

2.1.5 ÉTALONNAGE DES TERRAINS

Depuis 1995 l'étalonnage des terrains s'effectue en utilisant **la méthode de l'U.S.G.A. (Fédération de golf des Etats-Unis d'Amérique) dite du "course rating"**. Pour être valable l'étalonnage d'un terrain doit être effectué au minimum tous les 10 ans, les parcours nouvellement construits devant être réétalonnés 5 ans après leur premier étalonnage.

POURQUOI ETALONNE-T-ON LES TERRAINS ?

Pour que puissent y être organisés des compétitions ou des tests et que les performances réalisées soient prises en compte de manière homogène au plan national pour l'attribution ou la modification de l'index des joueurs de golf licenciés.

9 TROUS OU 18 TROUS ?

Bien que l'unité de jeu soit en principe de 18 trous, la ffgolf, comme la plupart des Fédérations de golf, homologue et étalonne les terrains à partir de 9 trous.

Les index peuvent être attribués ou modifiés sur des tours de 18 ou de 9 trous qui ont été reconnus comme comptant pour la gestion des index.

HISTORIQUE :

La première façon de mesurer la difficulté d'un terrain de golf a été le "Par".

Le mot a été emprunté à la bourse des valeurs : une action étant cotée au-dessus ou au-dessous de sa valeur effective ou "Par".

Le premier "Par" a été attribué en 1870 au parcours de Prestwick qui ne comportait alors que 12 trous.

Deux professionnels indiquèrent qu'un joueur ne commettant aucune erreur devait signer un score de 49. De ce jour, les performances réalisées sur ce parcours furent comparées à ce chiffre.

Une autre méthode fut imaginée en 1890 lorsque Mr H. Rotherham du Coventry Golf Club créa un personnage fictif, le colonel Bogey, qui marquait généralement 4 sur les longs "Par 3" et 5 sur les longs "Par 4", mais qui avait par ailleurs un jeu régulier et ne commettait que très peu d'erreurs. Sur pratiquement tous les terrains de 18 trous, son score se situait entre 76 et 80 et, pour la première fois le concept de joueur "modèle" apparaissait.

Le premier système d'étalonnage fut mis au point par la "Ladies Golf Union" en 1900 et la qualité de ses travaux a fait dire à R. Browning dans son " Histoire du Golf " : "son plus grand accomplissement a été la mise en place graduelle d'un système de handicapping sur une période de 8 à 10 ans, travail que les messieurs s'étaient révélés incapables de réaliser".

La première méthode d'étalonnage des terrains, le "course rating" de la United States Golf Association (U.S.G.A), a été conçue en 1911 et a connu depuis des améliorations constantes jusqu'à sa forme actuelle qui est utilisée depuis 1982 aux Etats Unis.

Aujourd'hui, toutes les Fédérations européennes continentales membres de l'Association Européenne de Golf ainsi que la plupart des Fédérations britanniques ont adopté cette méthode d'étalonnage qui est désormais utilisée par plus de 50 pays dans le monde.

L'ETALONNAGE DES TERRAINS SELON LA METHODE DE L'U.S.G.A. ET SES CONSEQUENCES POUR LA GESTION DES INDEX :

- La première conséquence de l'adoption de cette méthode d'étalonnage, et de loin la plus importante, est la prise en compte de la difficulté des terrains pour attribuer au joueur, selon son index, un handicap de jeu (voir section 6.1-3).
- L'U.S.G.A. Course Rating System permet d'évaluer objectivement et d'officialiser deux valeurs primordiales pour cette mesure de la difficulté, et donc pour la gestion des index et des handicaps de jeu qui sont :
 - **Le Scratch Score Standard (S.S.S.)** correspondant à la difficulté d'un terrain **pour un joueur "Scratch"**.
 - **Le Slope** correspondant à la difficulté "relative" par rapport à un joueur "Scratch" de ce même terrain pour **un joueur "Bogey"**.

- Les joueurs "Scratch" et "Bogey" sont des joueurs modèles théoriques dont les coups présentent les caractéristiques suivantes de longueur et de précision (en yards) au niveau de leur zone de réception :

	Scratch Messieurs		Scratch Dames	
	Longueur yards	Largeur/ Profondeur	Longueur yards	Largeur/ profondeur
Drive	250	41 21	210	34 28
Autre Coup (longueur maximum)	220	32 20	190	30 24
Coup de 120 y	120	12 15	120	15 16
Coup de 70 y	70	9 13	70	11 14

	Bogey Messieurs		Bogey Dames	
	Longueur yards	Largeur/ profondeur	Longueur yards	Largeur/ profondeur
Drive	200	33 37	150	24 30
Autre Coup (longueur maximum)	170	24 28	130	21 27
Coup de 120 y	120	17 22	120	20 25
Coup de 70 y	70	14 17	70	16 20

- Les éléments qui sont pris en compte par la procédure d'étalonnage pour le calcul du S.S.S. et du Slope, trou par trou et repère par repères sont les suivants :
 - Longueur réelle de jeu (roule, dénivelé, dogleg pouvant être coupé ou coup retenu à cause d'une difficulté majeure à la retombée, vent dominant, altitude) ;
 - Topographie du trou (stance à plat ou en pente, coup en montée ou descente) ;
 - Largeur du fairway et obstacles réduisant cette largeur ;
 - Rough (distance de la zone de réception, hauteur et difficulté d'en sortir, creux et monticules, pentes autour du green, longueur du rough à survoler pour atteindre le fairway) ;
 - Hors limites et Rough extrême (distance de la zone de réception) ;
 - Obstacles d'eau (distance de la zone de réception et distance de franchissement) ;
 - Arbres (distance de la zone de réception et difficulté d'en sortir) ;
 - Bunkers (distance de la zone de réception, profondeur, longueur du survol) ;
 - Difficulté à atteindre le green (rapport longueur du coup au green/surface du green) ;
 - Difficulté de la surface du green (pentes, plateaux, vitesse) ;
 - Psychologie (si plusieurs difficultés majeures se cumulent sur le même trou).

Remarque : quelle que soit la position des marques fixes, la longueur des trous pour chaque zone de départ (ou repère) est mesurée à partir du milieu de la zone de départ concernée.

L'évaluation de l'ensemble de ces difficultés donne, pour chacun des repères d'un terrain, le S.S.S. et le Slope, la valeur de ce dernier variant le plus fréquemment entre 100 et 150 selon le niveau de difficulté "relative" du parcours pour le joueur Bogey par rapport au joueur Scratch, une valeur élevée traduisant un parcours "relativement" difficile c'est-à-dire un parcours où le joueur Bogey a beaucoup plus de mal à jouer son index que le joueur Scratch et inversement. La valeur 113 est la valeur de Slope "neutre" pour laquelle l'arrondi de l'index donne le handicap de jeu. Elle correspond à un parcours où jouer son index est aussi difficile pour le joueur Bogey que pour le joueur Scratch.

L'emplacement des repères fixes doit refléter, dans le temps, la position moyenne des marques de départ.