

STROKE PLAY, STABLEFORD et nouvel index WHS (World Handicap System)
Michel Leroy, ASMB Golf

STROKE PLAY

Formule la plus naturelle, on compte tous les coups, sans limites de nombre de coups par trou.

On peut exprimer le résultat comme le total des coups, ex 96, mais aussi comme le nombre de coups au-dessus (ou au-dessous pour les très bons!) du PAR. Si PAR du parcours = 72, 96 \Rightarrow +24

Inconvénient = trou(s) catastrophe(s), puisque pas de limite du nombre de coups.
Formule généralement réservée aux bons joueurs (1ère série et PROs).

STABLEFORD

Formule qui limite les trous catastrophes. On peut compter en brut et en net.

Commençons par le brut, pour comprendre le système.

Pour le trou 1, par ex. un Par 4, le joueur fait le Par, il marque 2 points. S'il fait 5, il marque 1 point. Au-dessus, il marque 0 points : donc faire 6 ou 10 coups sur le trou est équivalent. S'il fait 3 (birdie), il marque 3 points, etc. Idem pour les autres trous.

Trou	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	4	3	4	5	5	4	3	4	4	3	4	5	4	5	3	4	4	4
Nb coups	6	4	8	7	6	5	2	5	5	3	5	6	4	5	4	5	4	5
Points Stableford brut	0	1	0	0	1	1	3	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1

En Stroke Play : 89, donc + 17

En Stableford brut : 21

Un joueur « parfait » et « régulier » qui ferait donc le Par sur chaque trou, obtiendrait donc 2 points stableford sur chaque trou, soit 36 au total.

Calcul en Net

Le stableford est surtout fait pour prendre en compte le niveau du joueur dans une compétition. On parle alors de score net, qui prend en compte des coups rendus, dont le nombre est fonction de l'index du joueur.

En moyenne, le nombre de coups rendus est égal à l'index du joueur, par ex. 16 pour un joueur d'index 15.5 ou 54 pour un joueur sans index (1ère compétition par ex).

En réalité, le nombre de coups rendus est aussi fonction de la difficulté du parcours. 2 paramètres interviennent, le « slope » et le SSS (Scratch Score Standard).

Le slope est surtout fonction de la longueur et est évalué pour un joueur d'index voisin de 18. La valeur de référence est 113, au-dessus, le parcours est plus difficile que la moyenne (et plus facile en-dessous). Par ex., le parcours Albatros a un slope de 141 pour les hommes départ jaunes.

Le SSS évalue la difficulté du parcours pour un joueur « scratch », d'index 0. Si SSS est < au Par du parcours, celui-ci est plutôt « facile », si SSS > Par du parcours, celui-ci est plutôt difficile.

Le nombre de coups rendus = $\text{Index} * \text{Slope} / 113 + (\text{SSS} - \text{PAR})$

Cette formule est automatiquement calculée par le golf en cas de compétition et on trouve des tableaux affichés pour le parcours.

Les coups rendus sont alors pris en compte dans le calcul des points stableford en net. Ces coups rendus sont répartis sur les différents trous du parcours.

Avec 18 coups rendus, le joueur a 1 coup rendu par trou.

Si sur un Par 4, le joueur fait 5 (Par + nb coup rendus sur le trou), il marque 2 points. S'il fait 6, il marque 1 point. Au-dessus, il marque 0 points : donc faire 7 ou 10 coups sur le trou est équivalent. S'il fait 4 (Par), il marque 3 points, etc.

Idem pour les autres trous. Donc, le joueur a 2 points s'il termine le trou en un nombre de coups égal au Par + ses coups rendus sur le trou. Et s'il fait réellement le Par, jackpot !

Trou	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	4	3	4	5	5	4	3	4	4	3	4	5	4	5	3	4	4	4
Coups rendus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Nb coups	6	4	8	7	6	5	2	5	5	3	5	6	4	5	4	5	4	5
Points Stableford net	1	2	0	1	2	2	4	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2

Le score stableford net est = 16 à l'aller + 22 au retour = 38 2 points de mieux que la moyenne 36.

Un joueur non classé pourra donc avoir 54 coups rendus, soit 3 par trous. Il marquera donc 2 points sur un trou, s'il fait le Par+3 coups.

Lorsque le nombre de coups rendus est différent de 18, 36 ou 54, il faut répartir les coups sur les différents trous.

Imaginons que le nombre de coups rendus soit égal à 40. $40 = 2 \times 18 + 4$. On peut donc déjà mettre 2 coups par trous, il en reste 4 à distribuer. La carte de score indique une ligne « Handicap », parfois appelée « Coups rendus », où chaque trou a un chiffre entre 1 et 18 (un chiffre différent par trou). Ce chiffre indique la difficulté du trou : 1 pour le plus difficile, 18 pour le plus facile.

Revenons à la distribution des coups rendus, il en reste 4 à distribuer sur les 4 trous les plus difficiles.

Calcul de l'index du joueur

Jusqu'en 2020, le score net stableford était utilisé pour le calcul de la variation de l'index du joueur. Un résultat > 36 conduisait à une baisse d'index, puisque le joueur avait mieux joué que la moyenne 36.

Un résultat < 36 (contre-performance) pouvait aussi conduire à une remontée d'index.

Je ne donne pas le détail des baisses et hausses, car le calcul va changer au printemps 2020 !

Nouvel index WHS (World Handicap System)

Ce système va être mis en place au printemps 2020.

Le principe général est que l'index représentera mieux le niveau de jeu, en étant la moyenne des 8 meilleures parties (enregistrées) parmi les 20 dernières. Les résultats pourront être utilisés depuis 2012.

Si 20 parties ne sont pas disponibles, le calcul est progressif, dès le premier résultat enregistré.

Index = score le plus bas - 2, entre 1 et 4 cartes.

Index = score le plus bas, si 5 cartes

Index = moyenne des 2 meilleures cartes, entre 6 et 8 cartes

Etc.

Mais comme faire des moyennes de résultats exprimés en score stableford net ? En effet, faire la moyenne de score stableford (net) serait problématique, car l'index pris en compte lors de toutes les compétitions prises en compte n'était probablement pas le même. Difficile de mélanger un score stableford net obtenu avec un index de 20 et au autre obtenu avec un index de 40.

Pour cela, les cartes sont comptées en Stroke Play « écréte » : sur chaque trou, le nombre de coup maximal compté est égal au Par + coup(s) rendu(s) sur le trou + 2 (bogey net + 2). Par ex, 7 sur un Par 4 avec 1 coup rendu ; ou 10 sur un Par 5 avec 3 coups rendus.

Cela correspond alors à 0 point stableford net sur le trou. Ainsi, il est possible de transformer une X par un nombre de coups.

Ce score Stroke Play écréte indique donc en combien le parcours a été joué, par exemple +21. La ffg appelle ce score, le « score brut ajusté ». Il est alors considéré que « l'index joué » lors de cette partie est égal à :

$113/\text{slope} \times (\text{Score brut ajusté} - \text{SSS})$

Et il est alors possible de faire des moyennes sur ces « index joués », pour calculer le nouvel index du joueur.

Cet index joué peut aussi être corrigé (entre -1 et +3) en fonction de la comparaison entre les scores « attendus » (si la moyenne des joueurs a joué son niveau) et les scores réellement joués. Cela permet de tenir compte des conditions de jeu.

Ce nouveau calcul va donc conduire à un index plus représentatif du niveau de jeu. L'index va donc pouvoir baisser et remonter en fonction des nouveaux résultats, même pour les index élevés.

Mais un système (« Hard Cap ») boquera la remontée de l'index à 5 au-dessus du meilleur index des 12 derniers mois, avec un mécanisme (« soft cap ») pour freiner la remontée avant d'atteindre ce plafond de +5.