

## CALCUL D'INDEX A PARTIR DE JANVIER 2012

### A partir de janvier 2012

Dès le 1er janvier 2012, la méthode de gestion d'index 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.

### 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 :**

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