



SYSTÈME D'HANDICAP DE LA FÉDÉRATION ROYALE MAROCAINE DE GOLF ÉDITION 2016-2019

PRÉAMBULE

Le système d'handicapping de la Fédération Royale Marocaine de Golf (FRMG) est conforme et suit les directives de l'Association Européenne de Golf (EGA), il a subi sa dernière évolution au 1er janvier 2016.

Vous trouverez ci de suite les principaux éléments explicatifs concernant l'*index*, son évolution, le calcul de l'*handicap de jeu* ainsi qu'un bref descriptif de la révision annuelle des *index*.

Pour plus d'informations se référer au manuel de l'EGA 2016.



DÉFINITIONS

Catégories d'*index*: Elles sont définies par le tableau suivant :

Catégorie	<i>Index</i>
1	Positif - 4.4
2	4.5 - 11.4
3	11.5 - 18.4
4	18.5 - 26.4
5	26.5 - 36
6	37 - 45*

*(suivant manuel de l'EGA 2016 Clause 3.11.2)

Conditions d'Handicap Conformes: Il s'agit des conditions pré requises qui permettent une gestion correcte du calcul des handicaps et d'évolution d'*index*.

Entre autres: Il faut que, les distances soient conformes pour les parcours de 9 ou 18 trous suivant l'USGA course Rating System®, des repères de départs conformes, le tour soit joué suivant les règles de Golf comme approuvées par le R&A (conditions de compétition), la forme de jeu jouée soit le Stroke Play, Contre le Par/Bogey, ou le *Stableford*, en utilisant 100% de l'*handicap de jeu* alloué et finalement que le score soit noté par un marqueur approuvé.

Les résultats des tours de golf qui sont organisés par une tierce partie non reconnue par la FRMG ne permettent pas d'obtenir d'évolution d'*index*. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.6.3a)

Différentiel de l'*handicap de jeu*: Il est utilisé pour le calcul de l'*handicap de jeu* pour la catégorie 6. Pour un tour de 18 trous sur le parcours joué, il est calculé en enlevant 36 à l'*handicap de jeu* calculé pour un joueur d'*index* 36. Pour un tour de 9 trous sur le parcours joué, il est calculé en enlevant 18 à l'*handicap de jeu* calculé pour un joueur d'*index* 36.

Par exemple : Un joueur avec un *index* de 36 qui joue 18 trous sur un parcours depuis un repère de départ défini, a un *handicap de jeu* de 39. Le *différentiel de l'*handicap de jeu** sur ce parcours pour ce repère de départ est : $39-36=3$

Extra Day Score (EDS): Il s'agit d'une carte de score rendue en *Stableford*, jouée dans des *conditions d'*handicap conformes** mais autre que durant une compétition officielle (Elle doit être validée par un professionnel ou deux joueurs de catégories 1 ou 2). (Manuel de l'EGA 2016 § 3.8)

Handicap de jeu: Il s'agit du nombre de coups reçus qu'un joueur perçoit depuis le repère de départ spécifique du parcours joué. Il s'agit d'un chiffre entier, il peut être positif c'est à dire que le joueur rend des coups au parcours. Il correspond à l'*handicap* comme défini par la règle 6-2 dans le livre des règles du Golf.

L'*handicap de jeu* est le résultat arrondi calculé à partir de l'*index* du joueur en utilisant la formule suivante :

$$\text{Handicap de jeu Cat. 1-5} = \text{INDEX} \times \frac{\text{SLOPE}}{113} + (\text{SSS} - \text{PAR})$$

N.B. Les *index* positifs doivent être exprimés par une valeur négative.

$$\text{Handicap de jeu Cat. 6} = \text{INDEX} + \text{DIFFÉRENTIEL DE L'HANDICAP DE JEU}$$



Par exemple: pour la catégorie 6: Le *différentiel de l'handicap de jeu* pour un repère de départ est 3 pour les messieurs et 5 pour les dames. Un Monsieur jouant depuis ce repère de départ avec un *index* de 38 aura donc un *handicap de jeu* de $41(=38+3)$. Une Dame jouant depuis ce repère de départ avec un *index* de 42 aura donc un *handicap de jeu* de $47(=42+5)$

Index: L'*index* anciennement appelé "handicap" est une donnée chiffrée qui permet de connaître votre niveau de jeu. Il est exprimé par un chiffre à une décimale pour les catégories 1 à 5 et par un entier pour la catégorie 6, avec une valeur maximale de 45. Il est géré par la FRMG et corrélé au statut de licencié. Les Professionnels n'ont pas d'*index*.

No Return (NR): Il dénote tout tour qui n'est pas complété et/ou pour lequel aucune carte de score n'est rendue, de plus en Stroke Play uniquement, lors qu'un ou plusieurs trous ne sont pas marqués.

Révision d'Index Annuelle: Il s'agit d'une procédure effectuée une fois par an permettant de réviser les *index* des joueurs en les comparant aux performances réalisées. La Commission Sportive décidera ensuite soit de maintenir, soit d'ajuster l'*index* de manière appropriée. (Manuel de l'EGA 2016 § 3.15)

Score Qualifiant: Il s'agit de tous scores rendus dans des *conditions d'handicap conformes* durant des compétitions en simple comptant pour l'évolution d'*index* (9 ou 18 trous), des EDS, et incluent les NR et les scores ajustés selon les clauses 3.6.2 du Manuel de l'EGA 2016

Scratch Score Standard (SSS): 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.

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.

Stableford: Le principe du *Stableford* est de convertir en points le score de chaque trou par rapport au Par sur la base du barème suivant :

2 au delà du Par ou <i>No Return</i>	= 0 points
1 de plus que le Par	= 1 point
Le Par	= 2 points
1 de moins que le Par	= 3 points
2 de moins que le Par	= 4 points
3 de moins que le Par	= 5 points
4 de moins que le Par	= 6 points

Pour la gestion des *index* tous les scores seront transformés en *Stableford Net* en utilisant 100% de l'*handicap de jeu*.



Pour les tours sur 9 trous le logiciel fédéral ajoutera 18 points *Stableford* aux scores des 9 trous joués pour obtenir une carte de score correspondante aux *conditions d'handicap conformes*, ces cartes de scores doivent être clairement identifiées au travers du logiciel. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.10.3)

Les résultats de compétitions contre le Par/Bogey sont converties en *Stableford* en ajoutant 36 points au résultat final du joueur. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.10.5)

Exemple:

2 down : $-2 + 36 = 34$ points *Stableford*

5 up : $+5 + 36 = 41$ points *Stableford*

All square : $0 + 36 = 36$ points *Stableford*

Dans des conditions normales de jeu, un joueur qui rend une carte de score de 36 points *Stableford* a joué exactement son *handicap de jeu*.

Table des Coups Reçus: Sur une carte de score, elle indique l'ordre des trous pour lesquels un joueur reçoit un point suivant son *handicap de jeu*. Un joueur avec un *index* positif rend des points au parcours en commençant par le trou d'handicap 18.

Zone Tampon: Il s'agit d'une zone à l'intérieur de laquelle le score réalisé sera sans conséquence pour l'*index*. Cette *Zone Tampon* varie selon les catégories des joueurs. Chaque fois que le score du joueur se situera dans cette zone, il n'y aura aucune variation de l'*index*. Elle est différente pour des scores en 9 ou 18 trous.

Catégorie	Zone Tampon (points <i>Stableford</i>)	
	score sur 18 trous	score sur 9 trous
1	35 - 36	non applicable
2	34 - 36	35 - 36
3	33 - 36	35 - 36
4	32 - 36	34 - 36
5	31 - 36	33 - 36
6	non applicable	non applicable

Zone Tampon Ajustée (ZTA): Il s'agit d'un ajustement additionnel de la *Zone Tampon* qui permet de tenir compte de facteurs qui peuvent modifier les conditions normales de jeu durant une compétition, elle est calculée après chaque compétition et uniquement sur les tours de 18 trous. Elle permet de modifier la *Zone Tampon* de +1 à -2 points ou alors de déclarer la compétition à -2 et réduction d'*index* seulement (-2&RO). (Manuel de l'EGA 2016 § 3.7)



ETALONNAGE DES PARCOURS

La majorité des parcours au Maroc ont été étalonnés afin de pouvoir utiliser le système d'handicap actuel, la campagne d'étalonnage se poursuit dans le but d'atteindre la totalité des parcours du royaume. Pour le calcul des handicaps les clubs doivent utiliser uniquement les *SSS* et *Slope* fournis par la FRMG selon le système de L'USGA Course Rating®.

Nous vous conseillons de contrôler auprès de vos clubs respectifs pour vous informer des *SSS* et *Slope* du parcours que vous jouez, une table de calcul des handicaps (voir plus bas) par sexe et repères vous permettra de vérifier facilement votre *handicap de jeu* suivant votre *index*.

Le calcul des handicaps reste possible même sur les parcours non étalonnés.

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* (SSS)** 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.

Une fois tous les trous évalués, le parcours se voit attribuer un *SSS* et un *Slope* pour chacun de ses repères officiels. 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 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*.



Note : Pour que les *conditions d'handicap conformes* soient maintenues les distances des repères de départs ne peuvent pas différer de plus de 10 m devant ou derrière les repères d'étalonnage (sauf cas exceptionnel en cas de maintenance de parcours) mais la distance totale du parcours ne peut jamais varier de plus de 100m pour un 18 trous ou 50m pour un 9 trous. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 2.7.3-2.7.4)



Exemple de Tableau de SSS et Slope : Pour le parcours de Mohammedia du R.G.A.M.

STANDARD SCRATCH SCORE ET SLOPE PARCOURS DE MOHAMMEDIA				
	R. BLANC	R. JAUNE	R. BLEU	R. ROUGE
S.S.S. Messieurs	71.3	69.9	67.5	66.2
S.S.S. Dames	77.8	76.1	73.1	71.3
Slope Messieurs	144	140	136	133
Slope Dames	151	147	141	137

Par du parcours: 72

Calcul de l'handicap de jeu:

Handicap de jeu = (Index x Slope) / 113 + (SSS – 72)

Exemple de table de calcul d'handicap de jeu : Pour le parcours de Mohammedia du R.G.A.M.

CALCUL DE L'HANDICAP DE JEU MESSIEURS SUR LE PARCOURS DE MOHAMMEDIA											
REPERES BLANCS MESSIEURS			REPERES JAUNES MESSIEURS			REPERES BLEUS MESSIEURS			REPERES ROUGES MESSIEURS		
5 744 m			5 456 m			4 980 m			4 712 m		
PAR 72			PAR 72			PAR 72			PAR 72		
SSS 71,3			SSS 69,9			SSS 67,5			SSS 66,2		
SLOPE 144			SLOPE 140			SLOPE 136			SLOPE 133		
INDEX	HANDICAP		INDEX	HANDICAP		INDEX	HANDICAP		INDEX	HANDICAP	
DE	A	DE JEU	DE	A	DE JEU	DE	A	DE JEU	DE	A	DE JEU
+4,0	+3,8	+6	+4,0	+3,6	+7	+4,0	+3,4	+9	+4,8	+4,0	+11
+3,7	+3,0	+5	+3,5	+2,8	+6	+3,3	+2,5	+8	+3,9	+3,2	+10
+2,9	+2,2	+4	+2,7	+2,0	+5	+2,4	+1,7	+7	+3,1	+2,3	+9
+2,1	+1,5	+3	+1,9	+1,2	+4	+1,6	+0,9	+6	+2,2	+1,5	+8
+1,4	+0,7	+2	+1,1	+0,4	+3	+0,8	0	+5	+1,4	+0,6	+7
+0,6	0,1	+1	+0,3	0,4	+2	0,1	0,8	+4	+0,5	0,2	+6
0,2	0,9	0	0,5	1,2	+1	0,9	1,6	+3	0,3	1,1	+5
1,0	1,7	1	1,3	2,0	0	1,7	2,4	+2	1,2	1,9	+4
1,8	2,5	2	2,1	2,9	1	2,5	3,3	+1	2,0	2,8	+3
2,6	3,2	3	3,0	3,7	2	3,4	4,1	0	2,9	3,6	+2
3,3	4,0	4	3,8	4,5	3	4,2	4,9	1	3,7	4,5	+1
4,1	4,8	5	4,6	5,3	4	5,0	5,8	2	4,6	5,3	0
4,9	5,6	6	5,4	6,1	5	5,9	6,6	3	5,4	6,2	1
5,7	6,4	7	6,2	6,9	6	6,7	7,4	4	6,3	7,0	2
6,5	7,2	8	7,0	7,7	7	7,5	8,3	5	7,1	7,9	3
7,3	8,0	9	7,8	8,5	8	8,4	9,1	6	8,0	8,7	4
8,1	8,7	10	8,6	9,3	9	9,2	9,9	7	8,8	9,6	5
8,8	9,5	11	9,4	10,1	10	10,0	10,8	8	9,7	10,4	6
9,6	10,3	12	10,2	10,9	11	10,9	11,6	9	10,5	11,2	7
10,4	11,1	13	11,0	11,7	12	11,7	12,4	10	11,3	12,1	8
11,2	11,9	14	11,8	12,5	13	12,5	13,2	11	12,2	12,9	9
12,0	12,7	15	12,6	13,3	14	13,3	14,1	12	13,0	13,8	10
12,8	13,4	16	13,4	14,2	15	14,2	14,9	13	13,9	14,6	11
13,5	14,2	17	14,3	15,0	16	15,0	15,7	14	14,7	15,5	12
14,3	15,0	18	15,1	15,8	17	15,8	16,6	15	15,6	16,3	13
15,1	15,8	19	15,9	16,6	18	16,7	17,4	16	16,4	17,2	14
15,9	16,6	20	16,7	17,4	19	17,5	18,2	17	17,3	18,0	15
16,7	17,4	21	17,5	18,2	20	18,3	19,1	18	18,1	18,9	16
17,5	18,2	22	18,3	19,0	21	19,2	19,9	19	19,0	19,7	17
18,3	18,9	23	19,1	19,8	22	20,0	20,7	20	19,8	20,6	18
19,0	19,7	24	19,9	20,6	23	20,8	21,6	21	20,7	21,4	19
19,8	20,5	25	20,7	21,4	24	21,7	22,4	22	21,5	22,3	20
20,6	21,3	26	21,5	22,2	25	22,5	23,2	23	22,4	23,1	21
21,4	22,1	27	22,3	23,0	26	23,3	24,0	24	23,2	24,0	22
22,2	22,9	28	23,1	23,8	27	24,1	24,9	25	24,1	24,8	23
23,0	23,6	29	23,9	24,6	28	25,0	25,7	26	24,9	25,7	24
23,7	24,4	30	24,7	25,5	29	25,8	26,5	27	25,8	26,5	25
24,5	25,2	31	25,6	26,3	30	26,6	27,4	28	26,6	27,4	26
25,3	26,0	32	26,4	27,1	31	27,5	28,2	29	27,5	28,2	27
26,1	26,8	33	27,2	27,9	32	28,3	29,0	30	28,3	29,1	28
26,9	27,6	34	28,0	28,7	33	29,1	29,9	31	29,2	29,9	29
27,7	28,4	35	28,8	29,5	34	30,0	30,7	32	30,0	30,8	30
28,5	29,1	36	29,6	30,3	35	30,8	31,5	33	30,9	31,6	31
29,2	29,9	37	30,4	31,1	36	31,6	32,4	34	31,7	32,5	32
30,0	30,7	38	31,2	31,9	37	32,5	33,2	35	32,6	33,3	33
30,8	31,5	39	32,0	32,7	38	33,3	34,0	36	33,4	34,2	34
31,6	32,3	40	32,8	33,5	39	34,1	34,8	37	34,3	35,0	35
32,4	33,1	41	33,6	34,3	40	34,9	35,7	38	35,1	35,9	36
33,2	33,8	42	34,4	35,1	41	35,8	36,0	39	36,0	36,0	37
33,9	34,6	43	35,2	35,9	42						
34,7	35,4	44	36,0	36,0	43						
35,5	36,0	45									
Différentiel de l'handicap de jeu		+9	Différentiel de l'handicap de jeu		+7	Différentiel de l'handicap de jeu		+3	Différentiel de l'handicap de jeu		+1



LA ZONE TAMPON AJUSTÉE

Il s'agit d'un ajustement additionnel de la *Zone Tampon* qui permet de tenir compte des conditions spécifiques de la compétition (conditions météo, difficulté des drapeaux etc.) en procédant automatiquement à un ajustement à la hausse ou à la baisse de la *Zone Tampon* sur la base des scores réalisés par l'ensemble des joueurs participant à la compétition. (Manuel de l'EGA 2016 § 3.7)

Pour remédier à des conditions anormales, qui néanmoins respectent les *conditions d'handicap conformes* mais affectent les résultats des joueurs, on effectue un calcul mathématique sur le pourcentage de joueurs qui scorent dans leur *Zone Tampon*.

Un algorithme analyse les résultats de la compétition et calcule quand les conditions font tellement dévier de la normale qu'un ajustement de la *Zone Tampon* est nécessaire.

Dans la configuration de la FRMG la *Zone Tampon Ajustée (ZTA)* s'applique à toutes les catégories d'*index* de 1 à 5. Elle est calculée dès lors que 10 joueurs de catégorie 1 à 4 auront pris part à la compétition et uniquement sur les tours de 18 trous. Pour éviter que des joueurs en forte progression influencent les résultats, les joueurs de catégories 5 et 6 n'entrent pas dans la formule du calcul de la *ZTA*. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.7.2 et 3.7.5)

La *ZTA* est calculée après chaque compétition et dans le cas où plusieurs compétitions ont lieu, le même jour, au même endroit, on combine les résultats pour le calcul. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.7.7)

En revanche il n'y a pas de calcul de *ZTA* pour les compétitions 9 trous et pour les *Extra Day Score*.

C'est ainsi que la *Zone Tampon* variera selon les résultats :

- De +1 : en cas de bonne performance générale la *Zone Tampon* est augmentée de 1 point pour les catégories de 1 à 5.
- De 0 : aucun changement de la *Zone Tampon*.
- -1 ou -2 : contre-performance générale, la *Zone Tampon* est baissé de 1 ou 2 points pour toutes les catégories de 1 à 5.
- jusqu'à -2/RO : en cas de contre-performance générale dans ce dernier cas la *Zone Tampon* est baissé de 2 points pour toutes les catégories de 1 à 5 et seuls les joueurs ayant effectué une performance verront leur *index* évoluer.

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

Exemple : Un joueur d'*index* 24.2 appartenant donc à la catégorie 4 bénéficie d'un *Zone Tampon* comprise entre 32 - 36. Il réalise un score *Stableford* de 35 points un jour où la *Zone Tampon Ajustée* est calculée à -2, sur la base des performances d'ensemble des joueurs. La *Zone Tampon* de sa catégorie devient 30 – 34. Son score de 35 points *Stableford* est donc une performance, et son *index* va baisser de 0.4 à 23.8



EXTRA DAY SCORE

Le système d'*index* de la FRMG est basé sur l'idée que chaque joueur va rendre un nombre suffisant de cartes de score qualifiantes afin de permettre une juste évaluation de son niveau de jeu.

Malheureusement le manque de compétitions ou l'impossibilité de participer pour diverses raisons aux compétitions font que beaucoup de joueurs ne répondent pas à ces critères.

Les *Extra Day Score (EDS)* comparables à un score d'un tour en tournoi permettent donc aux joueurs de rendre plus de scores et ainsi voir leur *index* évoluer. (Manuel de l'EGA 2016 § 3.8)

Il s'agit d'une carte de score rendue en *Stableford*, jouée dans des *conditions d'handicap conformes* mais autre que durant une compétition officielle. Elle peut être jouée en semaine, en partie amicale, mais elle doit l'être dans les mêmes conditions que durant une compétition officielle, (toujours les mêmes repères de départs, pas de 'Mulligan', pas de 'Donné', etc.) et elle doit être validée par un professionnel ou par au moins deux marqueurs/joueurs de catégories 1 ou 2 qui certifieront le résultat.

Une *EDS* peut être jouée sur 9 trous, mais elle ne peut pas faire partie du score d'un tour jouée sur 18 trous par le joueur. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.6.1c)

Une seule *EDS* (9 ou 18 trous) est autorisée par jour par joueur. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.8.2 et 3.8.3)

Seuls les joueurs de catégorie 2 à 6 (entre 4.5 et 45 d'*index*) peuvent rendre des *EDS*. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.8.4)

Une *EDS* doit impérativement être demandée au secrétariat du Club et éditée sur le logiciel fédéral **avant** de jouer. En cas de contreperformance ou de non restitution des cartes de score *EDS* la remontée de l'*index* sera de +0.1 (sauf Catégorie 6) (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.8.5 - 3.8.6 - 3.8.7).

Un enregistrement des marqueurs sera effectué sur le logiciel pour permettre un suivi des résultats.

Les résultats des *EDS* ne permettront toutefois pas aux joueurs d'accéder à des catégories qui sont exclues d'*EDS*. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.8.8).

Par Exemple : Un joueur d'*index* 4.7 rend une carte avec 41 Points *Stableford*. Son *index* ne sera réduit que de 0.2 et passera à 4.5 et ne baissera pas de 0.7.

La *ZTA* ne s'applique pas aux *EDS*.



INDEX ET HANDICAP DE JEU

La FRMG utilise le système d'handicap de l'European Golf Association 2016, cette nouvelle méthode débouche sur le calcul d'un *index* (avec une décimale, par exemple 21.2) qui permet à chacun de se situer dans la communauté des joueurs de golf.

A partir de cet *index* on calcule l'*handicap de jeu* d'un joueur. (Manuel de l'EGA 2016 § 3.9)

A l'origine L'*handicap de jeu*, autrefois appelé « handicap », traduisait simplement la différence entre le score en stroke Play d'un joueur et le Par. Désormais, L'*handicap de jeu* est le nombre de coups reçus qu'un joueur perçoit depuis le repère de départ spécifique du parcours joué suivant le sexe. Il s'agit d'un chiffre entier, il peut être aussi positif c'est à dire que le joueur rend des coups au parcours. Si l'*index* représente le niveau de jeu d'un joueur, son *handicap de jeu* sera déterminé par le parcours auquel il va se trouver confronté, et il variera en fonction des parcours joués. Il correspond à l'handicap comme défini par la règle 6-2 dans le livre des règles du Golf.

Cette nouvelle formule fait entrer dans les calculs des paramètres supplémentaires qui traduisent les différences de difficulté des parcours *SSS* et *Slope*. Votre *index* de départ est de 45, au fur et à mesure des compétitions vous pourrez faire baisser ce chiffre pour vous rapprocher de 0. Ensuite, la valeur de votre *index* pourra devenir négative. Votre *index* se notera de cette manière: "+1,5" par exemple, c'est alors qu'on parle d'*index* positif.

Les joueurs professionnels sont exempts d'*index*.

Il s'agit d'un calcul plus juste du niveau de jeu de chacun puisqu'il prend en compte les difficultés des parcours, les repères dont vous partez (rouges, bleus, jaunes, blancs ou noirs, etc.), les scores réalisés par les autres joueurs lors de la compétition (*ZTA*) et offre un accès élargi à l'*index* avec une gestion des performances des joueurs à partir d'un *index* de 45, en facilitant ainsi la progression.

Chaque Joueur, et donc chaque Licencié, dispose d'un *index* initial qui varie à la hausse ou à la baisse au fur et à mesure qu'il rend des cartes de score suite à des compétitions en simple ou des *EDS*.

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

- L'*index* du joueur, actualisé en temps réel par le serveur central qui gère les licences et les *index* des licenciés.
- Le *Slope*, le *SSS* en fonction du sexe et le Par du parcours correspondant au repère de départ d'où le joueur va jouer.

L'*handicap de jeu* est le résultat arrondi calculé à partir de l'*index* du joueur en utilisant la formule suivante :

$$\text{Handicap de jeu Cat. 1-5} = \text{INDEX} \times \frac{\text{SLOPE}}{113} + (\text{SSS} - \text{PAR})$$

N.B. Les *index* positifs doivent être exprimés par une valeur négative.

Il diffère pour la catégorie 6, c'est à dire les joueurs d'*index* supérieur à 36.

$$\text{Handicap de jeu Cat. 6} = \text{INDEX} + \text{DIFFERENTIEL DE L'HANDICAP DE JEU}$$



Note : l'*handicap de jeu* est arrondi à l'entier le plus proche c'est à dire si le résultat est -0.5 l'arrondi est 0 et pour -1.5 l'arrondi est -1 (*Handicap de jeu* positif, le joueur rend 1 coup sur le trou d'*handicap* 18).

Un *index* peut générer un résultat où l'*handicap de jeu* est supérieur à 45, maximum de la catégorie 6. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.9.8)

Pour un tour de 9 trous en l'absence d'un étalonnage par 9 trous, l'*handicap de jeu* sera calculé en divisant par 2 le résultat du calcul pour 18 trous et en faisant ensuite l'arrondi au plus proche.

Pour calculer un *score qualifiant*, les coups reçus (ou donnés) de l'*handicap de jeu* sont attribués en suivant l'ordre des trous définis par la *Table des Coups Reçus*. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.9.7)

Un joueur avec un *index* positif rend des points au parcours en commençant par le trou d'*handicap* 18.

L'*index* d'un joueur varie dans le temps en fonction des cartes de score saisies dans le logiciel Fédéral qui seront transmises et enregistrées sur le serveur Fédéral :

- soit suite à une compétition en Simple : Stroke Play, *Stableford*, contre Par/Bogey sur 18 trous (toutes catégories) ou 9 trous (sauf catégorie 1)
- soit à des cartes "*Extra Day Score*" sur 18 Trous (sauf catégorie 1) ou 9 Trous (sauf catégories 1 et 2).

C'est le numéro de la licence qui identifie de manière unique le joueur pendant la compétition, et permet de conserver sur le serveur fédéral l'historique de jeu et l'historique des évolutions d'*index*.

La gestion des *index* ne peut se faire qu'au travers du logiciel Fédéral.

L'*index* et les évolutions suites aux compétitions peuvent être consultés à tout moment auprès de n'importe quel Club affilié à la FRMG et peuvent aussi être consultés sur le site de la FRMG : www.frmg.ma sous l'onglet *Index*.

Pour toute demande de changement d'*index* initial inférieur à 18.5, ou pour une mise à niveau de l'*index* actuel (notamment pour les joueurs possédant une double licence, une licence FRMG et une autre étrangère), le recours à l'utilisation d'un formulaire papier en fournissant les justificatifs nécessaires est obligatoire, et doit être adressé à la Commission Sportive de la FRMG.



CALCUL DE L'ÉVOLUTION D'INDEX

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.

Pour qu'un score soit valable pour l'évolution d'*index*, on parle alors de *score qualifiant*, il faut qu'il respecte les conditions d'handicap et qu'il soit transformé en score *Stableford Net* (Manuel de l'EGA 2016 § 3.10).

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'avantage de cette formule, même avec un score net supérieur au bogey, la contreperformance est 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 total!

Le fait de ne pas marquer de score sur un trou sur la carte (*NR*), ce qui entraîne une disqualification en Stroke Play n'influence pas plus que cela le résultat en *Stableford*, ce trou ne rapportera pas de points au joueur mais sa carte reste valable pour l'évolution d'*index*. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.6.2)

Le *Stableford Brut* signifie que l'*handicap de jeu* du joueur ne sera pas pris en compte pour le calcul de son score. Le *Stableford Net* en revanche, prend en compte l'*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 reçus attribués sur la base de son *handicap de jeu* pour ce trou.

Quelle que soit la formule de jeu en simple de la compétition ou de l'*EDS*, les scores bruts sont convertis en ***Stableford Net en utilisant 100% de l'handicap de jeu***. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.10.1)

Le principe du *Stableford* est de convertir en points le score de chaque trou par rapport au Par sur la base du barème suivant :

2 au delà du Par ou <i>No Return</i>	= 0 points
1 de plus que le Par	= 1 point
Le Par	= 2 points
1 de moins que le Par	= 3 points
2 de moins que le Par	= 4 points
3 de moins que le Par	= 5 points
4 de moins que le Par	= 6 points

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

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 *Stableford*.

Les résultats de compétitions contre le Par/Bogey sont converties en *Stableford* en ajoutant 36 points au résultat final du joueur. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.10.5)

Exemple:

2 down : -2 + 36 = 34 points *Stableford*
5 up : +5 + 36 = 41 points *Stableford*
All square : 0 + 36 = 36 points *Stableford*

Pour les tours sur 9 trous le logiciel fédéral ajoutera 18 points *Stableford* aux scores Net des 9 trous joués pour obtenir une carte de score correspondante aux *conditions d'handicap conformes*, ces cartes de scores doivent être clairement identifiées au travers du logiciel. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.10.3)

Pour l'évolution d'*index*, un score sur 9 trous ne peut pas faire partie du score d'un tour de compétition jouée sur 18 trous par le joueur. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.6.1c)

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, la *Zone Tampon Ajustée* qui s'applique uniquement durant les compétitions sur 18 trous.

Au terme de la compétition on compare le score du joueur en *Stableford Net* avec la *Zone Tampon* de sa catégorie :

- Si le score *Stableford Net* du joueur est **au dessus** de la *Zone Tampon*, le joueur a réalisé une **performance** et son *index* va baisser d'un coefficient, par points au dessus de la *Zone Tampon*, dépendant de sa catégorie (basée sur son *index* avant évolution).
- Si le score *Stableford Net* du joueur est **dans** la *Zone Tampon*, le joueur a réalisé une **performance sans conséquence** pour l'*index* qui demeurera inchangé.
- Si le score *Stableford Net* du joueur est **en dessous** de la *Zone Tampon* le joueur a réalisé une **contre-performance** et son *index* va évoluer à la hausse de +0,1 (sauf catégorie 6).



Tableau d'évolution des *Index* en fonction des Catégories et du score en *Stableford Net*
(Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.12.6)

Catégorie	Index	Zone Tampon (En points <i>Stableford</i>)		PERFORMANCE	CONTRE PERFORMANCE
		score sur 18 trous	score sur 9 trous	Coefficient de baisse par point <i>Stableford</i> au-dessus de la Zone Tampon:	Points <i>Stableford</i> en-dessous de la Zone Tampon: Remontée uniquement de:
1	jusqu'à 4.4	35-36	non applicable	- 0.1 par points	+ 0.1
2	de 4.5 à 11.4	34-36	35 - 36	- 0.2 par points	+ 0.1
3	de 11.5 à 18.4	33-36	35 - 36	- 0.3 par points	+ 0.1
4	de 18.5 à 26.4	32-36	34 - 36	- 0.4 par points	+ 0.1
5	de 26.5 à 36	31-36	33 - 36	- 0.5 par points	+ 0.1
6	de 37 à 45*	non applicable	non applicable	- 1 par points	non applicable

*(suivant manuel de l'EGA 2016 Clause 3.11.2)

A noter que ces catégories 1 à 6 n'ont pas de rapport avec les Statuts Sportifs ou les séries des clubs.

Les **abandons non justifiés**, les **absences non excusées**, les **disqualifications** sont comptabilisées comme des **contre-performances** et font remonter l'*index* comme indiqué dans le tableau ci-avant.

Un joueur de catégorie 5 ne pourra pas remonter au dessus de 36 d'*index* en cas de contre-performance. En catégorie 6, il ne peut pas y avoir de contre-performance, c'est-à-dire que l'*index* ne peut varier qu'à la baisse et jamais à la hausse.

Exemple: Si un joueur d'*index* 14.4 rend une carte de score en *Stableford Net* de 32 points, son *index* passe à 14.5. S'il rend une carte de score en *Stableford Net* de 42 points, son *index* est réduit de $42 - 36 = 6$ fois le coefficient de baisse de la catégorie 3 soit: $14.4 - (6 \times 0.3) = 14.4 - 1.8 = 12.6$.

Le taux de descente des *index* lors d'une bonne performance est proportionnel aux différentes catégories rencontrées. (Manuel de l'EGA Clause 3.12.7)

Exemple: un joueur de 19.1 d'*index* (catégorie 4) rend une carte *Stableford* de 42 points, sa performance est de 6 points; son *index* est réduit de la manière suivante: $19.1 - (2 \times 0.4) = 19.1 - 0.8 = 18.3$, ce qui le porte à la catégorie 3, où le taux de réduction est de 0.3 par points ce qui donne $18.3 - (4 \times 0.3) = 18.3 - 1.2 = 17.1$



Le jour d'une compétition et avant le commencement du jeu, la Commission Sportive de la FRMG se réserve le droit de déclarer un tour comme non conforme pour l'évolution d'index à cause de conditions atmosphériques défavorables ou de l'état du terrain. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.4.7)

Note concernant les *No Return* :
(Manuel de l'EGA 2016 § 3.6)

Chaque joueur qui participe à une compétition se doit de compléter son tour.

Tous les résultats en compétitions ou en *EDS* doivent être consignés, qu'ils soient complets ou non.

Dans le cas de carte de score incomplète ou de *NR*, si la cause est **justifiée** (Abandon Justifié, pour blessure ou conditions météorologiques défavorables, etc.) la Commission Sportive de la FRMG se réserve le droit de déclarer le score non qualifiant (*l'index* restera inchangé), à moins que le joueur n'ait pas déjà scoré dans sa *Zone Tampon* ou mieux (*l'index* sera baissé par la performance).

Dans le cas de carte de score incomplète ou de *NR*, si la cause est **injustifiée** (Abandon Injustifié) *l'index* du joueur remontera de +0.1 pour les catégories 1 à 5. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.6.2g)

Dans les cas d'une carte de score non rendue, ou d'un *NR*, dans le but précis de faire augmenter *l'index* pour manipuler le système, la Commission Sportive de la FRMG se réserve le droit de déclarer le score non qualifiant et de sanctionner le joueur. (Manuel de l'EGA Clause 3.13.3 et 3.13.4)

Aucune carte de score ne devrait être délivrée par les clubs s'il est évident que les conditions de lumière ne seront pas suffisantes pour terminer un tour complet.



RÉVISION D'INDEX ANNUELLE

Cette procédure effectuée une fois par an (généralement au premier janvier) permet de réviser les *index* des joueurs en les comparant aux performances réalisées. (Manuel de l'EGA 2016 § 3.15 et HR Appendix)

Cette révision concerne les joueurs de catégorie 1-5, elle se base sur les résultats des 12 derniers mois de chaque joueur.

Un minimum de 8 cartes de score valables est nécessaire, ces scores ne doivent pas inclure les résultats de tours annulés par le comité d'épreuve, ni les résultats de compétitions où la ZTA était de -2&RO mais incluent les résultats sur 9 trous. Si le joueur ne dispose pas de 8 cartes de score valables, on remontera sur une période supplémentaire de 12 mois pour atteindre ce total.

Pour chaque joueur, ces résultats seront interprétés par une formule mathématique qui définira une fourchette d'*index* à comparer avec l'*index* du joueur :

- Si l'*index* du joueur rentrera dans cette fourchette il ne variera pas.
- Si l'*index* du joueur est plus petit que la limite inférieure de la fourchette, il sera ajusté pour atteindre cette limite (dans la limite du maximum de variation défini par sa catégorie).
- Si l'*index* du joueur est plus grand que la limite supérieure de la fourchette, il sera ajusté pour atteindre cette limite (dans la limite du maximum de variation défini par sa catégorie).

Limite de variation par catégorie :

Catégorie	1	2	3	4	5
Maximum de variation	±1	±2	±3	±3	±3

Toutes les modifications d'*index* seront évaluées par la Commission Sportive de la FRMG.

Une attention particulière sera portée aux joueurs de catégorie 1 et de même, si la révision d'*index* d'un joueur de catégorie 2 le déplacera en catégorie 1, la modification devra être ratifiée par la Commission Sportive de la FRMG. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.15.3)

Si le joueur ne dispose pas de résultats suffisants pour effectuer le calcul sur une période de 24 mois ou s'il n'a pas rendu de résultats durant 24 mois, son *index* sera ajusté à la hausse par le maximum de sa catégorie par an.

Quand un joueur ne rend pas de résultats pendant 24 mois, pour ne pas créer de désavantages aux autres, à cause d'*index* qui ne représentent pas la réalité, ce joueur ne pourra pas concourir aux prix en Net pour les 2 premières compétitions auxquelles il participera. (Manuel de l'EGA 2016 Clause 3.1.18 et 3.3.3)

Dans la plupart des cas cette révision n'engendrera pas de modification d'*index* pour la majorité des joueurs qui rendent des cartes de scores, car leur *index* sera dans la fourchette attendue.

Pour les joueurs qui présentent des circonstances exceptionnelles (Maladies, blessures, etc.) la Commission Sportive de la FRMG se réserve le droit soit de maintenir, soit d'ajuster l'*index* de manière appropriée.



SCORE QUALIFIANT

(Manuel de l'EGA 2016 § 3.6)

3.6.1 Pour qu'une carte de score soit acceptable pour l'handicapping, elle doit respecter les conditions suivantes :

- a) Les *conditions d'handicap conformes* doivent être respectées.
- b) Le tour doit être joué sur un parcours d'un club affilié à la FRMG ou du moins étalonné suivant la méthode de l'USGA Course Rating System® au Maroc ou à l'étranger (éventuellement aussi CONGU S.S.S.S. à l'étranger).
- c) Le tour doit être joué sur 18 trous, pour les catégories 2 à 6 les tours sur 9 trous sont aussi acceptables. Un score sur 9 trous ne peut pas faire partie du score d'un tour de compétition joué sur 18 trous par le joueur.
- d) Le tour doit être joué durant un tournoi organisé par un club affilié à la FRMG, une autorité nationale ou toute autre organisation reconnue par la FRMG, ou le tour est une *EDS*.
- e) Toute carte de score joué durant un tournoi organisé par un club affilié à la FRMG, une autorité nationale ou toute autre organisation reconnue par la FRMG doit être reportée.
- f) La carte de score doit être convertie en *Stableford*.

(Manuel de l'EGA 2016 Clauses 3.6.1)

3.6.2. Malgré les conditions précédentes 3.6.1 une carte de score **est valable** même si :

- a) Le tour est annulé par le Comité d'Epreuve, dans lequel cas le tournoi est déclaré « réduction uniquement ». Les *index* ne seront pas remontés à la hausse.
- b) *La Zone Tampon Ajustée* calculée donne un résultat de « réduction uniquement »
- c) Le joueur est disqualifié pour des raisons acceptables pour l'handicapping, comme détaillé plus bas.
- d) Le tour est joué dans des conditions de Règle Locale de « balle placée »
- e) Le tour est joué en simple dans la formule Eclectic ou 4 balles « en aggregate » (cad chaque joueur rend son score en individuel avec 100% de l'*handicap de jeu*) à condition que les joueurs qui sont partenaires ne jouent pas dans la même groupe.
- f) Le joueur rend une carte incomplète (*NR*) qui est dans la *Zone Tampon* de sa catégorie.
- g) Le joueur néglige de rendre sa carte de score ou rend une carte de score incomplète (*NR*) qui est inférieure à la *Zone Tampon* de sa catégorie et le Comité d'Epreuve décide de ne pas accepter ses raisons d'abandon justifié.
- h) Le tour est joué durant une compétition où les joueurs partent depuis des trous différents (Shotgun)
- i) Un tour d'une compétition est déclarée non conforme par la Commission Sportive de la FRMG à cause de conditions atmosphériques défavorables ou de l'état du terrain mais le joueur décide néanmoins de jouer une *EDS*.

(Manuel de l'EGA 2016 Clauses 3.6.2)

3.6.3 Malgré les conditions précédentes 3.6.1 et celle pour les *EDS* une carte de score **n'est pas valable** si :

- a) Le tour, autre qu'une *EDS*, est joué durant une compétition organisé par une tierce partie non reconnue par la FRMG.
- b) Le tour est annulé par une décision du Comité d'Epreuve et le score est en dessous de la *Zone Tampon* de sa catégorie. Dans ce cas le joueur ne verra donc pas son *index* remonté à la hausse.



- c) Le joueur est disqualifié pour des raisons non acceptables pour l'handicapping, comme détaillé plus bas.
- d) Le tour est joué dans toute compétition dans laquelle le joueur joue avec un partenaire, à l'exception de compétitions «en aggregate» comme définies en 3.6.2e.
- e) Le joueur décide de déclarer son tour un NR et le Comité d'Epreuve décide d'accepter ses raisons pour le NR.
- f) Le tour est joué dans une compétition Pro-Am

(Manuel de l'EGA 2016 Clauses 3.6.3)

Suivant la clause 3.6.2c **une carte de score peut être valable** pour l'handicapping dans le cas de **disqualification** du joueur si elle est le résultat d'infractions d'ordre technique.

Note : les coups de pénalité encourus doivent être inclus dans le calcul de la carte de score ainsi que l'*handicap de jeu correct*.

- a) Règle 3-4 : Le joueur refuse de se conformer à une règle en Stroke Play (*Stableford* ou Contre Par) qui porte atteinte aux droits d'un autre compétiteur.
- b) Règle 6-2b : L'*handicap de jeu* consigné sur sa carte de score est supérieur à celui auquel il a le droit. L'*handicap de jeu correct* devrait être utilisé pour calculer sa carte de score destinée à l'évolution d'*index*.
- c) Règle 6.3 : Le joueur omet de prendre le départ à l'heure fixée par le Comité d'Epreuve, mais rend toutefois une carte de score.
- d) Règle 6-6b : La carte de score n'a pas été signée par le joueur ou le marqueur, à moins que le marqueur ne l'ait pas signée pour une raison valide.
- e) Règle 6-6d : Le score sur un trou est inférieur à celui réellement réalisé.
- f) Règle 6-7 : Le joueur retarde indûment le jeu, disqualification pour violation ultérieure.
- g) Règle 6-8 : le joueur interrompt le jeu sans autorisation explicite.
- h) Règle 14-3b : Utilisation d'un instrument de mesure.

Carte de score **non valable** pour l'handicapping dans le cas de **disqualification** du joueur. Lorsqu'elle est le résultat d'infractions d'ordre technique mais pour les cas dans lesquels il est impossible d'évaluer les avantages obtenus par le joueur :

- a) Règle 1-2 : Grave Infraction avec l'intention d'influencer le mouvement d'une balle en jeu ou de modifier les conditions physiques.
- b) Règle 1-3 : Entente entre compétiteurs pour exclure l'application de n'importe quelle règle ou pour déroger à une quelconque pénalité.
- c) Règle 4-1, 4-2, 4-3 et 4-4 : Utilisation de clubs non conformes, endommagés ou autrement utilisés en infraction aux règles.
- d) Règle 5-1 et 5-2 : Utilisation d'une balle non conformes ou autrement utilisée en infraction aux règles.
- e) Règle 6-4 : Utilisation de plus d'un cadet qui entraîne une disqualification.
- f) Règle 7-1b : Entraînement sur le terrain de la compétition durant, avant ou après le tour.
- g) Règle 11-1 ou 14-3 : Utilisation d'un tee non conforme, d'un dispositif artificiel ou d'un équipement inhabituel (à l'exception d'un instrument de mesure).
- h) Règle 22-1 : S'accorder pour ne pas relever une balle qui pourrait aider n'importe quel compétiteur.