentaires qui traduisent les différences de difficulté des parcours et elle s'appuie sur le Stableford pour la prise en compte des scores permettant de faire varier l'index. La réforme ainsi introduite visait à un calcul plus juste du niveau de jeu de chacun puisqu'elle prend en compte les différences de difficulté des parcours, offre un accès élargi à l'index avec une gestion des performances des joueurs à partir d'un handicap de 54, et facilite la progression, le Stableford permettant de ne pas être trop pénalisé par un mauvais trou sur 18 joués...

A partir de janvier 2012

Dès le 1er janvier 2012, la méthode de gestion va évoluer à la suite de changements apportés par l'EGA. Les principaux changements sont les suivants :

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.

Calcul des coups reçus

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.

Pour tous les index

Le SSJ (Scratch Score du Jour) qui permettait d'ajuster le SSS pour tenir compte des conditions spécifiques de la compétition, sera remplacé par un système d'ajustement automatique de la zone tampon en fonction des performances/contreperformances d'ensemble des joueurs disputant la compétition.

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 – regroupées en 11 catégories – qu'un golfeur peut rencontrer sur un parcours suivant son niveau et son sexe :

Longueur réelle du jeu : parcours roulant ou pas, dénivelé, dog-leg, vent dominant.

Topographie du trou : stance à plat ou en pente, coup en montée ou descente.

Fairway : largeur du fairway et présence d'éléments divers rétrécissant cette largeur.

Rough : hauteur et difficulté pour en sortir, creux et monticules, pentes autour du green, longueur du rough à survoler pour atteindre le fairway.

Hors-limites et rough extrême : distance de la zone de réception ?

Obstacles d'eau : distance de la zone de réception et longueur de franchissement.

Arbres : distance de la zone de réception et difficulté pour en sortir.

Bunkers : distance de la zone de réception, profondeur et longueur de survol.

Green : difficulté pour l'atteindre mesurée par le rapport entre sa taille et la longueur du coup joué pour l'atteindre.

Surface du green : pentes, plateaux, vitesse.

Psychologie : impact psychologique du trou en fonction des difficultés qu'il présente.

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 (Index x Slope) / 113 + (SSS – Par) qui est utilisée pour le calcul du handicap de jeu, ce handicap étant donné par le résultat arrondi de ce calcul.

Comme indiqué précédemment, pour le calcul des coups reçus des joueurs au-delà de 36 d'index, le différentiel trouvé pour le joueur d'index 36 sera, à partir de 2012, utilisé systématiquement.

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** 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 **calcullette** 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.).

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.

Le Par = 2 points

Birdie ou 1 de moins que le Par = 3 points

Eagle ou 2 de moins que le Par = 4 points

Albatros ou 3 de moins que le Par = 5 points...

Même système dans l'autre sens,

Bogey ou 1 de plus que le Par = 1 point

au delà = 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), 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.

Le tableau suivant résume les conditions de variation de l'index, à compter du 1er janvier 2012 pour les différentes catégories de joueur :

| Catégorie | Index | PERFORMANCE | CONTRE PERFORMANCE | Remontée |
|-----------|----------------|---------------------------------|----------------------|----------------|
| | | Coefficient de baisse | Zone tampon | |
| 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.

