

Qu'est-ce que le S.S.J. ?

Le S.S.S. et le Slope tels qu'établis par l'étalonnage des parcours reflètent les conditions normales d'un parcours à une époque où le plus grand nombre de compétition est joué. Il arrive cependant souvent que des tours de compétition soient joués dans des conditions météorologiques ou un état du terrain qui ne sont pas normales alors que ces tours vont être pris en compte pour le calcul de l'index.

Le système du S.S.J. a été développé pour déterminer si les conditions dans lesquelles s'est déroulée la compétition s'éloignent par trop de celles retenues pour l'étalonnage et pour créer une certaine compensation à la hausse ou à la baisse au niveau du calcul de l'index.

Comment est calculé le S.S.J. ?

Le calcul du SSJ ne fait plus appel à une évaluation subjective par le Comité de l'épreuve des conditions particulières du jour. Il est calculé automatiquement (à l'aide d'un programme informatique développé par l'AEG) à partir d'une analyse objective des résultats des joueurs des quatre premières catégories d'index (joueurs dont l'index est inférieur à 26.5) censés refléter d'une manière significative par leurs scores les conditions de jeu du jour. Le S.S.J. (Scratch Score du Jour) reprend la valeur du S.S.S. (Scratch Score Standard) mais la modifie à la hausse ou à la baisse en fonction des résultats net des joueurs des catégories 1 à 4 qui ont participé à la compétition. Si une majorité des joueurs a bien joué, le S.S.J. va baisser tout comme le score net Stableford de chaque joueur. A l'inverse, si la majorité des joueurs a mal joué, le S.S.J. va remonter tout comme le score net Stableford. Pour que le SSJ soit ainsi automatiquement calculé, il faut un minimum de 10 scores parmi les joueurs des 4 premières catégories (y compris les cartes non rendues). Lorsque le champ des joueurs ne regroupe pas au minimum 10 joueurs des catégories 1 à 4, c'est le S.S.S. du repère joué qui est utilisé pour le calcul de l'index. Tel est le cas pour les Scores Tests.

Comment le S.S.J. est-il pris en compte ?

La prise en compte du S.S.J. permet d'ajuster à la hausse ou à la baisse les scores de chacun des joueurs en fonction des résultats globaux de la compétition dans une fourchette se situant entre -1 (si une majorité de compétiteurs a très bien joué) à +3 (si au contraire le niveau moyen de jeu a été très mauvais). Dans le cas d'une trop forte proportion de contre-performances, la compétition ne comptera pas pour le calcul de l'index et sera déclarée « No Counting (NC) ». Seules les performances réalisées seront alors prises en compte avec comme valeur de référence un SSJ de +3.

4. Zone Tampon

Lorsque le score réalisé par un joueur est très proche de celui correspondant à son handicap de jeu, ce joueur a quand même plutôt bien joué. Dans ces conditions il paraît inapproprié de modifier son index puisque ce joueur a en gros confirmé son niveau de jeu. La méthode intègre donc une « Zone Tampon » (marge d'erreur). Suivant son niveau de jeu, le joueur bénéficie d'un certain degré de tolérance qui lui évite de voir son index remonter dans le cas d'une très légère contre-performance.

Les Zones Tampons varient selon les catégories de joueurs et selon que le tour pris en compte pour le calcul comporte 18 ou 9 trous

Catégories de joueurs	Zones Tampon (en points Stableford)	
	Scores sur 18 trous	Scores sur 9 trous
1	35 – 36	Non applicable
2	34 – 36	Non applicable
3	33 – 36	35 – 36
4	32 – 36	34 – 36
5	31 – 36	33 - 36
6	31 – 36	33 - 36

Catégories de joueurs	Index	Contre-performance Points Stableford < Zone Tampon	Performance Points Stableford >36
		Variation de l'Index Ajouter	Variation de l'Index Pour chaque point >36 soustraire
1	jusqu'à 4,4	+ 0,1	-0,1
2	de 4,5 à 11,4	+ 0,1	-0,2
3	de 11,5 à 18,4	+ 0,1	-0,3
4	de 18,5 à 26,4	+ 0,1	-0,4
5	de 26,5 à 35,4	+ 0,2	-0,5
6	de 35,5 à 53,4	+ 0,2	-0,5