



# TERRAL

GOLF ACADEMIE

## QUESTIONNAIRE

### Niveau 1 – DÉBUTER Appréhender les bases du jeu de golf sur des distances courtes

#### ÉTIQUETTE

##### Départs

- |  |     |     |
|--|-----|-----|
| 1. Ne roule pas sur les aires de départ avec son chariot | Oui | Non |
| 2. N'exécute pas de coups d'essai sur l'aire de départ   | Oui | Non |
| 3. Place sa balle dans la zone appropriée                | Oui | Non |

##### Obstacle

- |  |     |     |
|--|-----|-----|
| 4. Ratisse ses traces dans les bunkers | Oui | Non |
|--|-----|-----|

##### Green

- |  |     |     |
|--|-----|-----|
| 5. Place son sac ou son chariot près du green                | Oui | Non |
| 6. Respecte le green (jet de drapeau, coups de putter, etc.) | Oui | Non |

##### Temps de jeu

- |   |     |     |
|---|-----|-----|
| 7. Marche rapidement entre les coups              | Oui | Non |
| 8. Laisse passer la partie suivante à bon escient | Oui | Non |

#### RÈGLES

##### Balle perdue ou hors limites

1. Quelle est la couleur des piquets pour indiquer les hors limites ?
- A. Blanc
  - B. Bleu
  - C. Rouge

##### Définition d'un coup

2. Au cours de l'exécution d'un coup, le joueur placé devant la balle, tente de la frapper mais la manque. Ce joueur devra-t-il compter ce coup ?
- A. Oui
  - B. Non

## QUESTIONNAIRE

### Niveau 2 – PROGRESSER Perfectionner les bases du jeu de golf sur des distances moyennes

#### ÉTIQUETTE

##### Départs

- |  |     |     |
|--|-----|-----|
| 1. Reste silencieux lorsque ses partenaires jouent leur coup de départ | Oui | Non |
| 2. Marque le score du trou au départ du trou suivant                   | Oui | Non |

##### Obstacle

- |  |     |     |
|--|-----|-----|
| 3. Connait les différentes couleurs de piquets | Oui | Non |
|--|-----|-----|

##### Green

- |   |     |     |
|---|-----|-----|
| 4. Ne perturbe pas les partenaires avec lesquels il partage la partie | Oui | Non |
|---|-----|-----|

##### Ordre de jeu

- |  |     |     |
|--|-----|-----|
| 5. Exécute son coup lorsque c'est à lui de jouer | Oui | Non |
|--|-----|-----|

#### RÈGLES

##### Balle hors limites

1. 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. 3ème coup
- B. 4ème coup
- C. 5ème coup

##### Balle déplacée

2. 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

##### Obstacle d'eau

3. 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

##### Départ

4. 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

##### Green

5. 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 joueur est pénalisé de 2 coups pour avoir touché sa ligne de putt
- B. le joueur est pénalisé de 2 coups pour avoir nettoyé sa balle
- C. le joueur n'est pas pénalisé

## QUESTIONNAIRE

### Niveau 3 – TEST FINAL Perfectionner les bases du jeu de golf sur des distances moyennes

#### ÉTIQUETTE

##### Départs

1. Joue des coups d'essai hors de l'aire de départ Oui Non

##### Fairways

2. Répare ses divots Oui Non

##### Obstacle

3. Ratisse ses traces dans les bunkers Oui Non

##### Green

4. Sac ou chariot placé en direction du trou suivant Oui Non

5. Relève ses / les pitches Oui Non

##### Temps de jeu

6. Marche rapidement entre les coups Oui Non

7. Recherche sa balle dans le temps imparti Oui Non

#### RÈGLES

##### Balle perdue

1. Une balle n'est perdue que dans un certain nombre de cas précis.

Dans l'énumération suivante cocher les propositions correspondant aux cas où la balle doit être considérée comme perdue :

- A. la balle n'a pas été retrouvée 5 min après que sa recherche a commencé
- B. après avoir cherché 2 min, 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
- D. le joueur joue une balle provisoire sans l'annoncer à son marqueur ou à son adversaire
- E. le joueur joue un coup sur une balle provisoire d'un point situé plus loin du trou que l'endroit où sa balle peut vraisemblablement se trouver

##### Formule de jeu - Stableford

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

- A. deux coups et doit rejouer une autre balle à l'intérieur de l'aire de départ, le coup joué ne compte pas
- B. un coup et doit continuer à jouer la 1re balle
- C. un coup et doit rejouer une autre balle de l'intérieur de l'aire de départ, le coup joué ne compte pas

##### Balle dans l'eau

3. 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 possibilités

##### Balle injouable

4. Votre balle se trouve contre une taupinière et celle-ci vous gêne dans l'exécution de votre mouvement. Pouvez-vous, sans pénalité, déposer la balle selon les Règles, pour éviter cette interférence ?

- A. Oui
- B. Non

## QUESTIONNAIRE

### Niveau 3 – TEST FINAL (suite) Perfectionner les bases du jeu de golf sur des distances moyennes

#### Balle enfoncée

5. 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

#### Hors limites

6. Votre balle est contre une clôture de hors limites. Vous ne pouvez pas exécuter un coup :

- A. vous droppez sans pénalité à moins d'une longueur de club
- B. vous droppez sans pénalité à moins de deux longueurs de club
- C. vous considérez la balle injouable
- D. vous déterminez le point le plus proche où vous n'êtes plus gêné, et à partir de ce point vous droppez sans pénalité suivant la règle de l'obstruction inamovible

#### Balle déplacée

7. 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 d'un 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

#### Terrain en conditions anormales

8. 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