



SÉMINAIRE DE RÈGLES 2019

GUIDE DE PRÉPARATION



BIENVENUE

Au nom de Golf Canada et de la R&A, merci d'avoir choisi de participer à un séminaire de règles provincial ou national.

Vous avez tous déjà complété le programme de formation offert en ligne où avez suivi quel qu'autre cours sur les règles. Les programmes de niveau 2 et 3 sont donc conçus pour renforcer et améliorer vos connaissances.

Les séminaires de règles de niveau 2 et 3 étudient les règles plus en profondeur. Nous allons plus loin dans notre exploration des règles et étudions aussi le rôle du comité dans le golf et dans les compétitions. Ultiment, vous devez vous souvenir toutefois que les règles n'existent pas par elles-mêmes ou seulement dans les pages d'un livre - elles doivent être appliquées sur le terrain. Durant ce séminaire, nous expliquerons certains aspects pratiques reliés au rôle des arbitres, ce qui est d'ailleurs le seul focus de notre séminaire destiné aux administrateurs et arbitres et qui sera normalement présenté au Canada à tous les deux ans.

Les séminaires de règles de niveau 2 visent ceux qui ont déjà, ou entrevoient, une implication dans l'administration de tournois à quelque niveau que ce soit, p. ex. les gérants de clubs, les membres de comités, les arbitres ou les professionnels de clubs. L'objectif est de développer des personnes compétentes et confiantes capables de prendre des décisions sur les règles, donner des "décisions de chalet" en tant que membre du comité organisant une compétition, et pouvant résoudre des problèmes de règles.

Le niveau 3 mettra plus d'emphase sur les changements majeurs aux règles pour 2019 et sur les aspects pratiques de l'organisation de tournois et sur l'arbitrage. Dès lors, ceux qui cherchent à participer à un séminaire de niveau 3 devraient idéalement avoir une certaine expérience dans l'organisation des événements et comme arbitre.

Nous espérons que vous apprécierez le séminaire de règles. Préparez vous bien, écoutez bien et posez beaucoup de questions!

Ayez du plaisir et bonne chance.

Sincèrement,

Adam Helmer
Directeur des règles, compétitions et
statut d'amateur
Golf Canada

DAVID RICKMAN
Directeur exécutif – Gouvernance
R&A

INTRODUCTION

Golf Canada a adopté le programme d'éducation sur les règles de la R&A qui consiste en trois niveaux, le but étant d'améliorer la connaissance des règles des participants au fur et à mesure qu'ils progressent à travers ces trois niveaux. Le programme d'éducation sur les règles est conçu pour offrir une instruction de base à ceux et celles qui commencent dans le golf, tout en rencontrant les attentes de ceux et celles qui ont plus d'expérience et qui cherchent de l'aide plus spécifique aux compétitions.

À chaque niveau, le participant peut se présenter à un test de niveau approprié (Niveau 1, 2 ou 3).

Statut des examens de Golf Canada Niveau 2 et 3 pour 2019 :

Les examens de niveau 2 et 3 cherchent à identifier ceux et celles qui ont le potentiel de développer une bonne connaissance des règles du golf.

Présentation des examens de niveau 2 (L2) et de niveau 3 (L3) :

(Le livre des règles devrait donner toutes les réponses; le Guide officiel ne devrait pas être nécessaire)

- Livre fermé
 - 25 Vrai/Faux
 - 10 choix multiples (trois choix)
- Livre ouvert
 - 10 choix multiples (trois choix); les réponses exigent la référence précise à la règle
 - 4 trous de golf – référence à la règle et la pénalité sont requises (n'incluent pas d'interprétations)
- Limite de temps de 2h30.

Les résultats requis (ou la note équivalente à l'examen de la USGA) selon la politique de Golf Canada pour la certification nationale (L3) et le niveau recommandé pour la certification provinciale (L2) sont les suivants :

Résultat requis pour la certification de niveau 3 :

- 80+% à l'examen de Golf Canada
- une équivalence de 90% à l'examen de la USGA
- obtenir 70 à 79% à l'examen de niveau 3 de Golf Canada amène la certification de niveau 2

Résultat recommandé aux provinces à l'examen de niveau 2 pour la certification de niveau 2 :

- 80+% à l'examen de Golf Canada
- une équivalence de 75% à l'examen de la USGA

Note: Il appartient à chaque province de déterminer la note d'examen requise pour la certification de niveau 2

En plus des notes exigées ci-haut, les exigences pratiques qui suivent continuent à s'appliquer pour une certification complète :

- La certification de niveau 2 exige d'avoir accompagné comme observateur, durant un minimum de 10 heures, un arbitre certifié lors d'une compétition régionale ou provinciale, en plus d'avoir

acquis un minimum de 50 heures d'expérience satisfaisante sur le terrain comme arbitre à une compétition régionale ou provinciale.

- La certification de niveau 3 exige d'avoir complété 100 heures additionnelles d'expérience satisfaisante sur le terrain comme arbitre à une compétition régionale ou provinciale.

NOTES:

1. **Ce guide de préparation vous a été donné en tant que participant à un séminaire de règles de niveau 2 ou 3. il ne doit pas être copié, vendu ni distribué à toute autre personne.**
2. **Les appareils électroniques ne sont pas permises durant l'examen.**

RECOMMANDATIONS QUANT À LA PRÉPARATION

Vous devez prévoir investir le temps de préparation adéquat pour réussir lors du cours et à l'examen.

- Prévoyez du temps à tous les jours pour travailler sur les règles.
- Révissez la section au livre des règles intitulée "Comment utiliser le livre des règles".
- Lisez la section des Définitions à quelques reprises avant de commencer à lire les règles. Continuez à réviser la section des définitions tout au long de votre préparation puisqu'une bonne connaissance des définitions est essentielle à la compréhension des règles.
- Établissez un horaire pour réviser les règles du golf, p. ex. lire une règle à tous les jours.
- L'examen de niveau 2 et de niveau 3 lors des séminaires à l'automne 2018 traite des règles complètes et n'aura pas de questions reliées au guide officiel.
- Il y a d'autres questions sur le site informatique de la R&A's www.RandA.org. (en anglais seulement). Allez à la section des règles sur le site, puis cliquez sur « Rules Modernisation » et déroulez jusqu'au quiz sur les règles. Il y a aussi des questions sur le site de la United States Golf Association www.usga.org (en anglais seulement).
- Après avoir complété une première revue des règles, essayez de répondre à l'examen type contenu à ce guide de préparation. Souvenez vous, vous avez deux heures et demie pour l'examen, de sorte à ce que vous devez prendre note du temps.
- Il peut y avoir une séance durant le séminaire où on demande à certains participants de rendre une décision aux instructeurs qui joueront le rôle d'un joueur. Nous réalisons que ceci n'est pas nécessairement facile, mais nous vous encourageons de "jouer le jeu". Plus vous rendrez des décisions, meilleur vous serez. Si vous n'avez pas beaucoup d'expérience à agir comme arbitre, essayez de pratiquer, même si ce n'est qu'avec vos amis de golf avant de venir au séminaire.
- Les règles du golf se retrouvent aussi en ligne à golfcanada.ca. Cliquez sur "règles" à même le menu au haut de la page.
- Vous pouvez acquérir gratuitement le "Rules of Golf App" (en anglais) pour les plateformes iOS, Android et Windows. Cette application gratuite est également disponible en chinois (mandarin), en allemand, japonais et espagnol.

QUESTIONS "VRAI ou FAUX" BASÉES SUR LE LIVRE DES RÈGLES -

EXERCICE #1

Instructions:

En utilisant le livre des règles, répondez à chaque question "vrai ou faux".

1. La zone générale comprend tous les mauvais verts.
2. Un conseil inclut tout commentaire verbal prononcé ou geste fait dans le but d'influencer un joueur dans l'exécution d'un coup.
3. Une balle est en jeu sitôt que le joueur a mis la balle sur un tee dans l'aire de départ.
4. De la glace manufacturée est de l'eau temporaire.
5. Des matières empilées par la personne responsable de l'entretien du terrain pour être enlevées est du terrain en réparation.
6. Le sable et la terre meuble peuvent être des détritiques.
7. Une balle est considérée comme s'étant déplacée si elle quitte son emplacement original et s'arrête à n'importe quel autre endroit et que ceci peut être vu à l'œil nu.
8. Une balle est hors limites seulement lorsque toute la balle est à l'extérieur des limites du terrain.
9. Un partenaire qui compétitionne avec deux autres joueurs faisant équipe ne peut le faire qu'en partie par trous.
10. Par/Bogey est une formule de partie par trous.
11. Une influence extérieure inclut l'adversaire du joueur.
12. Une zone de jeu interdit est une partie du terrain où le comité a interdit le jeu.
13. Un joueur peut faire prendre le drapeau en charge seulement lorsque sa balle repose sur le vert.
14. Un joueur peut substituer une balle lorsqu'il prend un dégagement d'une obstruction inamovible.
15. En partie par trous, la pénalité pour avoir joué de l'extérieur de l'aire de départ est la perte du trou.
16. Il n'y a pas de circonstances où un joueur peut toucher ou plier de l'herbe longue alors qu'il cherche sa balle.
17. En partie par coups, la pénalité pour avoir éprouvé la condition d'une zone à pénalité est deux coups.
18. Un joueur peut toucher à sa ligne de jeu en réparant des marques de balles sur le vert.

19. Si une balle est déplacée par une influence extérieure, le joueur n'encourt pas de pénalité et la balle est remplacée.
20. Le trou doit être de 4 ½ pouces (100 mm) de diamètre.

QUESTIONS "VRAI ou FAUX" BASÉES SUR LE LIVRE DES RÈGLES -

EXERCICE #2

Instructions: En utilisant le livre des règles, répondez à chaque question vrai ou faux.

1. Un trou creusé dans le sol par un ver constitue un trou d'animal.
2. La ligne de jeu ne continue pas au delà du trou.
3. Une information concernant l'emplacement du drapeau sur le vert n'est pas un conseil.
4. Une balle est dans une fosse de sable quand une partie de la balle touche au sable sur le sol à l'intérieur des limites de la fosse de sable.
5. Un coup a été effectué si le joueur frappe la balle accidentellement en effectuant un élan d'exercice.
6. Une ronde est 18 trous ou plus joués dans l'ordre déterminé par le comité.
7. De l'eau temporaire est l'accumulation temporaire d'eau à la surface du sol qui n'est pas dans une zone à pénalité. .
8. Un tee peut être plus long que 4 pouces (101.6 mm).
9. La prise de position est la position du corps du joueur dans la préparation pour un coup.
10. Un joueur doit donner à son adversaire, marqueur ou co-compétiteur l'occasion d'observer l'acte de lever la balle lorsqu'elle doit être levée pour être identifiée.
11. Replacer la balle implique l'acte de laisser tomber la balle avec l'intention qu'elle soit en jeu.
12. Un joueur peut jouer une balle provisoire dans le cas où la balle qu'il vient de jouer pourrait être dans une zone à pénalité.
13. Les forces naturelles sont les effets de la nature comme le vent ou l'eau.
14. Sur le vert, un joueur peut réparer une marque de crampon sur sa ligne de jeu.
15. Une toile d'araignée est un débris même si elle est attachée à un objet.
16. Les débris et les obstructions amovibles font partie de la position de la balle.
17. Un joueur doit prendre un dégagement d'un mauvais vert si ce mauvais vert cause embarras à l'espace voulu pour la prise de position.
18. Dans la zone générale, un joueur a droit à un dégagement d'une obstruction inamovible lorsqu'il y a intervention sur sa ligne de jeu.

19. Une concession peut être faite verbalement ou par un geste qui démontre clairement l'intention du joueur de concéder le prochain coup.
20. Les piquets indiquant une zone à pénalité ne peuvent pas être déplacés même s'ils peuvent être déplacés physiquement.

EXERCICE À CHOIX MULTIPLES

Instructions: Répondez à chaque question A, B ou C

1. En partie par coups, la balle d'un joueur repose dans une fosse de sable. Alors qu'il attend qu'un autre joueur effectue son coup, le joueur ramasse un râteau qui repose près de sa balle et s'appuie dessus, la tête du râteau touchant au sable dans la fosse de sable. Quelle est la décision?

- A. Il n'y a pas de pénalité
- B. Le joueur encourt un coup de pénalité
- C. Le joueur encourt deux coups de pénalité

Réponse : _____

2. En partie par coups, une joueuse croit que sa balle peut être perdue. Elle décide de jouer une balle provisoire et dit à son marqueur qu'elle va jouer "une autre balle". Quelle est la décision?

- A. Il n'y a pas de pénalité
- B. La joueuse encourt deux coups de pénalité
- C. La joueuse encourt la pénalité de coup et distance

Réponse : _____

3. La balle d'un joueur s'arrête et touche à une ligne peinte sur le sol marquant un terrain en réparation. Quelle est la décision?

- A. Le joueur doit déclarer sa balle injouable
- B. Le joueur peut prendre un dégagement de l'embarras causé par le terrain en réparation
- C. Le joueur doit jouer la balle où elle repose

Réponse : _____

4. Les balles de A et de B reposent dans la même fosse de sable, la balle de B étant la plus éloignée du trou. B effectue son coup et ce faisant crée des traces de pas près de la balle de A. Avant de jouer, A aplani le sable pour restaurer les conditions dans leur état original. Quelle est la décision?

- A. Il n'y a pas de pénalité à l'un ou l'autre joueur
- B. Le joueur A encourt la pénalité générale
- C. Le joueur B encourt la pénalité générale

Réponse : _____

5. En partie par coups, une joueuse cherche sa balle. Après 2 minutes et 30 secondes, une balle est trouvée mais on est incertain à savoir si c'est la balle de la joueuse. La joueuse se rend immédiatement à l'endroit pour identifier la balle mais il lui faut une autre minute pour s'y rendre et l'identifier comme étant sa balle. Quelle est la décision?

- A. La balle est perdue
- B. La balle est en jeu, mais la joueuse encourt le pénalité générale

C. La balle est en jeu et il n'y a pas de pénalité

Réponse : _____

6. Sur le vert, un joueur marque l'emplacement de sa balle et la lève. Avant qu'il puisse replacer sa balle, le vent déplace son marque-balle. Quelle est la décision?

- A. La balle devrait être remplacée sans pénalité à son nouvel emplacement
- B. La balle ou le marque-balle doit être remplacé avec un coup de pénalité.
- C. La balle ou le marque-balle doit être remplacé sans pénalité

Réponse : _____

7. En partie par coups, un joueur joue par mégarde une mauvaise balle. Quelle est la décision?

- A. Il n'y a pas de pénalité
- B. Le joueur encourt deux coups de pénalité et doit corriger son erreur en jouant la balle originale
- C. Le joueur est disqualifié

Réponse : _____

8. En partie par trous, le cadet d'un joueur retire le drapeau du trou et la balle du joueur frappe accidentellement le drapeau. Quelle est la décision?

- A. Il n'y a pas de pénalité
- B. Le joueur perd le trou
- C. Le joueur perd le match

Réponse : _____

9. En partie par coups, un joueur qui joue sur l'aire de départ manque complètement la balle. Il relève un peu son tee et effectue son coup. Quelle est la décision?

- A. Le joueur encourt le pénalité de coup et distance
- B. Le joueur encourt la pénalité générale
- C. Il n'y a pas de pénalité

Réponse : _____

10. La balle d'une joueuse repose sur le sol dans une zone à pénalité. Puisque la balle n'est pas dans l'eau, la joueuse décide de jouer la balle où elle repose. Avant d'effectuer son coup, la joueuse pose son bâton au sol en effectuant un élan d'exercice et enlève quelques feuilles qui reposaient près de sa balle. Quelle est la décision?

- A. La joueuse encourt un coup de pénalité
- B. La joueuse encourt deux coups de pénalité
- C. Il n'y a pas de pénalité

Réponse : _____

11. En partie par coups, un joueur place son sac près de l'aire de départ dans le but de bloquer les rayons du soleil dans l'espace où il surélève sa balle. Il effectue alors son coup. Quelle est la décision?

- A. Il n'y a pas de pénalité
- B. Le joueur encourt un coup de pénalité
- C. Le joueur encourt deux coups de pénalité

Réponse : _____

12. La balle d'une joueuse s'arrête sur un sentier à surface artificielle de façon telle que son point le plus proche de dégagement complet est derrière l'obstruction. Elle détermine correctement ce point, lève et laisse tomber la balle de la hauteur du genou dans la zone de dégagement. La balle roule et s'arrête à l'extérieur de la zone de dégagement. Quelle est la décision?

- A. La joueuse doit laisser tomber la balle de nouveau
- B. La joueuse doit jouer la balle de l'endroit où elle s'est arrêtée
- C. La joueuse doit placer la balle dans la zone de dégagement

Réponse : _____

13. En partie par coups, il y a une fosse de sable entre la balle du joueur et le trou. Avant d'effectuer son coup, le joueur aplani les traces de pas et les autres irrégularités de surface dans la fosse de sable sur sa ligne de jeu. Quelle est la décision?

- A. Il n'y a pas de pénalité
- B. Le joueur encourt deux coups de pénalité
- C. Le joueur est disqualifié

Réponse : _____

14. En partie par coups, un joueur effectue un coup roulé sur le vert et alors que la balle est encore en mouvement, un chien ramasse et s'enfuit avec la balle. Quelle est la décision?

- A. Le coup compte et le joueur doit jouer une autre balle en encourageant une pénalité
- B. Le coup ne compte pas et le joueur doit replacer une balle et rejouer son coup
- C. Le coup compte et le joueur doit replacer la balle et rejouer

Réponse : _____

EXAMEN SUR LES RÈGLES NIVEAU 2

NOTES

L'examen de niveau 2 dure 2 ½ heures et consiste en deux parties, lesquelles sont également divisées en deux parties.

La première partie de l'examen devrait prendre environ 40 à 60 minutes et aucun matériel de référence n'est permis.

Les participants peuvent commencer la partie 2 de l'examen lorsqu'ils auront remis la partie 1. Du matériel de référence comme le Guide officiel et les Règles du golf est permis durant la partie 2, laquelle prendra le temps qui vous reste sur les 2 ½ heures totales.

Veillez noter que :

- Aucun appareil électronique n'est permis durant l'examen
- Les questions d'examen de niveau 2 sont basées sur les Définitions et les Règles du golf en vigueur à compter de 2019.
- L'examen ne contient pas de questions basées sur le Guide officiel des règles.

Partie 1 Cette partie devrait prendre environ 20-30 minutes

→ *Aucun matériel de référence n'est permis durant les sections A et B*

Section A - "Vrai ou Faux"?

Format: 25 questions
Temps alloué recommandé : 20-30 minutes
Points alloués : 25% du total
Une bonne réponse vaut un point.
Les points ne sont pas déduits pour une mauvaise réponse.

Section B - "Choix multiples"

Format: 10 questions
Temps alloué recommandé : 20-30 minutes
Points alloués : 10% du total
Une bonne réponse vaut un point.
Les points ne sont pas déduits pour une mauvaise réponse.

Partie 2

On recommande qu'un participant prenne environ 1h30 pour la partie 2, mais le temps alloué dépendra nécessairement du temps pris par le participant pour la partie 1.

Tout matériel de référence peut être utilisé pour les sections C et D, mais non un appareil électronique ni quelque application.

Section C - "Choix multiples en identifiant la règle"

Format: 10 questions
Temps alloué recommandé : 30 minutes
Points alloués : 25% du total

Les questions dans la section C sont toutes couvertes par des règles spécifiques des Règles du golf. Nous recherchons le numéro spécifique de la règle, la sous-section et la lettre qui correspond à la situation (p.ex. règle 8.1b). Une bonne réponse vaudra 1½ points et un point additionnel pour la règle précise.

Section D - 'Quatre trous avec les règles du golf'

Format: Quatre trous avec les règles du golf
Temps alloué recommandé : 60 minutes
Points alloués : 40% du total

Jean et Diane sont deux joueurs qui compétitionnent en partie par coups. Vous les suivrez durant quatre trous et vous avez été assignés par le comité pour s'assurer qu'ils complètent leur ronde correctement.

À chaque trou, ils rencontrent diverses situations impliquant les règles. Chaque situation exige que vous donniez un numéro de règle, incluant la sous-section et la lettre (p.ex. règle 8.1b) et que vous indiquiez le nombre de coups de pénalité qu'ils encourrent pour cette situation. Si la situation ne résulte pas en un ou des coups de pénalité, vous devez l'indiquer en marquant "0".

Si la situation fait appel à une pénalité pour avoir joué une balle incorrectement substituée ou pour avoir joué du mauvais endroit en infraction à une règle, c'est l'infraction à la règle elle-même qu'il faut indiquer plutôt que la règle 6.3b ou 14.7a.

Répondre correctement à tous les aspects d'une question vous vaudra le nombre de points indiqué à la fin de chaque trou. Donner la bonne règle, la bonne sous-section et la bonne lettre (si applicable) vous vaudra un point, et donner la pénalité correcte également un point.

Il ne devrait pas vous prendre plus d'une heure pour compléter la section D.

EXAMEN SUR LES RÈGLES NIVEAU 2

EXAMEN TYPE

SECTION A

(Aucun matériel de référence n'est permis lors de cette section)

VRAI OU FAUX?

Notes

Veillez répondre à chaque question en écrivant Vrai (V) ou Faux (F) sur le tableau des réponses ou directement sur l'examen type. Une bonne réponse vaut un point.

Points alloués : 25% du total

Il ne devrait pas vous prendre plus de 30 minutes pour cette Section A.

Question type :

Ex. Le terrain couvert de gazon à l'intérieur des limites d'une fosse de sable fait partie de la fosse de sable. Rép. Vrai ou Faux

1. Un arbitre est un officiel nommé par le comité pour décider des questions de faits et appliquer les règles.
2. Un terrain en réparation n'inclut pas un trou fait pour enlever une souche d'arbre.
3. Un coup est seulement le mouvement arrière du bâton.
4. Une balle est considérée comme s'étant déplacée si elle quitte son emplacement original et bouge vers le bas depuis cet endroit.
5. Un comité peut déclarer un espace de terrain en réparation comme zone de jeu interdit.
6. Un « conseil » inclut de l'information sur les règles.
7. Un amas de retailles de gazon est toujours considéré comme terrain en réparation.
8. En partie par coups, si un joueur remet un score pour un trou plus haut que la réalité, le score plus élevé demeure.
9. En partie par coups, le joueur qui fait défaut d'entrer sa balle à quelque trou que ce soit et qui ne corrige pas son erreur est disqualifié.
10. Un joueur peut écouter de la musique pour éliminer les distractions ou pour aider le rythme de son élan.

11. Une balle est à l'intérieur de l'aire de départ quand une partie de la balle touche à, ou est au dessus de toute partie de l'aire de départ.
12. Un "Quatre joueurs" est une formule de jeu selon laquelle deux partenaires compétitionnent en équipe en jouant une seule balle en alternant à chaque trou. .
13. Les objets utilisés pour l'entretien du terrain, comme les râtaux, sont toujours considérés comme faisant partie de l'équipement du joueur.
14. Si la balle d'un joueur se brise en morceaux à la suite d'un coup, le coup compte.
15. Le joueur dont la balle repose, dans la zone générale, dans un trou fait par un lièvre, une couleuvre ou un oiseau, a droit de prendre un dégagement sans pénalité.
16. Un joueur peut déplacer de côté du sable et de la terre meuble à tout endroit sur le terrain.
17. Les objets artificiels définis par le comité comme étant des parties intégrantes conservent leur statut d'obstructions.
18. Lorsqu'un hors limites est défini par une ligne sur le sol, une balle est hors limites lorsqu'elle repose toute entière sur la ligne.
19. En partie par trous, un joueur qui est incertain de ses droits peut jouer une deuxième balle.
20. Un piquet qui définit la limite d'une zone à pénalité est lui-même dans la zone à pénalité.
21. Les coups effectués par un joueur pour compléter le jeu d'un trou dont le résultat a déjà été déterminé sont des coups d'entraînement.
22. Un joueur peut toujours nettoyer une balle qui a été levée.
23. Les joueurs peuvent choisir d'arrêter le jeu si le comité suspend le jeu de façon immédiate pour une situation dangereuse.
24. Seul le joueur peut décider de considérer sa balle comme étant injouable.
25. Un joueur peut refuser la concession d'un coup roulé s'il trouve que cette concession est trop généreuse.

SECTION B

(Aucun matériel de référence n'est autorisé)

CHOIX MULTIPLES

Notes

Veillez répondre à chaque question A, B ou C en marquant un "X" dans la case appropriée au tableau des réponses ou veuillez encercler la bonne réponse directement sur l'examen type. Une bonne réponse vaudra un point.

Points alloués: 10% du total

Il ne devrait pas vous prendre plus de 30 minutes pour compléter la section B.

Question type

En partie par trous, il y a une fosse de sable entre la balle d'un joueur et le trou. Avant d'effectuer son coup, le joueur répare les marques de pas sur sa ligne de jeu dans la fosse de sable. Quelle est la pénalité?

- A. Aucune pénalité
- B. Le joueur encourt un coup de pénalité
- C. Le joueur perd le trou

1. En partie par coups, la balle d'une joueuse repose dans une fosse de sable. Elle enlève un débris qui repose derrière sa balle et la balle se déplace. Elle replace sa balle et effectue son coup. Quelle est la décision?
 - A. Elle encourt un coup de pénalité
 - B. Elle encourt deux coups de pénalité
 - C. Elle encourt trois coups de pénalité
2. En partie par coups, un joueur effectue un coup de l'aire de départ. Sa balle frappe un arbre et revient s'arrêter dans l'aire de départ. Le joueur ramasse sa balle, la remet sur un tee et joue de là; la balle s'arrête sur le vert et le joueur réussit son coup roulé. Quelle affirmation est vraie?
 - A. Le joueur a complété le trou en trois coups
 - B. Le joueur a complété le trou en quatre coups
 - C. Le joueur a complété le trou en cinq coups
3. En partie par coups, un joueur place une serviette sur le sol pour éviter de salir son pantalon lorsqu'il effectuera son prochain coup depuis une position agenouillée. Il effectue son coup agenouillé sur la serviette. Quelle est la décision?
 - A. Il n'y a pas de pénalité
 - B. Le joueur encourt un coup de pénalité
 - C. Le joueur encourt deux coups de pénalité

4. En partie par coups, la balle d'une joueuse est dans une fosse de sable. En effectuant l'élan arrière pour son coup, elle touche au sable derrière sa balle. Elle continue son élan et effectue son coup. Quelle est la décision?
 - A. Il n'y a pas de pénalité
 - B. La joueuse encourt un coup de pénalité
 - C. La joueuse encourt deux coups de pénalité

5. Les joueurs A et B sont partenaires dans une compétition en partie par coups à quatre joueurs. Le joueur A effectue par mégarde un coup alors que B aurait dû jouer. Quelle est la décision?
 - A. Il n'y a pas de pénalité et l'équipe doit corriger son erreur en jouant dans le bon ordre.
 - B. L'équipe encourt deux coups de pénalité et doit corriger son erreur en jouant dans le bon ordre.
 - C. L'équipe encourt deux coups de pénalité et doit continuer le jeu dans le nouvel ordre.

6. En partie par coups, deux joueurs échangent de l'information concernant la distance de leur balle respective et le trou. Quelle est la décision?
 - A. Il n'y a pas de pénalité
 - B. Les deux joueurs encourt deux coups de pénalité
 - C. Les deux joueurs sont disqualifiés

7. Un joueur effectue son deuxième coup, cherche sa balle brièvement et retourne alors et laisse tomber une balle selon l'option de coup et distance. Avant qu'il joue la balle qu'il a laissé tomber, et à l'intérieur de la limite de trois minutes allouées à la recherche, la balle originale est retrouvée. Laquelle des affirmations suivantes est vraie?
 - A. Le joueur doit compléter le trou avec les deux balles et se rapporter au comité
 - B. Le joueur doit jouer la balle qu'il a laissé tomber
 - C. Le joueur doit abandonner la balle qu'il a laissé tomber et jouer la balle originale

8. En partie par coups, la balle d'une joueuse repose sur le vert. Son coup roulé est trop fort et la balle roule dans une zone à pénalité. Elle place une balle sur le vert à l'endroit où elle a effectué son dernier coup et joue de là. Quelle est la décision?
 - A. La joueuse encourt deux coups de pénalité selon la règle 17, mais aucune autre pénalité
 - B. La joueuse encourt un coup de pénalité selon la règle 17 et une pénalité additionnelle de deux coups pour avoir procédé incorrectement selon la règle applicable à la zone à pénalité.
 - C. La joueuse encourt un coup de pénalité pour avoir procédé selon l'option de coup et distance selon la règle 17.

9. Sur le vert, un joueur remplace sa balle et déplace accidentellement sa balle dans l'acte d'enlever son marque-balle. Quelle est la décision?
 - A. Le joueur n'encourt pas de pénalité et doit replacer sa balle ou le marque-balle
 - B. Le joueur encourt un coup de pénalité et doit replacer sa balle ou le marque-balle
 - C. Le joueur encourt un coup de pénalité et doit jouer la balle de son nouvel emplacement

10. En partie par coups, on demande à un joueur de marquer sa balle qui repose tout juste à l'extérieur du vert parce qu'elle nuit au jeu d'un autre joueur. Le joueur marque sa balle et la place

sur le sol. Avant de replacer sa balle, le joueur nettoie sa balle par mégarde. Quelle est la décision?

- A. Il n'y a pas de pénalité.
- B. Le joueur encourt un coup de pénalité.
- C. Le joueur encourt deux coups de pénalité.

SECTION C

(Tout matériel de référence peut être utilisé pour cette section)

CHOIX MULTIPLE EN IDENTIFIANT LA RÈGLE APPLICABLE

Les questions dans la section C sont toutes couvertes par des règles spécifiques des Règles du golf. Nous recherchons le numéro spécifique de la règle, la sous-section et la lettre qui correspond à la situation (p.ex. règle 8.1b) et ceci doit être identifié clairement sur le tableau des réponses ou directement sur l'examen type. De plus, veuillez répondre à chaque question A, B ou C en marquant un "X" dans la case appropriée au tableau des réponses ou en encerclant la bonne réponse sur l'examen type.

Une bonne réponse recevra 1½ points et un point additionnel pour l'identification correcte de la règle applicable.

Points alloués: 25% du total.

Il ne devrait pas vous prendre plus de 30 minutes pour compléter la Section C.

Question type

En partie par coups, la balle d'un joueur est sur le vert. Il y a du sable entre la balle et le trou. Le cadet du joueur enlève le sable en utilisant une serviette. Il ne presse rien sur le vert. Quelle est la décision?

- A. Aucune pénalité
- B. Le joueur encourt un coup de pénalité
- C. Le joueur encourt deux coups de pénalité

1. En partie par coups, la balle d'une joueuse repose dans une zone à pénalité contre une branche tombée d'un arbre. Il est probable que la balle bougerait si la joueuse déplaçait la branche. Un autre joueur demande à la joueuse de lever sa balle parce qu'elle nuit à son jeu. La joueuse lève sa balle mais, avant de replacer sa balle, elle enlève la branche. Quelle est la décision?
 - A. Il n'y a pas de pénalité
 - B. La joueuse encourt un coup de pénalité
 - C. La joueuse encourt deux coups de pénalité
2. En partie par trous, une joueuse marque et lève sa balle sur le vert. Elle remet la balle à son cadet pour la nettoyer. Lorsque c'est à son tour de jouer, son cadet replace la balle sur le vert. La joueuse effectue son coup roulé. Quelle est la décision?
 - A. Il n'y a pas de pénalité
 - B. La joueuse encourt un coup de pénalité
 - C. La joueuse perd le trou

3. En partie par coups, la balle d'une joueuse surplombe le trou. Elle court vers le trou pour voir si sa balle va tomber. Elle attend 14 secondes et la balle tombe alors dans le trou. Elle sort donc sa balle du trou et se rend toute heureuse à la prochaine aire de départ. Quelle est la décision?
 - A. La joueuse a entré sa balle dans le trou mais encourt un coup de pénalité
 - B. La joueuse a entré sa balle et il n'y a pas de pénalité
 - C. La joueuse doit remettre la balle sur le bord du trou et effectuer un coup roulé

4. En partie par coups, la balle d'un joueur se dirige vers une zone à pénalité marquée rouge et ne peut être retrouvée. Le joueur utilise son meilleur jugement pour estimer le point où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone à pénalité. Il laisse tomber une balle en utilisant ce point comme point de référence pour reculer sur la ligne. La balle roule quelques centimètres d'où elle a touché le sol et elle joue de là. En plus de la pénalité pour avoir pris un dégagement de la zone à pénalité, quelle est la décision?
 - A. Le joueur encourt un coup de pénalité
 - B. Le joueur encourt deux coups de pénalité
 - C. Il n'y a pas de pénalité

5. En partie par coups, un joueur déplace accidentellement sa balle en la cherchant dans l'herbe longue. L'endroit où reposait la balle avant d'être déplacée ne peut être déterminé. Le joueur replace sa balle sur le dessus de l'herbe longue de sorte à ce la balle repose sur le gazon. Quelle est la décision?
 - A. Il n'y a pas de pénalité
 - B. Le joueur encourt un coup de pénalité
 - C. Le joueur encourt deux coups de pénalité

6. En partie par coups, un joueur nettoie puis adresse sa balle sur une partie à plat du vert et elle se déplace immédiatement. Il est incertain à savoir ce qui a causé le déplacement de la balle puisque les conditions étaient alors calmes, il n'y avait pas d'influence extérieure dans les environs et le joueur n'a rien fait d'évident pour causer le déplacement de la balle.
 - A. Il n'y a pas de pénalité et la balle est jouée où elle repose.
 - B. Il n'y a pas de pénalité et la balle doit être remplacée
 - C. Le joueur encourt un coup de pénalité et doit remplacer la balle

7. En partie par coups, un joueur utilise du ruban adhésif sur son pouce pour éviter de développer une ampoule. Le ruban est appliqué de façon telle qu'il immobilise la jointure du pouce et le joueur réalise, en effectuant un coup, que ceci l'aide à tenir le bâton. Quelle est la décision?
 - A. Il n'y a pas de pénalité
 - B. Le joueur encourt deux coups de pénalité
 - C. Le joueur est disqualifié

8. En partie par coups, une joueuse place son sac sur le vert parallèle à sa ligne de jeu pour protéger sa ligne de jeu du vent. Elle effectue son coup roulé avec son sac dans cette position. Quelle est la décision?
 - A. Il n'y a pas de pénalité
 - B. La joueuse encourt un coup de pénalité
 - C. La joueuse encourt deux coups de pénalité

9. Un joueur cherche sa balle durant deux minutes et annonce alors qu'il va aller frapper une balle provisoire. Le joueur laisse tomber une balle et tout juste avant qu'il effectue un coup sur la balle provisoire et à l'intérieur de la limite de trois minutes allouées pour la recherche, la balle originale est retrouvée. Quelle est la décision?
- A. Le joueur doit procéder avec la balle originale
 - B. Le joueur doit procéder avec la balle provisoire
 - C. Le joueur peut choisir de procéder avec la balle provisoire ou avec la balle originale.
10. En partie par coups, la balle d'un joueur repose dans une fosse de sable. Le joueur lance le râteau dans la fosse de sable pour pouvoir l'utiliser après avoir joué. Le râteau ne déplace pas sa balle ni améliore-t-il la position de la balle. Le joueur encourt-il une pénalité?
- A. Il n'y a pas de pénalité
 - B. Le joueur encourt un coup de pénalité
 - C. Le joueur encourt deux coups de pénalité

SECTION D

(Tout matériel de référence peut être utilisé pour cette section)

QUATRE TROUS AVEC LES RÈGLES DU GOLF

Notes

Jean et Diane sont deux joueurs qui compétitionnent en partie par coups. Vous les suivrez durant quatre trous et vous assurerez qu'ils complètent leur ronde correctement.

À chaque trou, ils rencontrent diverses situations impliquant les règles. Chaque situation exige que vous donniez un numéro de règle, incluant la sous-section et la lettre et que vous indiquiez le nombre de coups de pénalité qu'ils encourrent pour cette situation. Si la situation ne résulte pas en un ou des coups de pénalité, vous devez l'indiquer en marquant "0" dans la boîte des coups de pénalité. Veuillez répondre à chaque question en utilisant le tableau de réponses fourni avec cet examen type.

Si la situation fait appel à une pénalité pour avoir joué une balle incorrectement substituée ou pour avoir joué du mauvais endroit en infraction à une règle, c'est l'infraction à la règle elle-même qu'il faut indiquer plutôt que la règle 6.3b ou 14.7a.

Répondre correctement à tous les aspects d'un trou vous vaudra le nombre de points indiqué à la fin de chaque trou. Donner la bonne règle, la bonne sous-section et la bonne lettre (si applicable) vous vaudra un point, et donner la pénalité correcte également un point.

Cette section vaut 40% de l'examen total.

Il ne devrait pas vous prendre plus d'une heure pour compléter la section D.

Question type

Jean frappe son coup de départ et sa balle s'arrête dans une fosse de sable dans l'allée. Avant d'effectuer son coup, Jean enlève une feuille qui reposait dans la fosse de sable tout près de sa balle. Donnez le numéro de la règle applicable et le nombre de coups de pénalité s'il y en a.

Réponse : Règle 12.2a et 0 pénalité

TROU 1 - NORMALE 4

1. Jean n'a pas de livret indiquant les distances. Il demande donc à Diane, qui en a un, la longueur du trou. Diane lui dit que c'est un trou de 380 verges.
2. Jean surélève sa balle à l'intérieur de l'aire de départ et utilise un tee conçu pour éviter les "slices". Jean joue de l'aire de départ.
3. La balle de Diane repose dans l'allée, mais un couvercle de tête d'arrosage nuit à sa prise de position. Elle établit correctement le point le plus proche de dégagement complet, lève sa balle sans la marquer et la laisse tomber dans la zone de dégagement d'une longueur de bâton.

4. Pendant ce temps, la balle de Jean est dans une fosse de sable. En entrant dans la fosse de sable, Jean perd l'équilibre et il utilise son bâton pour reprendre l'équilibre. En ce faisant, il pose son bâton sur le sable dans la fosse de sable.
5. La balle de Diane est finalement sur le vert. Avant d'effectuer son coup roulé, elle répare quelques marques de crampons près du trou.

(10 points)

TROU 2 - NORMALE 4

1. Diane utilise son bâton pour créer une irrégularité de surface dans l'aire de départ, sur laquelle elle place sa balle et frappe un coup de bois 1; la balle s'arrête dans l'allée.
2. La balle de Jean s'arrête dans les feuilles. Il enlève les feuilles immédiatement derrière sa balle améliorant ainsi sa position, mais sa balle ne se déplace pas.
3. Diane dont la balle repose dans la zone générale pose son bâton sur le sol tout juste derrière sa balle avant d'effectuer son deuxième coup et ce faisant elle cause le déplacement de sa balle. Elle replace sa balle.
4. Jean effectue un coup d'approche avec son cocheur de sable et la balle s'arrête tout juste à côté du trou. Un peu déçu que la balle ne soit pas entrée dans le trou, Jean enlève le drapeau et entre la balle dans le trou en utilisant son cocheur de sable, tout en tenant le drapeau de l'autre main.
5. Avant d'effectuer son coup roulé, Diane répare le bord du trou qu'elle considère endommagé par usure normale.

(10 points)

TROU 3 - NORMALE 4

1. Jean frappe un mauvais coup de départ du côté droit d'une fosse de sable de l'allée. Le râteau est du côté gauche de la fosse de sable et Jean entre dans la fosse de sable pour y chercher le râteau. Jean répare ses traces de pas pour entretenir le terrain mais il n'aplanit pas le sable près de sa balle.
2. Jean décide que sa balle est injouable dans la fosse de sable. Il estime que sa meilleure option de dégagement est de laisser tomber la balle à l'extérieur de la fosse de sable. Il prend un dégagement par recul sur la ligne à l'extérieur de la fosse de sable.
3. Le coup suivant de Diane frappe accidentellement son cadet qui se tenait hors limites et la balle rebondit à l'intérieur des limites.
4. Diane effectue un bon coup au milieu du vert. Avant d'effectuer son coup roulé, elle demande à son cadet de lui montrer la ligne de jeu. Son cadet lui montre la ligne de jeu et ce faisant il touche légèrement à la surface du vert.
5. Jean effectue un petit coup d'approche sur le vert et puisque la balle s'est arrêtée tout juste à côté du trou, il emprunte le fer droit de Diane et entre la balle dans le trou.

(10 points)

TROU 4 - NORMALE 3

1. Diane estime que sa balle est perdue dans une zone à pénalité mais il est possible qu'elle soit peut-être perdue ailleurs à l'extérieur d'une zone à pénalité. Pour sauver du temps, Diane dit à Jean qu'elle va jouer une balle provisoire et elle joue cette deuxième balle.
2. Jean effectue un mauvais coup et la balle s'arrête tout près de la ligne définissant les limites du terrain. Pour jouer sa balle qui est à l'intérieur des limites, Jean doit se tenir à l'extérieur des limites. Un des piquets de hors limites nuit à son coup et il l'enlève.
3. Diane trouve une balle à demie enfouie dans l'herbe longue. Elle touche à la balle et la retourne pour voir sa marque d'identification. Elle détermine que c'est effectivement sa balle.
4. Finalement rendue sur le vert, la balle de Diane est près du trou. Jean est plus éloigné et il effectue son coup roulé. Alors que la balle de Jean est en mouvement, Diane marque et lève sa balle pour la nettoyer. La balle de Jean s'arrête à court du marque-balle de Diane sur le vert.
5. Diane effectue son coup roulé en laissant le drapeau dans le trou. La balle frappe le drapeau et s'arrête en s'appuyant sur le drapeau qui est dans le trou. Une partie de la balle est sous la surface du vert et Diane ramasse sa balle.

(10 points)

EXAMEN TYPE - TABLEAU DES RÉPONSES

Notes

Inscrire les réponses dans ces tableaux est requis pour la section D (trous de golf) et optionnel pour toutes les autres sections. .

PARTIE I

SECTION A

	Vrai	Faux
Exemple		X
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		
25.		

SECTION B

	A	B	C
Exemple			X
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

PARTIE II

SECTION C

	A	B	C	Règle
Exemple	X			8.1b
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				

SECTION D

TROU 1

Trou 1	Règle	Coups de pénalité
1	Règle	
2	Règle	
3	Règle	
4	Règle	
5	Règle	

(10 Points)

TROU 2

Trou 2	Règle	Coups de pénalité
1	Règle	
2	Règle	
3	Règle	
4	Règle	
5	Règle	

(10 Points)

TROU 3

Trou 3	Règle	Coups de pénalité
1	Règle	
2	Règle	
3	Règle	
4	Règle	
5	Règle	

(10 Points)

TROU 4

Trou 4	Règle	Coups de pénalité
1	Règle	
2	Règle	
3	Règle	
4	Règle	
5	Règle	

(10 Points)

RÉPONSES

QUESTIONS VRAI ou FAUX BASÉES SUR LE LIVRE DE RÈGLES EXERCICE #1

1	vrai	11	faux
2	vrai	12	vrai
3	faux	13	faux
4	faux	14	vrai
5	vrai	15	faux
6	faux	16	faux
7	vrai	17	faux
8	vrai	18	vrai
9	faux	19	vrai
10	faux	20	faux

QUESTIONS VRAI ou FAUX BASÉES SUR LE LIVRE DE RÈGLES EXERCICE #2

1	faux	11	faux
2	vrai	12	faux
3	vrai	13	vrai
4	vrai	14	vrai
5	faux	15	vrai
6	faux	16	faux
7	vrai	17	vrai
8	faux	18	faux
9	faux	19	vrai
10	faux	20	faux

EXERCICE À CHOIX MULTIPLES

1	A	8	A
2	C	9	C
3	B	10	C
4	A	11	C
5	C	12	A
6	C	13	B
7	B	14	B

EXAMEN TYPE : PARTIE I

RÉPONSES DE LA SECTION A

	Vrai	Faux
Exemple		X
1.	X	
2.		X
3.		X
4.	X	
5.	X	
6.		X
7.		X
8.	X	
9.	X	
10.		X
11.	X	
12.	X	
13.		X
14.		X
15.	X	
16.		X
17.		X
18.	X	
19.		X
20.	X	
21.		X
22.		X
23.		X
24.	X	
25.		X

RÉPONSES DE LA SECTION B

	A	B	C
Exemple			X
1.	X		
2.	X		
3.			X
4.			X
5.		X	
6.	X		
7.		X	
8.			X
9.	X		
10.		X	

PARTIE II

SECTION C

	A	B	C	Règle
Exemple	X			8.1b
1.		X		15.1a
2.		X		14.2b
3.	X			13.3a
4.			X	17.1d
5.			X	7.4
6.		X		13.1d
7.		X		4.3
8.			X	10.2b
9.	X			18.3c
10.	X			12.2b

RÉPONSES DE LA SECTION D

TROU 1

Trou 1	Règle	Coups de pénalité
1.	10.2a	0
2.	6.2b	2
3.	16.1b	0
4.	12.2b	0
5.	13.1c	0

(10 Points)

TROU 2

Trou 2	Règle	Coups de pénalité
1.	6.2b	0
2.	15.1a	0
3.	9.4b	1
4.	13.2b	0
5.	13.1c	2

(10 Points)

TROU 3

Trou 3	Règle	Coups de pénalité
1.	12.2b	0
2.	19.3b	2
3.	11.1a	0
4.	10.2b	0
5.	4.1b	2

(10 Points)

TROU 4

Trou 4	Règle	Coups de pénalité
1.	18.3a	1
2.	8.1a	2
3.	7.3	1
4.	11.3	0
5.	13.2c	0

(10 Points)