

Quiz sur les règles



Niveau: Intermédiaire

Question 1 de 18

Un drapeau est une obstruction amovible.

A - Vrai

B - Faux

Question 2 de 18

Dans une compétition jouée en groupes de deux, le marqueur d'un joueur quitte le parcours pour cause de maladie et le joueur rejoint le groupe suivant pour les trous restants. Le joueur rapporte les faits au Comité de la fin de son tour. Le Comité peut approuver un changement de groupe seulement avant qu'il ne se produise, de sorte que le joueur est disqualifié.

A - Vrai

B - Faux

Question 3 de 18

Dans un match entre les joueurs A et B, le coup du joueur A se dirige vers des buissons épais alors il décide de jouer une balle provisoire. Quel est l'ordre de jeu correct ?

A - La balle provisoire du joueur A doit être jouée avant que le joueur B ne joue son coup de départ.

B - La balle provisoire du joueur A doit être jouée après que le joueur B ait joué son coup de départ.

C - Le joueur A peut choisir de jouer la balle provisoire avant ou après que le joueur B ait joué son coup de départ.

Question 4 de 18

Un joueur envoie son coup hors limites depuis le fairway. Lorsqu'il droppe la balle selon la pénalité coup et distance, il doit dropper la balle aussi près que possible de l'endroit d'où le dernier coup a été joué, pas plus près du trou.

A - Vrai

B - Faux

Question 5 de 18

Un joueur a toujours droit à un dégagement gratuit des traces de tracteur dans la zone générale lorsque l'herbe est tondue à la hauteur du fairway.

A - Vrai

B - Faux

Question 6 de 18

En stroke play, la balle d'un joueur repose dans une zone à pénalité. Lorsqu'il prend un dégagement en arrière sur la ligne, il peut choisir de dropper la balle dans un bunker.

A - Vrai

B - Faux

Question 7 de 18

Un joueur peut placer un club sur le sol pendant le coup pour s'aider à s'aligner.

A - Vrai

B - Faux

Question 8 de 18

Le vent et l'eau sont des influences extérieures.

A - Vrai

B - Faux

Question 9 de 18

Le Comité peut définir un green temporaire comme green.

A - Vrai

B - Faux

Question 10 de 18

Un même cadet peut être utilisé par plus d'un joueur durant un tour.

A - Vrai

B - Faux

Question 11 de 18

Un piquet de hors limites est une obstruction.

A - Vrai

B - Faux

Question 12 de 18

Un joueur est pénalisé si son cadet donne une mauvaise information sur le nombre de coups joués pendant le jeu d'un trou et que l'erreur n'est pas corrigée avant que l'adversaire ne joue son coup suivant ou n'entreprenne une action similaire.

A - Vrai

B - Faux

Question 13 de 18

Toute zone de sable sur le parcours, qu'elle soit préparée ou non, est considérée comme un bunker.

A - Vrai

B - Faux

Question 14 de 18

L'eau temporaire comprend des flaques causées par la pluie sur un green.

A - Vrai

B - Faux

Question 15 de 18

La ligne de jeu fait partie des conditions affectant le coup.

A - Vrai

B - Faux

Question 16 de 18

En stroke play, si un joueur joue de l'extérieur de la zone de départ en commençant du trou, il encourt deux coups de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose.

A - Vrai

B - Faux

Question 17 de 18

Les joueurs A et B sont partenaires dans une compétition en foursome. Le joueur A drive et il y a un doute quant à savoir si la balle est hors limites. Si le camp choisit de jouer une balle provisoire, quel joueur doit la jouer ?

A - Joueur A

B - Joueur B

C - L'un ou l'autre des joueurs peut jouer la balle provisoire.

Question 18 de 18

Un joueur exécute un coup en tenant un parapluie au-dessus de sa tête. Quelle est la décision ?

A - Le joueur est disqualifié.

B - Le joueur encourt la pénalité générale.

C - Il n'y a pas de pénalité.

Bonnes réponses

Question 1

Bonne réponse A

Explication: Voir la définition de Drapeau.

Question 2

Bonne réponse B

Explication: Voir Règle 5.4. Le joueur doit rester dans le groupe assigné par le Comité, à moins que le Comité approuve un changement avant qu'il ait lieu ou a posteriori.

Question 3

Bonne réponse B

Explication: Voir Règle 6.4c. L'ordre de jeu pour tous les autres joueurs du groupe est de jouer leur premier coup du trou avant que le joueur ne joue une balle provisoire ou une autre balle depuis la zone de départ.

Question 4

Bonne réponse B

Explication: Voir Règle 14.6b. En droppant une balle selon la pénalité coup et distance dans la zone générale, une balle doit être droppée à moins d'une longueur de club du point duquel le coup précédent a été effectué et dans la même zone du parcours que ce point.

Question 5

Bonne réponse B

Explication: Voir clarification Terrain en réparation/1. Une ornière faite par un tracteur n'est pas un terrain en réparation par défaut, mais le Comité est fondé à déclarer comme terrain en réparation un orniérage profond.

Question 6

Bonne réponse A

Explication: Voir Règle 17.1d. La zone de dégagement peut se trouver dans n'importe quelle zone du parcours sauf dans la même zone à pénalité.

Question 7

Bonne réponse B

Explication: Voir Règle 10.2b(3). Un joueur ne doit pas poser un objet pour l'aider à s'aligner, ou pour l'aider à prendre son stance pour le coup à jouer. La pénalité ne peut pas éviter en retirant l'objet avant que le coup ne soit joué.

Question 8

Bonne réponse B

Explication: Voir les définitions de Influence extérieure et Forces naturelles.

Question 9

Bonne réponse A

Explication: Voir la définition de Green.

Question 10

Bonne réponse A

Explication: Voir Règle 10.3a(2). Deux ou plusieurs joueurs peuvent partager un cadet.

Question 11

Bonne réponse B

Explication: Voir la définition d' Obstruction.

Question 12

Bonne réponse A

Explication: Voir Règles 3.2d et 10.3c. Un joueur est responsable des actions de son cadet. Pour éviter la pénalité, le joueur ou le cadet doit donner le nombre exact de coups joués avant que l'adversaire ne fasse un autre coup ou n'entreprenne une action similaire.

Question 13

Bonne réponse B

Explication: Voir la définition de Bunker.

Question 14

Bonne réponse A

Explication: Voir la définition de l' Eau temporaire.

Question 15

Bonne réponse A

Explication: Voir la définition de Conditions affectant le coup.

Question 16

Bonne réponse B

Explication: Voir Règle 6.1b(2). En stroke play, la pénalité pour avoir joué de l'extérieur de la zone de départ est de deux coups et le joueur doit corriger l'erreur en jouant une balle depuis l'intérieur de la zone de départ.

Question 17

Bonne réponse B

Explication: Voir Règle 22.3. La balle provisoire doit être jouée par le partenaire dont c'est le tour de jouer le coup suivant pour le camp.

Question 18

Bonne réponse C

Explication: Voir Règle 10.2b(5). Un joueur est autorisé à se protéger lui-même contre les éléments en portant des vêtements de protection ou en tenant un parapluie au-dessus de sa tête, mais le joueur ne doit pas accepter une telle aide de toute autre personne.