



CALCUL DU HANDICAP DE JEU (COUPS RENDUS/RECUS) SELON LES FORMULES DE JEU

Dans tout le texte ci-après, le Handicap de jeu du joueur **H** est calculé suivant la formule :

$$\mathbf{H} = \text{Index du joueur} * (\text{Slope} / 113) + (\text{S.S.S} - \text{PAR}).$$

Les valeurs de **Slope**, **S.S.S**, **PAR** changent pour chacun des joueurs en fonction du terrain, des marques utilisées par le joueur et de son sexe.

GARDEN GOLF DE SENART
 Nombre de trous : **18**
 Ce terrain est officiellement étalonné.

Repère	Slope	SSS	Par	Hcp de jeu
○	130	70.5	71	62
●	118	67.7	71	53
●	115	66.1	71	50
●	107	62.4	71	43
●	80	54.0	70	22

STROKE PLAY

1. En Simple

Sur 18 trous (pour tous les index) :

Handicap de jeu du joueur **H** = Index*(Slope / 113) + (S.S.S - PAR) arrondi

Sur 9 trous (pour tous les d'index) :

Calcul de l'index de jeu 9 trous aller : **H** = [(Slope aller*index)/113] + [SSS aller-Par aller]

Calcul de l'index de jeu 9 trous retour : **H** = [(Slope retour*index)/113] + [SSS retour-Par retour]

2. Foursome et threesome

Handicap de jeu du Camp est 50% de la somme des handicaps de jeu des 2 joueurs.

$H(A+B) = 50\% (H_A + H_B)$ non arrondi.

Exemple : $H_A=13,3$ $H_B=8,2$ donne au Camp (A+B) un handicap de jeu=10,75

Le joueur isolé du threesome joue avec son handicap de jeu H.

3. Quatre Balles

Chaque joueur reçoit 90% de son handicap de jeu.

$H_A = 90\% H_A$ non arrondi $H_B = 90\% H_B$ non arrondi

4. Greensome

Handicap de jeu du Camp : $H(A+B) = 60\%HA + 40\%HB$ non arrondi, avec ($HA < HB$)

5. Chapman

Handicap de jeu du Camp : $H(A+B) = 60\%HA + 40\%HB$ non arrondi, avec ($HA < HB$)

6. Patsome

Handicap de jeu du Camp est 50% de la somme des handicaps de jeu des 2 joueurs.
 $H(A+B) = 50\% (HA + HB)$ non arrondi

7. Scramble

Le handicap de jeu de l'équipe est calculé en prenant un pourcentage de chaque joueur selon les formules suivantes :

	6 joueurs	5 joueurs	4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
Joueur 1	1/10 (10%)	3/20 (15%)	1/5 (20%)	3/10 (30%)	7/20 (35%)
Joueur 2	1/10 (10%)	1/10 (10%)	3/20 (15%)	3/20 (15%)	3/20 (15%)
Joueur 3	1/10 (10%)	1/10 (10%)	1/10 (10%)	1/20 (5%)	
Joueur 4	1/10 (10%)	1/10 (10%)	1/20 (5%)		
Joueur 5	1/20 (5%)	1/20 (5%)			
Joueur 6	1/20 (5%)				

8. Pro-Am/Am-Am

Chaque joueur reçoit 3/4 de son handicap de jeu.

STABLEFORD

Les coups reçus en compétition Stableford sont les handicaps de jeu du Stroke Play mais arrondis à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).

MATCH PLAY

Les coups reçus en Match Play sont construits sur le handicap de jeu du Stroke Play et arrondis à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).

Les coups sont attribués selon la table des coups reçus du parcours.

1. En simple

Le joueur dont l'index est le plus haut reçoit 100% de la différence avec le handicap de jeu de son adversaire.

Exemple : $HA = 16,9$ vs $HB = 13,0$ différence 3,9 arrondie à 4.

Le joueur A recevra 4 coups à répartir sur les 4 trous les plus difficiles du parcours.

2. Foursome et Threesome

Le Camp dont la somme des handicaps de jeu est la plus élevée reçoit 50% de la différence entre le handicap de jeu des 2 Camps. Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0.5 est arrondi vers le haut).

Exemple : $HA+HB = 15,4$ vs $HC+HD=36,1$

Le Camp C+D reçoit 10 coups : $50\%(36,1 - 15,4) = 50\%$ de $20,7 = 10,35$ coups arrondis à 10.

En threesome, le joueur isolé reçoit le double de son handicap de jeu pour le calcul de la différence entre les deux Camps.

3. Quatre Balles

Le joueur dont le handicap de jeu est le plus bas est considéré comme Scratch. Les coups reçus des autres joueurs correspondent à 90% de la différence de handicap de jeu avec le joueur au plus bas handicap de jeu. Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0.5 est arrondi vers le haut).

Exemple : A+B vs C+D avec comme handicaps de jeu respectifs 5,4 15,4 25,0 et 34,8.

Coups reçus de A = 0

Coups reçus de B = $90\% (HB - HA) / = 9,0$ arrondi à 9

Coups reçus de C = $90\% (HC - HA) / = 17,64$ arrondi à 18

Coups reçus de D = $90\% (HD - HA) / = 26,46$ arrondi à 26

4. Greensome

Le handicap de jeu de chaque Camp est calculé comme en Stroke Play :

$H(A+B) = 60\%HA + 40\%HB$ avec $(HA < HB)$ vs $H(C+D) = 60\%HC + 40\%HD$ avec $(HC < HD)$

Le Camp dont le handicap de jeu est le plus élevé reçoit 100% de la différence entre le handicap de jeu des 2 Camps. Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).

Exemple : A+B vs C+D avec comme handicaps de jeu respectifs 9,8 15,0 5,3 et 25,8

$H(A+B) = 9,8 \times 60\% + 15,0 \times 40\% = 5,88 + 6,0 = 11,88$

$H(C+D) = 5,3 \times 60\% + 25,8 \times 40\% = 3,18 + 10,32 = 13,5$

Le Camp C+D reçoit 2 coups : $13,5 - 11,88 = 1,62$ arrondi à 2

5. Chapman

Le handicap de jeu de chaque Camp est calculé comme en Stroke Play

Le Camp dont le handicap de jeu est le plus élevé reçoit 100% de la différence entre le handicap de jeu des 2 Camps. Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).

6. Match à la meilleure Balle

Traditionnellement, cette forme de jeu se joue en brut. Un joueur isolé défie 2 ou 3 joueurs de handicap plus élevé qui forment le Camp adverse. Le Camp adverse compte son meilleur score brut, le joueur isolé oppose son score. C'est ainsi que l'écart de niveau de jeu est compensé, sans faire appel aux handicaps.