

# Questionnaire d'entraînement portant sur les Règles

Ce questionnaire a été réalisé par la Direction Technique Nationale de la Fédération française de golf et des arbitres internationaux.

Consacrez-lui quelques minutes et vous constaterez qu'il existe beaucoup d'idées reçues, vous éclairerez certaines situations qu'un jour vous avez connues ou connaitrez, et vous progresserez dans votre connaissance des règles du jeu de Golf.

Il vous aidera aussi à acquérir les connaissances indispensables à la gestion des situations pratiques qu'il faut maîtriser avant d'accéder au test final sur parcours de la carte verte :

- ▶ jouer la balle là où elle repose, ▶ balle perdue ou hors limites,
- ▶ balle dans un obstacle d'eau, ▶ balle injouable,
- ▶ balle au repos déplacée autrement que par un coup.

Mais il ne doit pas être utilisé comme test dans le cadre de la carte verte. En effet, comme pour les tests drapeaux et OPENS, l'évaluation se fait sur le terrain, en situation pratique. Les réponses à ce questionnaire figurent à la fin de ce livret.

*Nota : pour certaines questions plusieurs réponses sont possibles.*

## Test : questions de 1 à 120

1. La totalité du territoire sur lequel il est permis de jouer est désigné dans les règles de golf par le terme :

- A ● terrain
- B ● parcours

2. Quand le terme «parcours» est utilisé dans les règles de golf, il désigne la totalité du territoire sur lequel il est permis de jouer excepté :

- le départ et le green du trou que l'on joue,
  - tous les obstacles du terrain
- A ● vrai
  - B ● faux

3. Quand le terme «obstacles» est utilisé dans les règles de golf, il désigne :

- A ● les bunkers
- B ● les arbres
- C ● les taupinières
- D ● les rivières
- E ● l'eau fortuite

4. Vous jouez dans une partie de 2 joueurs et vous êtes suivis par une partie de 3 joueurs. Manifestement cette partie joue plus vite que la vôtre car elle attend souvent derrière vous pour jouer ses coups.

D'après les règles de l'Étiquette vous ne devez pas obligatoirement les laisser passer car vous êtes moins nombreux et avez donc priorité.

- A ● vrai
- B ● faux

8. Lorsque dans une compétition en double, le camp a une seule balle en jeu frappée alternativement par chaque partenaire, la forme de jeu est un :

- A ● greensome foursome
- B ● quatre balles

9. Après avoir terminé le trou, alors qu'un autre groupe de joueurs vous suit :

- A ● vous laissez tout en l'état et vous partez rapidement
- B ● vous comptez vos points avant de quitter le green
- C ● après avoir remis le drapeau en place, réparé les dégâts faits au green par les balles et les clous de chaussures, vous allez rapidement au départ suivant où vous complétez vos points et marquez votre carte.

10. La partie dans laquelle vous jouez a égaré une balle, d'autres parties suivent :

- A ● vous avez 5 minutes pour chercher, la partie qui suit doit attendre
- B ● après 3 minutes de vaines recherches, vous faites signe de passer
- C ● Dès que vous constatez que la balle sera difficile à retrouver, vous faites signe de passer

11. En stroke play, vous commencez une compétition avec 15 clubs et vous le découvrez au trou n°3 ; la pénalité est de :

- A ● 2 coups
- B ● 4 coups
- C ● 6 coups

12. En match play, vous avez gagné les 4 premiers trous. Avant de prendre le départ du n°5 vous vous apercevez que vous avez 16 clubs dans votre sac depuis le début de la partie. Vous êtes pénalisés et ne menez plus dans la partie que de :

- A ● 1 trou (un up)
- B ● 2 trous (deux up)
- C ● 3 trous (trois up)

13. En stroke play, un joueur place sa balle en dehors de l'aire de départ et la joue. Il est pénalisé de :

- A ● 2 coups et doit rejouer une autre balle de l'intérieur de l'aire de départ, le coup joué ne compte pas
- B ● 1 coup et doit continuer de jouer la 1<sup>re</sup> balle
- C ● 1 coup et doit rejouer une autre balle de l'intérieur de l'aire de départ, le coup joué ne compte pas

14. En match play, vous commencez un trou en jouant en dehors de l'aire de départ :

- A ● vous êtes pénalisés de 2 coups et devez rejouer une autre balle de l'int. de l'aire de départ
- B ● votre adversaire ne dit rien et vous continuez avec la 1<sup>re</sup> balle
- C ● votre adversaire peut exiger que vous rejouiez une autre balle de l'intérieur de l'aire de départ, sans pénalité
- D ● vous êtes pénalisés de 1 coup et devez continuer avec la 1<sup>re</sup> balle.

15. En stroke play, au départ d'un trou, vous jouez avant votre tour :

- A ● il faut annuler le coup et rejouer une autre balle à votre tour
- B ● votre balle est en jeu sans pénalité
- C ● votre balle est en jeu avec un coup de pénalité

16. En match play, votre adversaire gagne le trou n°3. Au trou n°4, vous prenez le départ le 1<sup>er</sup> :

- A ● votre adversaire ne dit rien et vous continuez le jeu avec la balle jouée
- B ● votre adversaire vous demande d'annuler le coup joué et de rejouer une balle à votre tour sans pénalité
- C ● votre balle est en jeu avec un coup de pénalité

17. Parmi les éléments suivants, quels sont ceux qui sont des obstructions :

- A ● branche morte
- B ● bouteille
- C ● assiette en carton
- D ● pomme de pin

18. Parmi les éléments suivants, quels sont ceux qui ne sont pas des détritus :

- A ● râteau
- B ● capuchon de club
- C ● rejets de vers
- D ● brindille de bois

**20.** En match play, sur le parcours, votre balle est contre une pomme de pin. Avant de jouer, vous enlevez la pomme de pin ce qui provoque le déplacement de votre balle :

- A • vous êtes pénalisé de 1 coup et devez replacer la balle à l'endroit initial
- B • vous n'êtes pas pénalisé et devez jouer la balle à l'endroit où elle se trouve
- C • vous n'êtes pas pénalisé et avez le choix de jouer la balle où elle se trouve ou de la replacer à l'endroit initial

**21.** En stroke play, sur le parcours, votre balle est contre une bouteille abandonnée. Avant de jouer vous enlevez la bouteille et la balle se déplace :

- A • vous êtes pénalisé de 1 coup et devez replacer la balle à l'endroit initial
- B • vous êtes pénalisé de 1 coup et devez jouer la balle où elle se trouve
- C • vous n'êtes pas pénalisé et devez replacer la balle à l'endroit initial

**22.** En match play, votre balle se trouve dans un bunker contre une assiette en carton abandonnée. Avant de jouer vous enlevez l'assiette et votre balle se déplace :

- A • vous n'êtes pas pénalisé et vous devez replacer la balle à l'endroit initial
- B • vous n'êtes pas pénalisé et vous devez dropper la balle à l'endroit initial
- C • vous perdez le trou.

**23.** En stroke play, votre balle se trouve dans un bunker, contre une petite branche morte. Avant de jouer vous enlevez la petite branche et votre balle ne se déplace pas :

- A • vous n'êtes pas pénalisé
- B • vous êtes pénalisé de 1 coup
- C • vous êtes pénalisé de 2 coups

**24.** Au cours d'un stroke play, en faisant un coup d'essai, un joueur s'aperçoit que dans la montée de son club en arrière il est gêné par une branche d'arbre. Il élimine cette gêne en courbant la branche sans la casser :

- A • le joueur n'est pas pénalisé
- B • le joueur est pénalisé de 1 coup
- C • le joueur est pénalisé de 2 coups

**25.** Au cours d'un match play, sur le parcours, un peu de sable se trouve derrière la balle d'un joueur et le gêne. Avant d'exécuter son coup, il enlève le sable :

- A • le joueur n'est pas pénalisé
- B • le joueur perd le trou
- C • le joueur est pénalisé de 2 coups

**26.** Sur le parcours, en stroke play, un joueur se trompe de balle et joue 3 coups sur une balle qui n'est pas la sienne. Il s'en aperçoit et retourne sa propre balle. Que doit-il faire ?

- A • jouer sa propre balle en comptant en plus les 3 coups joués sur la mauvaise balle
- B • jouer sa propre balle, avec 2 coups de pénalité
- C • continuer avec la balle jouée par erreur avec 2 coups de pénalité

**27.** Sur le parcours, en stroke play, un joueur se trompe de balle et joue 1 coup sur une balle qui n'est pas la sienne. Il s'en aperçoit et retourne sa propre balle. Que doit-il faire ?

- A • le joueur doit jouer sa propre balle. Il n'est pas pénalisé car il n'a joué qu'un coup sur la balle jouée par erreur
- B • le joueur doit jouer sa propre balle avec 1 coup de pénalité
- C • le joueur doit jouer sa propre balle avec 2 coups de pénalité

**28.** En exécutant un coup votre balle se brise en deux morceaux :

- A • vous devez rejouer du même endroit une nouvelle balle sans pénalité
- B • vous devez dropper une balle à l'endroit où se trouve le morceau de votre choix, et jouer cette balle.

**29.** En application d'une règle vous devez dropper une balle ; ce que vous faites. La balle droppée, après avoir touché le sol, roule et heurte votre pied :

- A • vous devez redropper avec 1 coup de pénalité
- B • vous devez redropper sans pénalité
- C • vous avez le choix de jouer la balle où elle se trouve ou de redropper dans les deux cas sans pénalité.

**30.** Votre balle reste enfoncée dans son propre impact. Pouvez-vous, quel que soit l'endroit, la relever sans pénalité, et la dropper aussi près que possible de l'endroit où elle se trouvait enfoncée (sans la rapprocher du trou) ?

- A • oui
- B • non

**31.** Une balle n'est perdue que dans un certain nombre de cas précis. Dans l'énumération suivante cochez les propositions correspondant aux cas où la balle doit être considérée comme perdue :

- A • la balle n'a pas été retrouvée 5 minutes après que sa recherche a commencé
- B • après avoir cherché 2 minutes, le joueur abandonne sa balle et repart en arrière dans le but d'en jouer une autre
- C • le joueur remet une deuxième balle en jeu renonçant à chercher la première

**32.** Après avoir joué un coup sur une balle, un joueur a toujours le droit de jouer une balle provisoire :

- A • vrai
- B • faux

**33.** En jouant votre deuxième coup sur le parcours, vous envoyez votre balle hors limites. Vous droppez une autre balle à l'endroit d'où vous avez joué le deuxième coup ; vous jouez sur cette nouvelle balle, en comptant la pénalité, votre :

- A • 3<sup>e</sup> coup
- B • 4<sup>e</sup> coup
- C • 5<sup>e</sup> coup

**34.** En stroke play, votre balle se trouve dans un bunker. En vous préparant à exécuter un coup, vous touchez le sable avec votre club derrière la balle :

- A • vous êtes pénalisé de 2 coups
- B • vous êtes pénalisé de 1 coup
- C • vous n'êtes pas pénalisé

**35.** En stroke play, votre balle est au repos sur le terrain. Un spectateur, d'un coup de pied la déplace :

- A • avant de jouer, vous devez la replacer sans pénalité à l'endroit d'où elle a été déplacée
- B • vous devez la jouer là où elle se trouve sans pénalité

**36.** En match play, votre balle est au repos sur le terrain. Avant de jouer le coup, vous la déplacez accidentellement d'un coup de pied :

- A • vous perdez le trou
- B • vous êtes pénalisé d'un coup et devez replacer la balle à l'endroit initial
- C • vous n'êtes pas pénalisé et devez jouer la balle où elle se trouve

**37.** En cherchant votre balle dans un rough épais, votre cadet la déplace accidentellement avec le pied :

- A • en stroke play, vous êtes pénalisé d'un coup et devez replacer votre balle à l'endroit initial
- B • en match play, vous êtes pénalisé d'un coup et devez replacer votre balle à l'endroit initial
- C • en match play, vous perdez le trou

**38.** Votre balle au repos se déplace après que vous l'avez adressée :

- A • vous êtes pénalisé de 1 coup et devez replacer la balle à l'endroit initial
- B • vous devez jouer la balle où elle se trouve sans pénalité
- C • vous devez jouer la balle où elle se trouve avec 1 coup de pénalité
- D • vous devez jouer la balle où elle se trouve avec 2 coups de pénalité

**39.** En match play, en vous aidant à chercher votre balle dans un rough épais, votre adversaire la déplace accidentellement avec le pied :

- A • la balle doit être replacée à l'endroit initial et votre adversaire n'est pas pénalisé
- B • la balle doit être replacée à l'endroit initial et votre adversaire est pénalisé d'un coup
- C • la balle doit être jouée où elle se trouve, et votre adversaire n'est pas pénalisé.

**40.** En match play, votre balle est au repos, visible, sur le parcours. Votre adversaire la déplace accidentellement avec la roue de son chariot :

- A ● votre adversaire est alors pénalisé de 1 coup et vous devez replacer la balle à l'endroit initial
- B ● il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée où elle se trouve
- C ● votre adversaire n'est pas pénalisé et vous devez replacer la balle à l'endroit initial

**41.** En stroke play, votre balle est au repos, visible, sur le parcours. Le concurrent avec qui vous jouez la déplace accidentellement avec la roue de son chariot :

- A ● le concurrent est pénalisé de 1 coup et vous devez replacer la balle à l'endroit initial
- B ● il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée où elle se trouve
- C ● le concurrent n'est pas pénalisé et vous devez replacer la balle à l'endroit initial

**42.** En stroke play, après avoir joué un coup, votre balle en mouvement est déviée par votre chariot :

- A ● Vous êtes pénalisé de 1 coup et devez jouer la balle où elle se trouve
- B ● Vous êtes pénalisé de 2 coups et devez jouer la balle où elle se trouve
- C ● Vous êtes pénalisé de 1 coup et devez replacer la balle à l'endroit initial
- D ● Vous n'êtes pas pénalisé et devez jouer la balle où elle se trouve

**43.** En stroke play, après avoir joué un coup, votre balle en mouvement est accidentellement déviée par le chariot du concurrent qui joue avec vous :

- A ● il n'y a pas de pénalité et vous devez jouer la balle où elle se trouve
- B ● le concurrent est pénalisé de 2 coups et vous devez jouer la balle où elle se trouve
- C ● vous êtes pénalisé de 2 coups et vous devez jouer la balle où elle se trouve

**44.** En match play, après avoir joué un coup, votre balle en mouvement est accidentellement déviée par le chariot de votre adversaire :

- A ● votre adversaire perd le trou
- B ● vous perdez le trou
- C ● vous êtes pénalisé de 1 coup et devez jouer la balle où elle se trouve
- D ● vous avez le choix, sans pénalité, de jouer votre balle où elle se trouve ou bien d'annuler le coup et avant que votre adversaire ne joue, de le rejouer en droppant la balle à l'endroit initial

**45.** La balle jouée du point X est perdue dans la zone Y. En comptant les coups joués avec la première balle :

- A ● vous devez rejouer une autre balle en X avec 1 coup de pénalité
- B ● vous devez rejouer une autre balle en zone Y avec 2 coups de pénalité
- C ● vous avez le choix entre (A) et (B)

**46.** Lorsque votre balle est dans un obstacle d'eau latéral, vous avez, pour continuer le jeu, deux possibilités de plus que dans le cas d'un obstacle d'eau :

- A ● vrai
- B ● faux

**47.** Lorsque votre balle est dans un obstacle d'eau latéral, vous avez, pour continuer le jeu, les mêmes possibilités que pour un obstacle d'eau avec en plus :

- A ● une autre possibilité
- B ● deux autres possibilités
- C ● trois autres possibilités

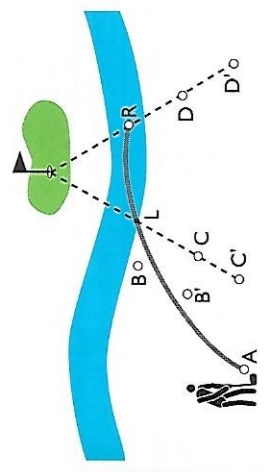
**48.** En stroke play, votre balle est dans un obstacle d'eau où l'eau est peu profonde. Vous décidez de la jouer et à l'adresse vous touchez l'eau avec le club :

- A ● vous n'êtes pas pénalisé
- B ● vous êtes pénalisé de 1 coup
- C ● vous êtes pénalisé de 2 coups

**49.** La balle jouée de A vers le green atterrit dans un obstacle d'eau situé devant le green. Elle a franchi la lisière de l'obstacle au point L et est venue reposer en R dans l'obstacle. Pour continuer le jeu, le joueur peut jouer la balle avec 1 coup de pénalité aux points suivant :

Dans cette liste, cochez d'une croix les solutions exactes :

- A B B' C C' D D'



**50.** Les obstacles d'eau et les obstacles d'eau latéraux sont délimités par des piquets ou des lignes de couleurs différentes. Parmi les trois couleurs jaune, blanche, rouge, indiquez celle qui est utilisée par un :

- A ● obstacle d'eau
- B ● obstacle d'eau latéral

**51.** Le joueur trouve sa balle dans un énorme buisson. Il la considère injouable :

- A ● il droppe une balle avec 1 coup de pénalité à moins de deux longueurs de club du bord du buisson, mais sans se rapprocher du trou
- B ● il droppe une balle avec 1 coup de pénalité, à moins de 2 longueurs de club du point où la balle reposait, mais sans se rapprocher du trou

**52.** En jouant du départ d'un trou, un joueur fait un très mauvais coup et envoie sa balle à quelques mètres devant le départ dans de très hautes herbes. Il la considère injouable et décide de rejouer avec un coup de pénalité du départ en plaçant sa balle sur un tee. A-t-il le droit ?

- A ● oui
- B ● non

**53.** Un joueur considère sa balle injouable dans un bosquet de quelques mètres de haut. Pour continuer le jeu il décide de dropper une balle en arrière du point où la balle reposait en gardant ce point entre lui et le trou. Mais pour pouvoir passer facilement au-dessus des

arbres il recule de plus de deux longueurs de clubs. En a-t-il le droit ?

- A ● oui
- B ● non

**54.** Votre balle se trouve dans un bunker dans une trace profonde de pas qu'un joueur précédent, peu respectueux de l'Étiquette, n'a pas ratissée. Vous considérez votre balle injouable et décidez de la dropper avec un coup de pénalité en arrière du point où elle reposait en gardant ce point entre vous et le trou. Êtes-vous obligé de dropper la balle dans le bunker ?

- A ● oui
- B ● non

**55.** La balle d'un joueur se trouve dans un bunker contre un râteau. Il enlève le râteau et la balle ne bouge pas :

- A ● le joueur est pénalisé de 1 coup pour avoir enlevé le râteau puisque sa balle était dans le bunker
- B ● le joueur est pénalisé de 2 coups pour avoir enlevé le râteau puisque sa balle était dans le bunker
- C ● le joueur avait le droit d'enlever le râteau qui est une obstruction amovible et n'est pas pénalisé

**56.** La balle d'un joueur se trouve dans un bunker contre une bouteille. Il enlève la bouteille et la balle se déplace :

- A ● le joueur est pénalisé de 1 coup et doit replacer la balle à l'endroit initial
- B ● le joueur n'est pas pénalisé et doit replacer la balle à l'endroit initial
- C ● le joueur n'est pas pénalisé et doit dropper la balle à l'endroit initial

**57.** La balle d'un joueur se trouve très près d'un banc fixé au sol. Le joueur est gêné par le banc pour prendre sa position et exécuter son coup. Peut-il sans pénalité dropper la balle, selon les règles, pour éviter cette gêne ?

- A ● oui
- B ● non

**58.** La balle d'un joueur se trouve à 3 mètres d'un banc fixé au sol. Le banc est situé entre la balle et le trou, et s'interpose donc sur la ligne de jeu. Le joueur peut-il sans pénalité dropper la balle, selon les règles, pour éviter cette gêne ?

- A ● oui
- B ● non

- 59.** Après une forte pluie, de l'eau est restée dans un creux sur le parcours. Est-ce ?  
**A** de l'eau fortuite  
**B** un obstacle d'eau  
**C** un terrain en réparation
- 60.** Une taupinière est une obstruction :  
**A** vrai  
**B** faux
- 61.** Votre balle se trouve contre une taupinière et celle-ci vous gêne dans l'exécution de votre mouvement. Pouvez-vous, sans pénalité, dropper la balle selon les règles, pour éviter cette interférence ?  
**A** oui  
**B** non
- 62.** Votre balle repose près d'une taupinière et en prenant normalement votre position pour exécuter le coup votre pied se trouve sur la taupinière. Pouvez-vous, sans pénalité, dropper la balle selon les règles, pour éviter cette interférence ?  
**A** oui  
**B** non
- 63.** En stroke play, la balle du joueur A est plus près du trou que celle du joueur B. Le joueur A joue avant le joueur B :  
**A** le joueur A n'est pas pénalisé et ne doit pas rejouer le coup  
**B** le joueur A est pénalisé de 1 coup pour avoir joué avant son tour, mais il ne doit pas recommencer le coup  
**C** le joueur A n'est pas pénalisé et doit recommencer le coup  
**D** le joueur B peut exiger de A qu'il rejoue le coup sans pénalité
- 64.** En match play, la balle du joueur A est plus près du trou que celle du joueur B. Le joueur A joue avant le joueur B. Le joueur B peut exiger de A qu'il annule son coup et le rejoue à son tour, sans pénalité :  
**A** vrai  
**B** faux
- 65.** La balle d'un joueur est sur le green, un peu de boue adhère à la balle. Le joueur marque la position de la balle, la relève et la nettoie. Avant de la replacer, il répare un impact de balle (pitch) qui se trouve sur la ligne de putt :  
**A** le jour est pénalisé de 2 coups pour avoir touché sa ligne de putt

- 72.** La balle d'un joueur est sur le green. Il putte et sa balle heurte le drapeau qui était resté dans le trou :  
**A** en stroke play et match play, le joueur est pénalisé de 1 coup  
**B** en stroke play, le joueur est pénalisé de 2 coups  
**C** en match play, le joueur perd le trou
- 73.** En match play, votre adversaire prend en charge le drapeau avec votre accord. Lorsque vous jouez, il ne fait pas attention et n'enlève pas le drapeau que votre balle en mouvement frappe :  
**A** votre adversaire perd le trou  
**B** vous perdez le trou
- 74.** En stroke play, votre marqueur prend en charge le drapeau avec votre accord. Lorsque vous jouez, il ne fait pas attention et n'enlève pas le drapeau que votre balle en mouvement frappe :  
**A** vous êtes pénalisé de 1 coup  
**B** vous êtes pénalisé de 2 coups  
**C** vous n'êtes pas pénalisé
- 75.** Certaines zones du terrain doivent être délimitées par des lignes ou des piquets de différentes couleurs, d'autres non. Dans la liste ci-dessous, indiquez les couleurs correctes parmi le blanc, bleu, rouge, jaune, pour les zones qui doivent être délimitées  
**A** bunker  
**B** terrain en réparation  
**C** obstacle d'eau  
**D** obstacle d'eau latéral  
**E** eau fortuite  
**F** hors limites
- 76.** Une balle droppée sur le parcours correctement et au bon endroit s'immobilise : parmi les situations énumérées, cochez celles où l'on doit redropper sans pénalité :  
**A** à plus de deux longueurs de clubs de l'endroit où elle a touché le sol  
**B** dans les hautes herbes, lorsque la balle est injouable  
**C** plus près du trou que le point le plus proche de déchargement  
**D** dans un bunker  
**E** dans un obstacle d'eau  
**F** hors limites  
**G** contre un arbre

- 77.** La balle d'un joueur est contre une clôture de hors limites, il ne peut pas exécuter un coup :  
**A** il droppe sans pénalité à moins d'une longueur de club  
**B** il droppe sans pénalité à moins de deux longueurs de club  
**C** il considère la balle injouable  
**D** il détermine le point le plus proche où il n'est plus gêné, et à partir de ce point il droppe sans pénalité suivant la règle de l'obstruction inamovible
- 78.** Dans un bunker, votre balle est dans un trou creusé par un lapin :  
**A** vous pouvez dropper où vous voulez dans le bunker, sans pénalité  
**B** vous pouvez dropper, avec un coup de pénalité, en arrière du bunker, en dehors de celui-ci, en laissant entre vous et le trou le point où la balle reposait  
**C** vous pouvez dropper, sans pénalité, dans le bunker, le plus près possible de l'endroit où reposait la balle, sans vous rapprocher du trou, sur une zone du bunker qui permet d'améliorer le plus possible cette situation.
- 79.** Un joueur se trouvant dans le rough après son 1er coup, joue une balle qu'il croit être la sienne et s'aperçoit de son erreur dès qu'il a terminé le trou en 5 coups :  
**A** en stroke play et en match play, il ajoute deux coups de pénalité à son score (5+2) et continue  
**B** en stroke play, il doit retourner jouer sa propre balle et ajoutera 2 coups de pénalité au score fait avec sa propre balle  
**C** en match play, il perd le trou
- 80.** Lorsque l'on joue le trou n°1, qu'est-ce qui n'est pas considéré comme étant le parcours :  
**A** le green du trou n°1  
**B** tous les greens du parcours  
**C** le départ du trou n°2  
**D** le fairway du trou n°2  
**E** un bunker
- 81.** Par rapport à la surface du terrain, la surface du parcours est :  
**A** plus grande  
**B** plus petite  
**C** la même

**82.** Sur le départ, en se préparant à exécuter un coup, un joueur fait tomber la balle du tee. Est-il pénalisé ?

- A ● oui B ● non

**83.** Dans les situations suivantes, cochez celles où le joueur peut nettoyer sa balle sans être pénalisé :

- A ● lorsqu'il la relève d'un endroit injouable  
B ● lorsqu'il la relève d'une obstruction  
C ● lorsqu'il la relève de l'eau fortuite sur le parcours  
D ● lorsqu'il la relève d'un green qui n'est pas celui qui est joué  
E ● lorsqu'un autre joueur lui demande sur le parcours de la marquer

**84.** En stroke play, la balle d'un joueur est à quelques mètres du green, en dehors de celui-ci. Un cadet prend le drapeau en charge à la demande du joueur. Le joueur joue son coup et la balle en mouvement touche le drapeau :

- A ● le coup doit être rejoué sans pénalité  
B ● la balle doit être jouée où elle se trouve, il n'y a pas de pénalité car le coup a été joué en dehors du green  
C ● la balle doit être jouée où elle se trouve et le joueur est pénalisé de deux coups

**85.** En jouant d'un point du parcours, un joueur envoie sa balle dans un rough épais et ne la retrouve pas.

- Il revient en dropper une autre à l'endroit où il avait joué :

- A ● la deuxième balle est en jeu dès qu'elle a été droppée  
B ● la deuxième balle n'est en jeu que lorsque le joueur a frappé un coup sur elle

**86.** En jouant du départ, un joueur envoie sa balle dans un rough épais et ne la retrouve pas.

- Il revient en mettre une autre en jeu :  
A ● la deuxième balle est en jeu dès qu'elle a été posée sur un tee sur le départ  
B ● la deuxième balle n'est en jeu que lorsque le joueur a frappé un coup sur elle du départ

**87.** Au cours d'un foursome stroke play, les joueurs A et B sont partenaires sur le parcours. C'est à A de jouer : après que A a adressé la balle, celle-ci se déplace.

Le camp est pénalisé de 1 coup et la balle doit être remplacée. Qui doit jouer ?

- A ● le joueur A B ● le joueur B

**88.** Au cours d'une compétition en stroke play, qui est responsable du décompte des coups enregistrés pour chaque trou par le marqueur,

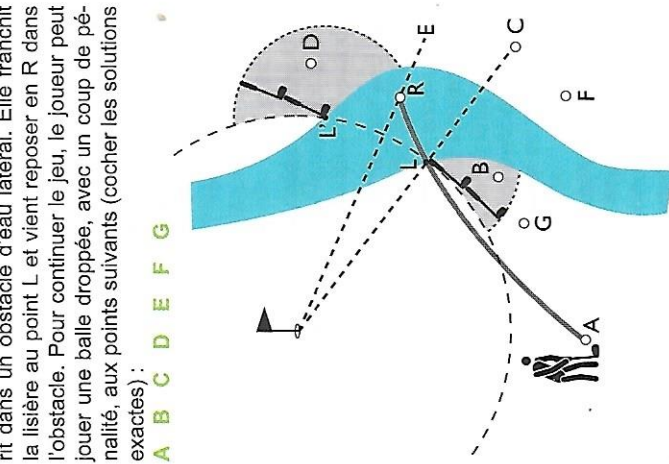
- A ● le compétiteur B ● le marqueur

**89.** Au cours d'une compétition stroke play, qui est responsable de l'addition du décompte des coups consignés sur la carte de score ?

- A ● le compétiteur  
B ● le comité de l'épreuve

**90.** La balle jouée de A vers le green atterrit dans un obstacle d'eau latéral. Elle franchit la lisière au point L et vient reposer en R dans l'obstacle. Pour continuer le jeu, le joueur peut jouer une balle droppée, avec un coup de pénalité, aux points suivants (cocher les solutions exactes) :

- A B C D E F G



Les distances entre B et L et entre D et L sont inférieures à deux longueurs de club. La distance entre G et L est supérieure à deux longueurs de club.

**91.** Lorsqu'un joueur enlève un détritit près de sa balle, il prend le risque d'être pénalisé si cela provoque le déplacement de sa balle. Dans les trois situations suivantes cochez le ou les cas où l'on doit considérer que la balle est déplacée :

- A ● la balle sur le sol quitte sa position initiale et s'immobilise à un autre endroit  
B ● la balle suspendue dans de hautes herbes s'enfonce dans celles-ci  
C ● la balle sur le sol oscille et, après avoir quitté sa position initiale, y revient

**92.** Un joueur relève sa balle sur le green après l'avoir marquée. Il la nettoie et la replace correctement. Avant qu'il ne joue, une bourrasque de vent éloigne la balle du trou.

- A ● le joueur replace la balle à l'endroit initial et la joue, sans pénalité  
B ● le joueur joue la balle à l'endroit où elle repose, sans pénalité

**93.** En stroke play, un joueur est gêné dans l'exécution de son swing par un piquet de hors limites.

- Il enlève le piquet, joue et le remet ensuite :  
A ● le joueur n'est pas pénalisé, car le piquet est amovible  
B ● le joueur est pénalisé de 1 coup, car le piquet n'est pas une obstruction  
C ● le joueur est pénalisé de 2 coups, car un piquet de hors limites n'est pas une obstruction.

**94.** En match play, un joueur est gêné dans l'exécution de son swing par une clôture de hors limites. Il relève et droppe sa balle en appliquant la règle de l'obstruction inamovible. Avant de jouer il se souvient qu'une clôture de hors limites n'est pas une obstruction. Il replace sa balle sur la position initiale et joue :

- A ● il n'est pas pénalisé parce qu'il n'avait pas joué de coup  
B ● il est pénalisé de 1 coup pour avoir relevé sa balle  
C ● il est pénalisé de 2 coups pour avoir relevé sa balle selon une règle inapplicable.

**95.** Avant de commencer un trou, un joueur fait un coup d'essai sur le départ près de sa balle (ce qui n'est pas recommandé par l'étiquette). Au cours de ce coup d'essai, il touche sa balle et l'envoie quelques mètres en arrière du départ :

- A ● le joueur n'est pas pénalisé et doit jouer la balle où elle repose  
B ● le joueur n'est pas pénalisé et doit mettre la balle en jeu en la jouant du départ  
C ● le joueur est pénalisé de 2 coups pour avoir déplacé sa balle et doit la jouer où elle repose

**96.** Sur le parcours, un joueur fait un coup d'essai près de sa balle. Il la touche et la déplace. Que doit-il faire ?

- A ● replacer la balle à l'endroit initial avec 1 coup de pénalité  
B ● replacer la balle à l'endroit initial avec 2 coups de pénalité  
C ● jouer la balle où elle repose avec 1 coup de pénalité

**97.** Un joueur commence au trou n°1 avec 14 clubs dans son sac. Sur le green du trou n°4, après un putt manqué, il casse son putter de course. Peut-il envoyer son cadet en chercher un autre pour le remplacer ?

- A ● oui B ● non

**98.** Un joueur commence au trou n°1 avec 13 clubs dans son sac. Sur le green du trou n°4, après un putt manqué, il casse son putter de course. Peut-il envoyer son cadet en chercher un autre pour le remplacer ?

- A ● oui B ● non

**99.** Les joueurs A et B jouent une compétition en stroke play. Au départ du trou n°4, le joueur A par distraction joue 1 mètre devant les repères du départ. Les joueurs A et B connaissent bien la règle 11-4b qui impose à A de rejouer du départ avec 2 coups de pénalité. Ils décident cependant que A peut continuer à jouer avec la première balle qu'il a mise en jeu incorrectement. Quelle est la décision ?

- A ● A et B sont pénalisés chacun par 2 coups  
B ● A et B sont disqualifiés  
C ● A est disqualifié, B est pénalisé de 2 coups  
D ● A est disqualifié, B n'est pas pénalisé

**100.** Au cours du trou n°4, un joueur abîme sa balle à la suite d'un coup de wedge dans le rough. Il ne s'en aperçoit pas, termine le trou et continue au départ du trou n°5 avec la même balle. Arrivé sur le green, il voit que sa balle est détériorée et demande de la changer pour finir le trou.  
Peut-il la changer ?  
**A**• oui **B**• non

**101.** Un joueur commence une compétition au trou n°1 avec un cadet qui l'abandonne à la fin du trou n°6. Au départ du trou n°10 en passant près du clubhouse, le joueur prend un autre cadet pour les 9 derniers trous.  
Le joueur en a-t-il le droit ?  
**A**• oui **B**• non

**102.** En attendant de prendre le départ du trou n°1 d'une compétition en stroke play, un joueur s'entraîne en faisant quelques petites approches sur ce départ :  
**A**• le joueur est pénalisé de 2 coups  
**B**• le joueur est disqualifié  
**C**• le joueur est autorisé à s'entraîner ainsi

**103.** Un joueur envoie sa balle dans un rough épais à 100 mètres du green. Il joue une balle provisoire qui s'arrête à 20 mètres du green. Il s'avance et, sans chercher sa première balle, joue un deuxième coup sur la balle provisoire. On retrouve tout de suite après la première balle. Avec quelle balle doit-il continuer ?  
**A**• la première balle **B**• la balle provisoire

**104.** Un joueur envoie sa balle dans un rough épais à 20 mètres du green. Il joue une balle provisoire qui s'arrête à 100 mètres du green. Il s'avance et joue un deuxième coup sur la balle provisoire. On retrouve tout de suite après la première balle. Avec quelle balle doit-il continuer ?  
**A**• la première balle **B**• la balle provisoire

**105.** Dans un foursome stroke play A et B sont partenaires. Au trou n°6 A joue en dehors des limites de l'aire de départ. Le camp est pénalisé de 2 coups et doit rejouer dans les limites de l'aire de départ.  
Qui doit jouer ?  
**A**• le joueur A **B**• le joueur B

**106.** Un joueur est dans un bunker se préparant à jouer le coup. Il hésite et décide de changer de club.  
En a-t-il le droit ?  
**A**• oui **B**• non

**107.** En match play, un joueur jouant une balle vers un green aveugle demande à un spectateur de lui indiquer la ligne de jeu.  
L'adversaire proteste et précise que seul le cadet du joueur a le droit de lui indiquer la ligne de jeu.  
Ce qu'affirme l'adversaire est :  
**A**• vrai **B**• faux

**108.** Le sable est considéré comme un détritit sur le green, mais pas ailleurs :  
**A**• vrai **B**• faux

**109.** En stroke play, un compétiteur remet sa carte au Comité. Le score trou par trou est correct, mais le total des derniers trous laisse apparaître un score inférieur de 1 coup au score réel.  
Quelle est la décision ?  
**A**• pas de pénalité, le Comité devra corriger l'addition  
**B**• deux coups de pénalité et le Comité devra corriger l'addition  
**C**• disqualification du compétiteur

**110.** En stroke play, votre balle se trouve dans un bunker contre une assiette en carton abandonnée. Avant de jouer, vous enlevez l'assiette et votre balle ne bouge pas :  
**A**• vous n'êtes pas pénalisé parce que votre balle n'a pas bougé  
**B**• vous avez 2 coups de pénalité pour avoir enlevé l'assiette, votre balle étant dans le bunker  
**C**• vous n'êtes pas pénalisé parce que l'assiette est une obstruction amovible

**111.** Un joueur envoie sa balle dans un rough épais. Il joue une balle provisoire et réussit un très bon coup. Il souhaite continuer avec la balle provisoire, mais avant de jouer un deuxième coup sur celle-ci, on retrouve la première balle.  
Peut-il abandonner la première balle ?  
**A**• oui **B**• non

**112.** Un joueur considère sa balle injouable en un point du parcours. Comme il en a le droit, il décide de dropper une balle, avec un coup de pénalité à une longueur et demie de club de l'endroit où sa balle reposait sans se rapprocher du trou. La balle ainsi droppée roule à une longueur et demie de club de l'endroit où elle a touché le sol au cours du drop. Elle se trouve alors à 3 longueurs du club de l'endroit où elle a été considérée injouable, mais pas plus près du trou que cet endroit. Que doit faire le joueur ?  
**A**• jouer la balle là où elle repose sans pénalité  
**B**• recommencer le drop, sans pénalité  
**C**• placer la balle à l'endroit où elle a touché le sol au cours du drop, sans pénalité.

**113.** La balle d'un joueur repose juste en dehors d'un bunker. Dans le bunker se trouve une pomme de pin qui gêne le joueur dans sa ligne de jeu. Peut-il l'enlever ?  
**A**• oui **B**• non

**114.** Au cours du jeu d'un trou, un joueur, par distraction, joue sa balle qui repose hors limites. Son marqueur lui fait remarquer que selon les règles « il a joué une mauvaise balle ». Est-ce ?  
**A**• vrai **B**• faux

**115.** La balle du joueur A est à 3 mètres du green. La balle du joueur B est sur le green et c'est à A de jouer. Estimant que la balle de B le gêne, A lui demande de relever sa balle. B refuse sous le prétexte que la balle de A n'est pas sur le green. Le joueur B a-t-il raison ?  
**A**• oui **B**• non

**116.** Au cours du jeu d'un trou, un joueur qui n'a pas eu la prudence de faire sur sa balle une marque d'identification retrouve, proches l'une de l'autre, deux balles de même marque et de même numéro. Il est donc incapable d'identifier sa propre balle :  
**A**• le joueur peut continuer le jeu, sans pénalité, en choisissant une des deux balles  
**B**• le joueur peut continuer le jeu, sans pénalité, mais il doit choisir la balle la plus éloignée du trou  
**C**• la balle du joueur est considérée comme perdue, et pour continuer le jeu, il doit adopter la procédure correspondante

**117.** Après un coup joué vers un green, votre balle en mouvement rebondit sur un arroseur automatique du green et atterrit dans un bunker :

**A**• en stroke play et en match play, vous jouez la balle où elle se trouve sans pénalité  
**B**• en match play, vous avez le choix de jouer la balle où elle se trouve sans pénalité ou d'annuler le coup et de rejouer en replaçant la balle à l'endroit où elle se trouvait initialement  
**C**• en stroke play et en match play, vous devez annuler le coup et le rejouer en replaçant la balle à l'endroit initial

**118.** En stroke play, un joueur joue un coup sur une balle se trouvant dans un bunker et l'envoie sur le green. Arrivé sur le green, il s'aperçoit que la balle qu'il a jouée n'était pas la sienne. Il retrouve la sienne derrière le green :

**A**• le joueur a deux coups de pénalité pour avoir joué une mauvaise balle et il doit continuer avec sa propre balle, les coups joués avec la mauvaise balle ne comptant pas  
**B**• le joueur n'est pas pénalisé pour avoir joué une mauvaise balle dans un bunker et il doit continuer avec sa propre balle, les coups joués avec la mauvaise balle ne comptant pas

**119.** Au cours de l'exécution d'un coup, le club d'un joueur frappe la balle deux fois. Au total, le joueur devra compter :

**A**• deux coups  
**B**• trois coups  
**C**• quatre coups

**120.** En stroke play, la balle d'un joueur est à 1 mètre du green, il enlève comme il en a le droit quelques brindilles de bois sur sa ligne de jeu et il joue. Pendant que sa balle est en mouvement, son cadet enlève une brindille oubliée sur la ligne de jeu :

**A**• le joueur n'est pas pénalisé  
**B**• le joueur est pénalisé de 1 coup  
**C**• le joueur est pénalisé de 2 coups

À savoir : la ffgolf publie tous les quatre ans le livret officiel des règles de golf mis à jour par le R&A (Royal & Ancien). Ce livret complet est dans les golfs, consultable et téléchargeable sur :

<http://www.ffgolf.org/Notre-Sport/Regles>

## Test : réponses aux questions de 1 à 75

1 A	21 C	41 C	60 B
2 A	22 A	42 A	61 A
3 A,D	23 C	43 A	62 A
4 B	24 C	44 D	63 A
5 B,C,G	25 B	45 A	64 A
6 B	26 B	46 A	65 C
7 B	27 C	47 B	66 A
8 B	28 A	48 C	67 A 45
9 C	29 B	49 A,C,C'	68 C
10 C	30 B	50 A : Jaune	69 B
11 B	31 A,C,D	B : rouge	70 A
12 B	32 B	51 B	71 B
13 A	33 B	52 A	72 B,C
14 B,C	34 A	53 A	73 B
15 B	35 A	54 A	74 B
16 A,B	36 B	55 C	75 B : bleu
17 B,C	37 A,B	56 B	C : Jaune
18 A,B	38 A	57 A	D : rouge
19 B	39 A	58 B	F : blanc
20 A	40 A	59 A	

## Test : réponses aux questions de 76 à 120 et références aux règles

76	A,C,D,E,F	R20-2c	101	A	R6-4
77	C	Déf. : Obstruction	102	C	R7-1b
78	B,C	R25-1.b(ii)	103	B	R27-2b
79	B,C	R15-3	104	A	R27-2c
80	A,E	Déf. : Parcours	105	A	R29-1
81	B	Déf. : Parcours et terrain	106	A	Aucune règle ne l'interdit
82	B	Déf. : Balle en jeu	107	B	R8-2a
83	A,B,C,D	R21	108	A	Déf. : Détritus
84	C	R17-3	109	A	R33-5
85	A	R20-4	110	C	R24-1
86	B	Déf. : Balle en jeu	111	B	R27-2c
87	A	R29-1	112	A	R20-2c
88	A	R6-6	113	A	R23-1
89	B	R6-6 et R33-5	114	A	Déf. : Balle en jeu et Mauvaise balle
90	A,B,C,D	R26-1	115	B	R22-2
91	A,B	Déf. : Balle déplacée	116	C	Déf. : Balle perdue et R12-2
92	B	Déf. : Élément extérieur et R18-1	117	A	Déf. : Élément extérieur et R19-1
93	C	Déf. : Obstruction et R13-2	118	A	R15-3b
94	B	R24	119	A	R14-4
95	B	Déf. : Balle en jeu et coup	120	C	R23-1
96	A	R18-2a (I) et (II)	Les éléments de réponse figurent dans le recueil officiel des «Règles de golf» disponible dans tous les clubs et à la ifgolf.		
97	B	R4-4a			
98	A	R4-4a			
99	B	R1-3			
100	B	R5-3			

## Conseils en cas d'orage

Un orage est un phénomène naturel aussi fascinant que dangereux.

Les golfeurs qui pratiquent en pleine nature sont des cibles potentielles pour la foudre.

Conseils du Professeur Jean Cabane, Chef de service à l'hôpital Saint-Antoine (APHP) et Vice Président du Conseil scientifique des sclérodermiques de France :

**DANS TOUS LES CAS**, n'oubliez pas de compter pour anticiper :

- Il y a toujours un coup de tonnerre après un éclair.
- Le temps qui s'écoule entre l'éclair et le coup de tonnerre vous indique la distance du danger :  
1 seconde = environ 300 m.
- En dessous de trois secondes (900 m de l'orage), le danger est très proche.

Il ne faut donc pas attendre de se retrouver dans cette situation.

### LES GRANDS PRINCIPES :

Les 3 dangers sont :

Le foudroiement «direct» par le haut et «l'indirect» par le côté (exemple : par l'intermédiaire d'un arbre) ; également le risque de «courant de sol» par la propagation électrique de pied à pied .

► Pour éviter les premiers :

C'est l'effet de pointe qui attire la foudre. Offrez le moins possible de «hauteur» par rapport à votre environnement immédiat et éloignez-vous de toute pointe en l'air (arbre, pylônes, etc.).

► Pour éviter le second :

Offrez le moins possible de «surface» par rapport au sol en gardant les pieds joints.

### LES «POINTES EN L'AIR» attirent la foudre :

- Évitez la proximité du métal (surout pointé en l'air) et des conducteurs électriques qui attirent la foudre.
- Si l'orage est très près et que vous êtes à découvert, immobilisez-vous accroupi et pieds joints.
- N'attendez pas la dernière minute pour vous abriter.

Les idées fausses :

- les chaussures à clous métalliques n'augmentent que faiblement les risques,

- les montres, téléphones et GPS n'augmentent pas les risques, pas plus que le sac ou les clubs de golfs posés à terre.

### PRÉCAUTIONS :

#### ÉVITEZ

- le swing sous l'orage,
- le parapluie pointu à manche métallique,
- les zones dégagées, les sommets de colline ou de montagne,
- la proximité d'un arbre isolé, un pylône,
- les terrains en hauteur ou creux au voisinage d'une source,
- les fils de fer, clôtures, fils aériens et lignes électriques,
- la proximité de l'eau (rivière, étang, piscine, plage, obstacle d'eau) ,
- ne pas s'abriter sous une machine agricole ou un hangar métallique sauf s'il est mis à la terre,
- grotte ou paroi rocheuses humides.

### RECHERCHEZ

- les zones sablonneuses, y compris les bunkers plats (non inondés),
- les bois denses (une dizaine d'arbres au moins) en gardant au moins 5 mètres entre vous et le premier tronc à proximité,
- les abris de maintenance fenêtres et portes fermées,
- les automobiles fenêtres et portes fermées,
- le club-house fenêtres et portes fermées.

### UN PEU DE STATISTIQUES :

En France, au-delà de la pratique du golf, on recense 50 à 60 foudroyés par an pour plusieurs millions d'impacts de foudre et 15 morts par an en moyenne.

### QUE FAIRE EN CAS D'ACCIDENT ?

1. Appeler le 15 : décrire les faits et préciser si le joueur est (ou non) en état de conscience.
2. En attendant les secours, si la victime est inconsciente, utiliser un défibrillateur s'il en existe un ou procéder à un massage cardiaque. En effet le foudroyé peut être en état de mort apparente mais le bon geste de premier secours peut le sauver.
3. Consultez un spécialiste.