



SYSTÈME D'HANDICAP DE LA FÉDÉRATION ROYALE MAROCAINE DE GOLF ÉDITION 2016-2019 (VERSION ABRÉGÉE)

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'étalonnage des parcours, l'*index*, son évolution et le calcul de l'*handicap de jeu*.

Pour plus d'informations se référer à la version complète du système d'handicapping fédéral et au manuel de l'EGA 2016.

DÉFINITIONS

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

Catégorie	Index
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)



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 qui certifieront le résultat). 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.

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).

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

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. Une seule *EDS* est autorisée par jour par joueur. Seuls les joueurs de catégorie 2 à 6 (entre 4.5 et 45 d'*index*) peuvent rendre des *EDS*.

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.

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

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



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. 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 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.



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



VERSION ABRÉGÉE DU SYSTÈME DE CALCUL DE L'HANDICAP DE JEU ET DE L'ÉVOLUTION D'INDEX

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*.

L'handicap de jeu: il est 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.

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

Exemple: Si un Monsieur d'*index* 14.4 (catégorie 3) joue depuis les repères jaunes du parcours de Mohammedia (suivant le tableau précédent: Par du parcours 72 - *SSS* Messieurs 69.9 - *Slope* Messieurs 140) son *handicap de jeu* sera égal à: $14.4 \times (140/113) + (69.9-72) = 17.8407 + (-2.1) = 15.7407$ arrondi à 16

Evolution d'index: quelle que soit la formule de jeu en simple de la compétition, les scores bruts sont convertis en **Stableford Net en utilisant 100% de l'handicap de jeu.**

Le *Stableford Net*, prenant 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 rendus attribués sur la base de son *handicap de jeu* pour ce trou.



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 NR	Double Bogey	= 0 points
1 de plus que le Par	Bogey	= 1 point
Le Par		= 2 points
1 de moins que le Par	Birdie	= 3 points
2 de moins que le Par	Eagle	= 4 points
3 de moins que le Par	Double Eagle/Albatross	= 5 points
4 de moins que le Par		= 6 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*.

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).

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.

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.

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*

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 au-dessus</i> de la <i>Zone Tampon</i> :	Points <i>Stableford</i> <i>en-dessous</i> de la <i>Zone Tampon</i> : 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'handicap (catégorie 4) rends une carte *Stableford* de 42 points, sa performance est de 6 points; son handicap 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 $18.3 - (4 \times 0.3) = 18.3 - 1.2 = 17.1$

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*.

Note concernant les *No Return* :

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.

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.