



# GOLF DE BRIGODE

## COUPE CHAUVÉ QUI PEUT 2025



**Corrigé**  
**Maximum 8 points !**  
**Minimum 0 point.**

**Question n° 1 : Balle perdue. 0,25 point par bonne réponse.**

Question	Vrai	Faux
C'est le joueur qui décide de déclarer sa balle perdue.		X
Le temps de recherche commence dès qu'un des joueurs de la partie commence à chercher.		X
Si un co-compétiteur retrouve la balle que le joueur avait déclarée perdue avant les 3 minutes, le joueur doit la jouer.	X	
Une balle est perdue lorsqu'elle n'a pas été retrouvée après 3 minutes de recherche.	X	

**Commentaires :** C'est la règle **18.2a**. On ne déclare pas une balle perdue, elle le devient si elle n'est pas retrouvée dans les 3 minutes. Le chronomètre commence lorsque le camp du joueur cherche (joueur, partenaire, cadet). On doit jouer la balle retrouvée, même si le joueur n'a pas participé à la recherche.

**Conseil :** Il plus intéressant d'attendre les adversaires pour chercher.

**Question n° 2 : Balle provisoire. 0,25 point par bonne réponse**

Cocher la bonne réponse	Vrai	Faux
Un joueur tape un drive vers une zone à pénalité rouge et la balle a une grande probabilité d'être dans la zone à pénalité mais peut être potentiellement hors-limite. Il tape une balle provisoire nettement meilleure. Il ne retrouve pas sa balle aux abords de la zone à pénalité ni dans le hors-limite et conclut qu'elle ne peut être que dans la zone à pénalité. Il peut continuer jouer sa balle provisoire.	R18.3c(3)	X
Un joueur a tapé une balle provisoire. Il retrouve sa balle d'origine dans une position injouable. Il peut continuer avec sa balle provisoire.	R18.3c(3)	X
Un joueur envoie sa balle provisoire dans la même zone que sa balle d'origine. Il en retrouve une des deux mais il est incapable de savoir laquelle est-ce. On considère alors que c'est la balle d'origine.	R18.3c(2)	X
Si un joueur tape sa balle provisoire alors qu'elle est plus près du trou que sa balle d'origine est estimée être, la balle provisoire devient définitive.	X	R18.3c(2)

**Commentaires :** C'est la règle **18.3c**. Dès que la balle d'origine est retrouvée, la balle provisoire perd son statut. Lorsque la balle d'origine est retrouvée dans une zone à pénalité ou que l'on est sûr ou quasiment certain qu'elle est dans une zone à pénalité, le joueur doit ou bien jouer la balle d'origine comme elle repose, ou alors se dégager avec pénalité.

**Conseil :** Si vous pensez que votre balle sera à coup sûr injouable, rejouez une balle sans l'annoncer provisoire : cela évitera à un adversaire trop consciencieux de retrouver votre balle.

**Question n° 3 : Balle dans un bunker. 0,25 point par bonne réponse**

Cocher la bonne réponse	Vrai	Faux
Un bunker est partiellement rempli d'eau et la balle d'un joueur repose dans l'eau. Il peut se dégager sans pénalité à l'endroit le plus proche sans se rapprocher du trou mais en restant dans le bunker.	X	R16.1c
Un bunker est partiellement rempli d'eau et la balle d'un joueur repose dans l'eau. Il peut se dégager avec 2 coups de pénalité en arrière hors du bunker sur une ligne drapeau position d'origine..	R16.1c 1 coup de pénalité	X
Un joueur retrouve sa balle dans un bunker en très mauvaise position. Il peut se dégager en restant dans le bunker et sans se rapprocher du trou avec 1 coup de pénalité.	X	R19.3

Un joueur retrouve sa balle dans un bunker en très mauvaise position. Il peut se dégager en dehors du bunker sur une ligne drapeau position d'origine avec 2 coup de pénalité.	<b>X</b>	<b>R19.3</b>
--	----------	--------------

**Commentaires :** Ce sont les règle **R16.1c (Conditions anormales dans un bunker) et R19.3** . On n'est moins pénalisé par une condition anormale que par une balle injouable : cependant, sortir du bunker peut s'avérer une bonne solution.

**Conseil :** En cas de conditions anormales, la zone de dégagement dans le bunker, définie par l'endroit le plus proche sans gêne, peut s'avérer très mauvaise : n'hésitez pas à prendre un coup de pénalité en sortant du bunker.

Autre conseil : évitez les bunkers !

**Question n° 4 : Tout peut arriver. 0,5 point pour la bonne réponse**

Questions : Compétition en stroke-play. Quel est le score ?	Nombre de coups
Par 3. Au départ, un joueur envoie sa balle sur le green. Il marque sa balle, la nettoie, la remplace et enlève sa marque. Le vent et la pente éloignent la balle d'un mètre du drapeau. Il joue de cet endroit et fait 2 putts. <b>Une fois la balle marquée, elle doit être jouée de cette position. R13.1d(2)</b>	<b>5 coups</b> 3 coups + 2 coups de pénalité
Par 3. Au départ, un joueur envoie sa balle sur le green. Il arrive pour marquer sa balle, mais le vent et la pente déplacent la balle d'un mètre vers le drapeau. Il joue de cet endroit et fait 2 putts. <b>R13.1d(2). Tant que la balle n'est pas marquée, elle peut bouger et doit être jouée de sa nouvelle position, qu'elle soit plus proche ou plus loin du drapeau.</b>	<b>3 coups</b>
Par 4. Au départ, un joueur envoie sa balle qui va heurter un engin de terrain en mouvement qui dévie la balle dans une zone à pénalité rouge. Il droppe une balle à l'endroit où sa balle a été déviée et il lui faut 3 coups pour terminer le trou. <b>Règle 11.1b : la balle doit être jouée comme elle repose. La balle est dans une zone à pénalité (1 coup de pénalité pour sortir) et elle est jouée d'un mauvais endroit (R14.7b), donc 2 coups de pénalité.</b>	<b>7 coups</b> 1 Coup de départ + 1 coups de pénalité (zone rouge) + 2 coups de pénalité (mauvais endroit) + 3 coups
En stroke play, un joueur envoie sa balle du départ vers la zone hors-limite. Avant de prendre position, il retire un piquet délimitant un hors-limites qui le gêne pour lire sa ligne de jeu. Il remplace le piquet avant son coup. Il termine le trou en 4 coups. <b>Règle 8.1c : Pas de pénalité si l'on restaure les conditions avant de jouer. Il y aurait eu une pénalité s'il avait remis le piquet après avoir joué.</b>	<b>5 coups</b> 1 coup de départ + 4 coups
Par 5. Un joueur tape un bon drive puis un second coup qui envoie sa balle dans une zone à pénalité rouge. Comme sa balle est au sec, il décide de la jouer mais avant de frapper, il enlève une branche morte gênant son mouvement. Sa balle arrive sur le green mais il fait 3 putts. <b>Règle 15.1a Pas de pénalité pour enlever un débris n'importe où sur le parcours ou en dehors du parcours.</b>	<b>6 coups</b> 1 drive + 1 second coup + 1 approche + 3 putts
Par 5 Un joueur tape un bon drive puis un second coup qui envoie sa balle dans une partie à sec d'une zone à pénalité rouge. Il tape avec un fer 9, son club s'enfonce dans la terre meuble et il touche 2 fois la balle involontairement. Sa balle reste dans la zone de pénalité, collée à une pomme de pin. Il enlève la pomme de pin ce qui entraîne un déplacement de sa balle de 10 centimètres. Il remplace sa balle et termine le trou en 4 coups. <b>Règle 10.1a : Pas de pénalité pour un double contact.</b> <b>Règle 15.1b : Balle au repos déplacée en enlevant un débris : 1 coup de pénalité et surtout replacer la balle.</b>	<b>8 coups</b> 1 drive + 1 second coup + 1 coup dans la ZP + 1 coup de pénalité + 4 coups

**Question n° 5 : Mauvais démarrage (pour départager les ex-aequo).  
2 points pour la bonne réponse**

<p>En compétition en stroke-play à trois joueurs, le joueur A, accompagné de son cadet, prend le départ au trou n°1 de Brigode. Il joue en troisième. Il place son tee devant les marques de départ et envoie sa balle hors-limite. Son tee n'ayant pas bougé, il rejoue du même endroit une balle et l'envoie de nouveau hors limite.</p> <p>Un de ses co-compétiteurs lui fait remarquer qu'il a joué devant les boules de départ. Le joueur A rejoue donc une balle de l'intérieur de la zone de départ et l'envoie dans le premier bunker de droite.</p> <p>Il retrouve sa balle profondément enfoncée et décide de se dégager en dehors du bunker, selon les règles. De là, il envoie sa balle sur le green.</p> <p>En marquant sa balle, il provoque le déplacement de celle-ci. Il la remplace. Il analyse son coup avec son caddy. Il prend son stance et demande à son caddy placé juste derrière lui si sa ligne est bonne.</p> <p>Il putte. Sa balle s'arrête à quelques centimètres du trou et il rentre sa balle dans le trou.</p>
---

<p>Quel est son score sur le trou ?</p> <p>10</p>	<p><b>Zone de départ : 2</b> (pénalité R6.1b(2)) + <b>1</b> (envoi dans le bunker) <b>Tous les coups et pénalités joués avant que l'erreur ne soit corrigée ne comptent pas. Il n'y a qu'une pénalité de 2 coups.</b></p> <p><b>Bunker et dégagement : 2</b> (R19.3.b) + <b>1</b> (envoi sur le green) <b>Il est possible de se dégager d'un bunker avec 2 coups de pénalité hors du bunker et sur une ligne de référence constituée du trou et de l'emplacement de la balle d'origine.</b></p> <p><b>Green : 0</b> (déplacement accidentel de la balle) + <b>2</b> (caddy : pénalité R10.2b) + <b>2 putts</b> <b>Il est interdit au caddy de se tenir sur une ligne derrière son joueur à partir du moment où il prend son stance jusqu'à la fin du coup.</b></p> <p><b>Soit 10 au total dont 6 coups de pénalité.</b></p>
---	---

ChF

