

Le « PAR » total d'un parcours de 18 trous (ex : PAR 72) est calculé très simplement en faisant la somme des « PAR » de chacun de ses 18 trous.

Le « PAR » de chaque trou est déterminé en mesurant uniquement la longueur de celui-ci, c'est à dire la distance entre son tee de départ et le centre de son green.

Mais la difficulté d'un parcours de golf ne se résume pas à sa longueur : il existe, en effet, des parcours assez courts mais difficiles, et d'autres plus longs mais moins difficiles.

C'est pour cette raison que les notions de « SLOPE » et de « SSS » ont été introduites dans les années 80 afin de mieux hiérarchiser les parcours : chaque parcours se voit ainsi attribuer un « SLOPE » et un « SSS » pour chacun des repères de départ.

Ces deux paramètres permettent d'harmoniser le classement de joueurs amateurs pratiquant le golf sur des parcours très différents.

Le calcul de la performance d'un joueur dans une partie officielle repose donc aussi sur ces deux notions utilisées dans le système de handicap en place aujourd'hui.

1. Le SLOPE

Le Slope d'un parcours de golf est un nombre entier compris entre 55 et 155 qui évalue la difficulté d'un parcours pour un joueur de niveau « bogey » (soit un index compris entre 18 et 22).

Une large part de la valeur du Slope est liée à la longueur des trous, mais on y ajoute d'autres données : largeur de fairways, dimension et pente des greens, nombre, profondeur et taille des bunkers, obstacles d'eau, dénivelé, hors limites, vitesse des greens, présence d'arbres aux alentours du green et des fairways, etc.

Toutes ces données font l'objet d'un traitement informatique qui définit le Slope d'un parcours.

Sur un même parcours, le Slope est différent selon la couleur de boules de départ.

Le Slope de référence est **113**. Il a été déterminé par l'USGA après des études statistiques entreprises sur de nombreux golfs et avec de nombreux joueurs de niveau « bogey » et de niveau « scratch ».

Plus le Slope est supérieur à 113, plus le parcours est considéré comme difficile à jouer, et plus le Slope est inférieur à 113, plus le parcours est présumé « facile » à jouer.

Périodiquement (tous les 10 ans, environ), un audit de chaque parcours est effectué, par un représentant de la Fédération Française de Golf, accompagné d'un joueur « Scratch » (index 0) et d'un joueur « bogey » pour évaluer le Slope.

2. LE SSS

Le Scratch Score Standard (S.S.S.) est un nombre à une décimale mesurant la difficulté d'un parcours pour un joueur de niveau « scratch » c'est à dire, pour un joueur dont l'index est « 0 ».

Le S.S.S. est proche du « Par » du parcours :

- s'il est inférieur à ce « Par » le parcours est considéré comme relativement « facile » (ex : S.S.S. 68,2 pour un « PAR » 70) ;
- s'il est supérieur à ce « Par » le parcours est présumé relativement difficile. (ex: S.S.S. 72,3 pour un « PAR » 70)

L'évaluation du S.S.S. se fait en même temps que celui du SLOPE (voir plus haut) par un représentant de la Fédération Française de Golf qui étalonne le terrain de golf en prenant en compte, comme pour le slope, de nombreux paramètres comme, par exemple, la longueur des trous, la largeur des fairways, la nature des roughs, les obstacles, la surface et les pentes des greens, le nombre et la profondeur des bunkers, etc...

Comme le SLOPE, le S.S.S. d'un parcours est déterminé pour chaque repère de départ et entre dans le calcul du nombre de coups reçus par chaque joueur sur ledit parcours en fonction de son index.

Par souci d'équité entre les joueurs pour la détermination de leur index, et afin de neutraliser les écarts de difficulté d'un parcours par rapport à un autre, le nombre de coups reçus est plus faible pour un parcours « facile », et plus élevé pour un parcours difficile

Autrement dit, en compétition ou en partie amicale certifiée, il n'est pas plus pénalisant de jouer un parcours difficile qu'un parcours facile.

La formule permettant à un joueur de calculer le nombre de coups reçus sur un parcours donné en fonction de son index est la suivante :

$$\text{nombre de coups reçus} = \frac{\text{index du joueur} \times \text{Slope}}{113} + (\text{SSS} - \text{PAR})$$

Pour mieux comprendre, voici 2 exemples :

- sur le parcours d'Hossegor (réputé difficile) et pour une joueuse d'index 24 partant des repères rouges:
 - Données du parcours :
 - PAR= 71
 - SLOPE départ repères rouges : 126
 - SSS départ repères rouges : 71,2
 - notre joueuse aura :
 $[24 \times (126/113)] + (71,2-71) = 26,8 + 0,2 = \underline{27 \text{ coups reçus}}$

- sur le parcours de Souraïde (réputé moins difficile) et pour un joueur d'index 15 partant des repères jaunes:
 - Données du parcours :
 - PAR= 67
 - SLOPE départ repères jaunes : 124
 - SSS départ repères jaunes : 63,4
 - notre joueur aura :
 $[15 \times (124/113)] + (63,4-67) = 16,4 - 3,6 = \underline{13 \text{ coups reçus}}$
