



**COMMENT CALCULER SON  
« INDEX »**

# COMMENT CALCULER SON INDEX



25.6

18.3

44.3

5.1



# FEUILLE DE PARCOURS

Tous les parcours ont un PAR en général 72

4 par 3 = 12  
 10 par 4 = 40  
 4 par 5 = 20  
 Total 72

DATE : \_\_\_\_\_ EPREUVE : \_\_\_\_\_  
 FORMULE : \_\_\_\_\_

TROU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total	
Repère II	343	490	183	344	311	166	329	363	475	<b>3004</b>	343	490	183	344	311	166	<del>329</del>	363	475	<b>3004</b>	<b>6008</b>	
Repère III	332	480	151	328	301	156	312	352	465	<del>2577</del>	332	480	151	328	301	156	312	352	465	<b>2877</b>	<b>5754</b>	
Repère IV	294	411	141	317	269	145	270	301	394	<b>2542</b>	294	411	141	317	269	145	270	301	394	<b>2542</b>	<b>5084</b>	
Repère V	276	403	135	280	258	140	259	294	386	<b>2431</b>	276	403	135	280	258	140	259	294	386	<b>2431</b>	<b>4862</b>	
PAR	4	5	3	4	4	3	4	4	5	<b>36</b>	4	5	3	4	4	3	4	4	5	<b>36</b>	<b>72</b>	
Coups reçus	5	9	13	18	16	1	11	8	4		6	10	14	17	15	2	12	7	3			
1																						
2																						
3																						
4																						

COMPÉTITEURS	HCP	POINTS
1 .....	.....	.....
2 .....	.....	.....
3 .....	.....	.....
4 .....	.....	.....

SIGNATURES	BRUT	HCP	NET
	RÉSULTAT		
	RÉSULTAT FINAL	BRUT	NET

Si vous comptez le nombre de coups que vous jouez sur un parcours vous jouez en **STROKEPLAY**

Ex : Si vous jouez 110 coups sur un PAR 72 vous avez joué 38 au dessus du PAR du parcours, vous pourrez estimer que vous êtes classé 38 (se serait votre **INDEX**)



### Quel repère choisir ?

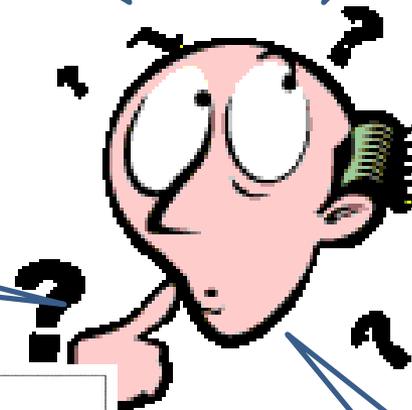
Afin de connaître votre handicap, effectuer l'opération :  
 (votre index) x (slopes choisi) / 113

		Homme		Dame	
		SSS	SLOPE	SSS	SLOPE
Repère	<b>II</b>	71,2	139	/	/
Repère	<b>III</b>	69,9	137	/	/
Repère	<b>IV</b>	/	/	71,7	132
Repère	<b>V</b>	/	/	71,1	126

INDEX  
(ou Handicap)

S.S.S.

SLOPE



S.S.J

DATE : \_\_\_\_\_ EPREUVE : \_\_\_\_\_  
 FORMULE : \_\_\_\_\_

TROU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller
Repère <b>II</b>	343	490	183	344	311	166	329	363	475	<b>3004</b>
Repère <b>III</b>	332	480	151	328	301	156	312	352	465	<b>2877</b>
Repère <b>IV</b>	294	411	141	317	269	145	270	301	394	<b>2542</b>
Repère <b>V</b>	276	403	135	280	258	140	259	294	386	<b>2431</b>
<b>PAR</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>36</b>
Coups reçus	5	9	13	18	16	1	11	8	4	
1										
2										
3										
4										

10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total
343	490	183	344	311	166	329	363	475	<b>3004</b>	<b>6008</b>
332	480	151	328	301	156	312	352	465	<b>2877</b>	<b>5754</b>
294	411	141	317	269	145	270	301	394	<b>2542</b>	<b>5084</b>
276	403	135	280	258	140	259	294	386	<b>2431</b>	<b>4862</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>36</b>	<b>72</b>
6	10	14	17	15	2	12	7	3		

COMPÉTITEURS	HCP	POINTS
1 .....		
2 .....		
3 .....		
4 .....		

SIGNATURES	BRUT	HCP	NET
	RÉSULTAT		
	RÉSULTAT FINAL	BRUT	NET

# STABLEFORD



Le calcul par la méthode STABLEFORD est celle qui est utilisé dans la plupart des compétitions « amateurs » elle tient compte de plusieurs paramètres :

- Le SLOPE du parcours
- Le Scratch Score Standard (SSS)
- L'Index du joueur
- Le Scratch Score du Jour (SSJ)

DATE : \_\_\_\_\_ EPREUVE : \_\_\_\_\_  
 FORMULE : \_\_\_\_\_

TROU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller
Repère II	343	490	183	344	311	166	329	363	475	<b>3004</b>
Repère III	332	480	151	328	301	156	312	352	465	<b>2877</b>
Repère IV	294	411	141	317	269	145	270	301	394	<b>2542</b>
Repère V	276	403	135	280	258	140	259	294	386	<b>2431</b>
PAR	4	5	3	4	4	3	4	4	5	<b>36</b>
Coups reçus	5	9	13	18	16	1	11	8	4	
1										
2										
3										
4										

10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total
343	490	183	344	311	166	329	363	475	<b>3004</b>	<b>6008</b>
332	480	151	328	301	156	312	352	465	<b>2877</b>	<b>5754</b>
294	411	141	317	269	145	270	301	394	<b>2542</b>	<b>5084</b>
276	403	135	280	258	140	259	294	386	<b>2431</b>	<b>4862</b>
4	5	3	4	4	3	4	4	5	<b>36</b>	<b>72</b>
6	10	14	17	15	2	12	7	3		

COMPÉTITEURS	HCP	POINTS
1 .....	.....	.....
2 .....	.....	.....
3 .....	.....	.....
4 .....	.....	.....

SIGNATURES	BRUT	HCP	NET
	RÉSULTAT		
	RÉSULTAT FINAL	BRUT	NET

# HANDICAP DE JEU (Hcj)

Avec l'index du joueur, le slope, et le SSS du terrain sur lequel se déroule le jeu, on calcule le handicap du joueur

Ex : Soit les indications fournies par la carte ci-dessous

DATE : \_\_\_\_\_ EPREUVE : \_\_\_\_\_  
FORMULE : \_\_\_\_\_

TROU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller
Repère II	343	490	183	344	311	166	329	363	475	3004
Repère III	332	480	151	328	301	156	312	352	465	2877
Repère IV	294	411	141	317	269	145	270	301	394	2542
Repère V	276	403	135	280	258	140	259	294	386	2431
PAR	4	5	3	4	4	3	4	4	5	36
Coups reçus	5	9	13	18	16	1	11	8	4	
1										
2										
3										
4										

10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total
343	490	183	344	311	166	329	363	475	3004	6008
332	480	151	328	301	156	312	352	465	2877	5754
294	411	141	317	269	145	270	301	394	2542	5084
276	403	135	280	258	140	259	294	386	2431	4862
4	5	3	4	4	3	4	4	5	36	72
6	10	14	17	15	2	12	7	3		



COMPÉTITEURS	HCP	POINTS
1 .....	.....	.....
2 .....	.....	.....
3 .....	.....	.....
4 .....	.....	.....

SIGNATURES	BRUT	HCP	NET
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....

## Quel repère choisir ?

Afin de connaître votre handicap, effectuer l'opération :  
(votre index) x (slope choisi) / 113

	Homme		Dame	
	SSS	SLOPE	SSS	SLOPE
Repère II	71,2	139	/	/
Repère III	69,9	137	/	/
Repère IV	/	/	71,7	132
Repère V	/	/	71,1	126

# HANDICAP DE JEU (ou coups rendus)

- Slope Homme départ des jaunes
- SSS départ des jaunes
- PAR des trous
- INDEX du joueur

137  
69.9  
72  
28.7

DATE : \_\_\_\_\_ EPREUVE : \_\_\_\_\_  
FORMULE : \_\_\_\_\_

TROU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total	
Repère II	343	490	183	344	311	166	329	363	475	3004	343	490	183	344	311	166	329	363	475	3004	6008	
Repère III	332	480	151	328	301	156	312	352	465	2877	332	480	151	328	301	156	312	352	465	2877	5754	
Repère IV	294	411	141	317	269	145	270	301	394	2542	294	411	141	317	269	145	270	301	394	2542	5084	
Repère V	276	403	135	280	258	140	259	294	386	2431	276	403	135	280	258	140	259	294	386	2431	4862	
PAR	4	5	3	4	4	3	4	4	5	36	4	5	3	4	4	3	4	4	5	36	72	
Coups reçus	5	9	13	18	16	1	11	8	4		6	10	14	17	15	2	12	7	3			
1																						
2																						
3																						
4																						



COMPÉTITEURS \_\_\_\_\_ HCP \_\_\_\_\_ POINTS \_\_\_\_\_  
SIGNATURES \_\_\_\_\_

RÉSULTAT	BRUT	HCP	NET
RÉSULTAT FINAL	BRUT	NET	

## Calcul du Handicap

$$\text{Index} \times \text{slope} / 113 + (\text{SSS} - \text{PAR})$$

$$28.7 \times 137 / 113 + (69.9 - 72)$$

Soit nombre de coups rendus

**33**

## Quel repère choisir ?

Afin de connaître votre handicap, effectuer l'opération :  
(votre index) x (slope choisi) / 113

		Homme		Dame	
		SSS	SLOPE	SSS	SLOPE
Repère	II	71,2	139	/	/
Repère	III	69,9	137	/	/
Repère	IV	/	/	71,7	132
Repère	V	/	/	71,1	126

# HANDICAP DE JEU (Hcj)



DATE : \_\_\_\_\_ EPREUVE : \_\_\_\_\_  
FORMULE : \_\_\_\_\_

TROU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller
Repère II	343	490	183	344	311	166	329	363	475	<b>3004</b>
Repère III	332	480	151	328	301	156	312	352	465	<b>2877</b>
Repère IV	294	411	141	317	269	145	270	301	394	<b>2542</b>
Repère V	276	403	135	280	258	140	259	294	386	<b>2431</b>
PAR	4	5	3	4	4	3	4	4	5	<b>36</b>
Coups reçus	5	9	13	18	16	1	11	8	4	
1										
2										
3										
4										

10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total
343	490	183	344	311	166	329	363	475	<b>3004</b>	<b>6008</b>
332	480	151	328	301	156	312	352	465	<b>2877</b>	<b>5754</b>
294	411	141	317	269	145	270	301	394	<b>2542</b>	<b>5084</b>
276	403	135	280	258	140	259	294	386	<b>2431</b>	<b>4862</b>
4	5	3	4	4	3	4	4	5	<b>36</b>	<b>72</b>
6	10	14	17	15	2	12	7	3		

COMPÉTITEURS	HCP	POINTS
1 .....	.....	.....
2 .....	.....	.....
3 .....	.....	.....
4 .....	.....	.....

SIGNATURES	BRUT	HCP	NET
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....

Si vous examinez la carte de parcours, vous constaterez que sous la ligne indiquant le PAR des trous, il y a une ligne appelée « **Coups reçus** » qui présente des valeurs qui vont de 1 à 18. Ces valeurs indiquent le classement **de la difficulté relative des trous**. La valeur 1 étant affectée au trou le plus difficile. Il s'agit de la valeur des coups reçus pour le terrain. Sur certaine carte, cette ligne s'appelle **Handicap de parcours (hcp)**

Dans l'exemple précédent, pour un joueur classé 28.7 de handicap (index) sur un parcours de slope 137 départ des boules jaunes, les 33 coups reçus seront répartis sur les 18 trous du parcours en tenant compte de leur Handicap.

Soit 2 coups sur tous les trous sauf sur les trous de handicap 16/17/18 (trous n° 5/13/5)

Sur ce parcours pour jouer « dans son index » il pourra réaliser un « double boggey » sur tous les trous sauf sur les trous 5/13/ et 5 ou il devra réaliser au maximum un « boggey »

# HANDICAP DE JEU (Hcj)

Pour

- pouvoir établir un classement lors des compétitions, en tenant compte du classement de chaque joueur et ainsi niveler les niveaux,
- savoir « combien » vous avez joué,
- si votre index a évolué,

on utilise un classement selon une formule de calcul appelé « NET STABLEFORD » qui consiste à utiliser une grille d'attribution qui est fonction :

- du handicap du trou
- du nombre de coup joués



Coups reçus	POINTS ATTRIBUES EN FONCTION DU SCORE BRUT						
	Eagle	Birdie	Par	Bogey	Double bogey	Triple Bogey	Triple bogey et +
3	7	6	5	4	3	2	1
2	6	5	4	3	2	1	0
1	5	4	3	2	1	0	0
0	4	3	2	1	0	0	0

# HANDICAP DE JEU (Hcj)

Reprenons notre exemple pour notre joueur classé **28.7**

Le nombre de coups reçu est de.....**33**

Le nombre de coups « joués » est de.....**102**

En fonction de la grille le calcul en « net stableford » sera de **39 points**

TROU N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL	
Blanc																				
Jaune																				
PAR	4	5	3	4	4	3	4	4	5	4	5	3	4	4	3	4	4	5	72	
CPS RECUS	5	9	13	18	16	1	11	8	4	6	10	14	17	15	2	12	7	3		
Nb cps reçus	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	33	
Joueur 1	7	6	4	5	6	4	6	5	5	5	7	5	7	6	5	7	6	6	102	
PAR STABLEFORD	6	7	5	5	5	5	6	6	7	6	7	5	5	6	5	6	6	7	105	
CALCUL NET	1	3	3	2	1	3	2	3	4	3	2	2	0	2	2	1	2	3	39	

## Quel repère choisir ?

Afin de connaître votre handicap, effectuer l'opération :  
 $(\text{votre index}) \times (\text{slope choisi}) / 113$

		Homme		Dame	
		SSS	SLOPE	SSS	SLOPE
Repère	II	71,2	139	/	/
Repère	III	69,9	137	/	/
Repère	IV	/	/	71,7	132
Repère	V	/	/	71,1	126

# HANDICAP DE JEU (Hcj)

Ainsi un joueur classé 18 aurait par exemple 23 coups reçus, s'il a joué en brut 98 coups, son calcul en « net stableford » serait de l'ordre de 31 et donc malgré un classement meilleur que celui du joueur précédent, sur ce parcours et en fonction de son index le joueur classé 28.7 aurait remporté en NET la compétition avec un nombre de points en stableford supérieurs (39)

TROU N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL	
Blanc																				
Jaune																				
PAR	4	5	3	4	4	3	4	4	5	4	5	3	4	4	3	4	4	5	72	
CPS RECUS	5	9	13	18	16	1	11	8	4	6	10	14	17	15	2	12	7	3		
Nb cps reçus	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	23	
Joueur 1	6	6	4	5	6	4	6	5	5	5	6	5	6	6	5	6	6	6	98	
PAR STABLEFORD	6	6	4	5	5	4	5	5	6	5	6	4	5	5	5	5	5	7	93	
CALCUL NET	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	1	1	1	2	1	1	3	31	

## Quel repère choisir ?

Afin de connaître votre handicap, effectuer l'opération :  
 $(\text{votre index}) \times (\text{slope choisi}) / 113$

		Homme		Dame	
		SSS	SLOPE	SSS	SLOPE
Repère	II	71,2	139	/	/
Repère	III	69,9	137	/	/
Repère	IV	/	/	71,7	132
Repère	V	/	/	71,1	126



# Calcul du nouvel index



Pour calculer le nouvel index pour ce joueur classé avant la compétition 28.7 il faudra tenir compte du S.S.J. qui tiendra compte du résultat de l'ensemble des joueurs lors de cette compétition (Conditions climatiques par exemple qui font que les joueurs classés de 0 à 18.4 avec un minimum de 15 joueurs ont réalisé une contre performance)

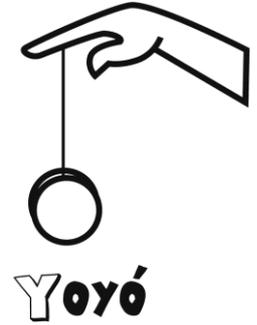
le SSJ peut alors faire varier le net stableford de -1 à +3 ce nouveau classement donne le NET STABLEFORD CORRIGE.

## CALCUL DU NOUVEL INDEX

Si le joueur réalise le PAR stableford sur tous les trous il marquera 2 points par trous soit 36 points, c'est la valeur de référence car quelque soit le classement du joueur s'il joue son par stableford il marquera toujours 36 points et donc en fonction de sa réalisation et du tableau ci-dessous il augmentera ou diminuera le score.

Coups reçus	POINTS ATTRIBUES EN FONCTION DU SCORE BRUT						
	Eagle	Birdie	Par	Bogey	Double bogey	Triple Bogey	Triple bogey et +
3	7	6	5	4	3	2	1
2	6	5	4	3	2	1	0
1	5	4	3	2	1	0	0
0	4	3	2	1	0	0	0

# Calcul du nouvel index (1/1/2016)



Reprenons notre exemple :

Joueur classé 28.7

Net Stableford 39

Différentiel sur le parcours  $36 - 39 = 3$  points

L'index sera coefficienté en fonction de sa catégorie ( 5<sup>ème</sup> ) de 0.50 soit  $3 \text{ points} \times 0.50 = 1.5$

Son nouvel index sera donc :  $28.7 - 1.5 = 27.2$

Les différentes catégories	Bornes d'index	Coefficient de descente au dessus de 36 points stableford	Coefficient de remontée en deça de 36 points stableford
	De à		
6	36.1 à 54.0	1.0	0
5	26.5 à 36.0	0.5	0
4	18.5 à 26.4	0.4	0
3	11.5 à 18.4	0.3	0.1
2	4.5 à 11.4	0.2	0.1
1	0 à 4.4	0.1	0.1

# Quelques FORMULES de jeu

## **MATCH PLAY (Règle de Golf n° 2)**

Le jeu se joue par trou. Un trou est gagné par le camp qui entre sa balle dans le trou dans le plus petit nombre de coups. Dans une compétition en net, le score net le plus bas gagne le trou. La partie est gagnée par le camp qui mène par un nombre de trous supérieur au nombre de trous restant à jouer.

## **STROKE PLAY (Règle de Golf n° 3)**

La compétition est gagnée par le camp qui joue le ou les tours conventionnels dans le plus petit nombre de coups. Dans une compétition en net, le gagnant est le camp dont le score brut diminué de son handicap de jeu est le plus faible

## **LES FORMES DE JEU OFFICIELLES**

### **a) SIMPLE**

Le camp est composé d'un seul joueur.

### **b) FOURSOME (Règle 29)**

Les 2 joueurs du "camp" jouent une seule balle, alternativement des départs et alternativement pendant le jeu de chaque trou.

### **e) MATCH PLAY A QUATRE BALLEES (Règle 30)**

Les 2 joueurs de chaque "camp" jouent chacun une balle et le meilleur score réalisé sur chaque trou est pris en compte.

### **g) STROKE PLAY A QUATRE BALLEES (Règle 31)**

Les 2 joueurs de chaque "camp" jouent chacun une balle et le meilleur score réalisé sur chaque trou est pris en compte.

# Quelques FORMULES de jeu



- **LES FORMES DE JEU NON OFFICIELLES**

Note : Il est rappelé (cf règle de Golf n° 34-3) que si le jeu s'est déroulé selon une forme de jeu non officielle, le Comité des Règles de la FFGolf ne rendra de décision sur aucune question.

- **a) GREENSOME**

Les 2 joueurs du "camp" jouent chacun une balle du départ, choisissent celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement cette balle.

- **b) CHAPMAN**

Les 2 joueurs du "camp" jouent chacun une balle du départ, puis les échangent pour le 2ème coup, et choisissent ensuite celle qui leur convient le mieux pour terminer le trou en jouant alternativement.

- **c) PATSOME**

Les 6 premiers trous sont joués en 4 balles, les 6 suivants en Greensome, les 6 derniers en Foursome. Le décompte des coups reçus se fait comme en Foursome.

- **d) COURSE AU DRAPEAU**

Chaque joueur possède un drapeau personnalisé, qui sera planté à l'endroit où se trouvera sa balle lorsqu'il aura épuisé tous ses coups. Le total des coups est calculé pour chacun des joueurs en ajoutant son handicap de jeu au S.S.S. (exemple : joueur dont l'handicap de jeu est 24, S.S.S. : 71 => le joueur a un crédit de 95 coups). Le joueur qui a planté son drapeau le plus loin sera déclaré vainqueur.

- **e) COURSE A LA FICELLE**

Chaque concurrent reçoit une ficelle dont la longueur est fonction du handicap de jeu du joueur (en règle générale 50 cm par point de handicap de jeu mais le Comité d'épreuve peut fixer lui-même cette longueur). Cela permet au concurrent de prolonger la course de sa balle jusque dans le trou, ou de la sortir d'une position périlleuse lorsqu'elle est difficilement jouable. Le joueur coupe alors le bout de la ficelle ainsi utilisée et continue avec la longueur de ficelle restante.

- **f) ECLECTIC**

Forme de jeu consistant à jouer plusieurs fois le parcours en ne retenant que le meilleur score réalisé sur chacun des dix huit trous. Compétition avec un minimum de 2 tours et un maximum de 4 tours joués consécutivement. (sur plusieurs semaines ou plusieurs mois voir Ringer score)

