

QCM Corbuches

1. **Au trou n°11, Paul est gêné par un piquet matérialisant le hors limites. Paul enlève ce piquet :**
 - A. Il peut replacer le piquet et jouer sans pénalité.
 - B. Il peut jouer sans replacer le piquet avec un coup de pénalité.
 - C. Il doit replacer le piquet et jouer sans pénalité.
2. **La balle d'un joueur est perdue au bout de combien de minutes de recherche ?**
 - A. 2 minutes.
 - B. 3 minutes.
 - C. 5 minutes.
3. **Maya retrouve sa balle sur le green, avec une zone d'eau temporaire sur sa ligne de jeu. Son point de dégagement le plus proche se trouve sur l'avant-green. Que doit-elle faire pour continuer le jeu ?**
 - A. dropper à moins d'une longueur de club du point de dégagement le plus proche.
 - B. dropper le plus près possible du point de dégagement le plus proche.
 - C. placer la balle au point de dégagement le plus proche.
4. **Séverin drive en direction d'une zone de végétation très dense. Avant de quitter la zone de départ, pour le cas où la balle ne serait pas retrouvée, que doit dire le joueur avant de jouer une balle provisoire ?**
 - A. Je joue une autre balle, je chercherai la 1^{re} après.
 - B. J'en rejoue une autre.
 - C. Je joue une balle provisoire.
5. **Dans la zone générale, Hervé 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 un 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.
6. **Dans les situations suivantes, quelle est celle où la balle est en jeu selon la définition du livre des règles ?**
 - A. Balle posée sur un tee sur le départ avant que le joueur ait exécuté un coup.
 - B. Balle reposant sur le parcours au cours du jeu d'un trou.
 - C. Balle entrée dans le trou.
7. **En Stroke Play, vous puttez depuis le green et votre balle touche le drapeau :**
 - A. vous n'êtes pas pénalisé.
 - B. vous avez un coup de pénalité.
 - C. vous avez 2 coups de pénalité.
8. **La balle de Bertrand repose sur le green à 2 mètres du trou. Celle de Claude est sur l'avant-green. Claude fait un coup roulé mais sa balle percute et déplace celle de Bertrand et rentre directement dans le trou.**
 - A. Claude n'est pas pénalisé et le trou est terminé.
 - B. Claude a 1 coup de pénalité et le trou est terminé.
 - C. Claude a 2 coups de pénalité et le trou est terminé.
9. **Sur le parcours, en strokeplay, un joueur se trompe de balle et joue trois coups sur une balle qui n'est pas la sienne, il s'en aperçoit et retrouve 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 en comptant 2 coups de pénalité mais sans compter les 3 coups joués sur la mauvaise balle.
 - C. Continuer avec la balle jouée par erreur avec 2 coups de pénalité.
10. **En strokeplay, au trou n° 8, Alain prend le départ des marques jaunes alors qu'il devait partir des marques bleues.**
 - A. Alain doit rejouer des marques bleues avec 2 coups de pénalité.
 - B. Alain doit rejouer des marques bleues sans pénalité.
 - C. Alain n'est pas pénalisé et doit continuer le jeu, n'ayant tiré aucun avantage car il est parti de plus loin.

- 11. Par 3. François fait un drive médiocre et la balle prend la direction d'un bosquet. Il annonce et joue une balle provisoire qui tombe à 2 mètres du drapeau. Pierre se dirige directement vers le green en annonçant « je déclare ma 1^{re} balle perdue ».**
C'est alors qu'un spectateur lui signale qu'il a retrouvé sa 1^{re} balle au pied d'un arbre :
- A. François doit jouer sa 1^{re} balle.
 - B. François doit jouer la 2^e balle, la 1^{re} ayant été déclarée perdue.
 - C. François a le choix de la balle.
- 12. En strokeplay, 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 balle de l'intérieur de l'aire de départ
 - B. 1 coup et doit continuer de jouer la 1^{re} balle
 - C. 1 coup et doit rejouer une autre balle de l'intérieur de l'aire de départ.
- 13. Le joueur trouve sa balle dans un énorme buisson. Il la déclare injouable et il peut :**
- A. Dropper 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. Dropper une balle avec 1 coup de pénalité, à moins de deux longueurs de club du point où la balle reposait, mais sans se rapprocher du trou.
 - C. Dropper une balle avec 2 coup de pénalité, à moins de deux longueurs de club du point où la balle reposait, mais sans se rapprocher du trou.
- 14. Quelle affirmation est correcte ?**
- A. La rosée n'est pas de l'eau temporaire.
 - B. La neige est toujours considérée comme de l'eau temporaire.
 - C. Un joueur peut se dégager d'une zone d'eau temporaire n'importe où dans la zone générale.
- 15. Isabelle retrouve sa balle enfoncée dans son propre impact. Dans quel cas est-elle autorisée à se dégager ?**
- A. Lorsque la balle repose dans la zone générale.
 - B. Lorsque la balle repose sur le green.
 - C. Lorsque la balle repose dans la zone générale ou sur le green.
- 16. Match-play. Barbara croyant, par erreur, avoir gagné le trou, relève son marque-balle.**
- A. Elle doit replacer sa balle sans pénalité.
 - B. Elle doit replacer sa balle avec 1 coup de pénalité.
 - C. Elle perd le trou.
- 17. Léo joue depuis la zone générale et sa balle en mouvement heurte le chariot de son adversaire puis s'immobilise dans un gros rough.**
- A. Léo doit annuler son coup.
 - B. Léo doit jouer la balle comme elle repose.
 - C. Léo a le choix entre ces deux propositions.
- 18. Quelle affirmation est correcte ?**
- A. Le givre est un détritit ou de l'eau temporaire, au choix du joueur.
 - B. La terre meuble et le sable ne sont pas des détritits.
 - C. Sur le green, un détritit peut être enlevé à tout moment.
- 19. Strokeplay. Au départ d'un par 3, Marie-Hélène joue 5 cm devant les marques de départ et envoie sa balle hors limites. Elle rejoue de l'intérieur de la zone de départ et envoie sa balle directement dans le trou. Quel est le score de Marie-Hélène sur le trou ?**
- A. 3.
 - B. 4.
 - C. 5.
- 20. Match-play. Pendant le jeu d'un trou, deux joueurs décident d'un commun accord de considérer le trou partagé.**
- A. Le trou est partagé.
 - B. Les 2 joueurs sont disqualifiés.
 - C. Le trou doit être rejoué.

Résultat du QCM

	A	B	C	Explication	Justification
1	X			Action non autorisée, mais on peut éviter la pénalité en restaurant les conditions initiales.	R8.1a (1) R81c (1)
2		X		Le temps alloué pour la recherche est de trois minutes.	Définition balle perdue R18.2a (1)
3			X	La balle reposant sur le green, pour le dégagement elle doit être placée même hors du green.	R16.1d
4			X	Le joueur doit utiliser le mot provisoire.	R18.3b
5	X			Si le joueur relève sa balle au repos ou la déplace, la balle doit être remplacée avec un coup de pénalité.	R9.4a
6		X		Une balle devient initialement en jeu lorsque le joueur joue un coup sur la balle de l'intérieur de la zone de départ.	Définition balle en jeu
7	X			Le drapeau peut être laissé dans le trou de sorte qu'il est possible que la balle en mouvement frappe le drapeau.	R13.2a (1)
8	X			Une balle jouée de l'extérieur du green déviée par une influence extérieure doit être jouée où elle repose sans pénalité.	R11.1a
9		X		Si un joueur joue une mauvaise balle les coups joués sur cette balle ne comptent pas mais il doit jouer sa balle et ajouter 2 coups de pénalités.	R6.3c
10	X			La balle doit être jouée de l'intérieur de la zone de départ sinon le joueur encourt 2 coups de pénalités.	R6.1b (2)
11	X			On ne peut pas déclarer une balle perdue, de plus le joueur n'a même pas commencé la recherche qui peut durer 3 minutes.	Définition balle perdue R18.2a (1)
12	X			La balle doit être jouée de l'intérieur de la zone de départ sinon le joueur encourt 2 coups de pénalités.	R6.1b (2)
13		X		Pour un dégagement latéral le point de référence est l'emplacement de la balle d'origine.	R19.2c
14	X		X	Dans la définition de l'eau temporaire, la rosée et le givre ne sont pas de l'eau temporaire.	Définition Eau Temporaire (la neige doit être sur le sol)
15	X			La balle doit être enfoncée dans la zone générale.	R16.3a (1)
16		X		Si un joueur ou un adversaire en match-play relève le marque balle du joueur le joueur ou l'adversaire encourt 1 coup de pénalité.	R9.7b
17		X		Une balle jouée de l'extérieur du green déviée par une influence extérieure doit être jouée où elle repose sans pénalité.	R11.1b (1)
18		X		Le sable et la terre meuble ne sont pas des détritrus (sauf que sur le green on peut les enlever).	Définition Détritrus R13.1c (1)
19	X			Le joueur encourt 2 coups de pénalité et le coup ne compte pas. Donc il a joué 1 coup + 2 coups de pénalité.	R6.1b (2)
20	X			Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour considérer le trou partagé (mais ceci n'est possible que si au moins un des joueurs a joué un coup pour commencer le trou).	R3.2a (2)