



GOLF DE BRIGODE COUPE CHAUVÉ QUI PEUT 2025



Noms des co-équipiers :

**Maximum 8 points (mais minimum 0) !
Amusez-vous bien.**

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

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.		
Un joueur a tapé une balle provisoire. Il retrouve sa balle d'origine dans une position injouable. Il peut continuer avec sa balle provisoire.		
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.		
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.		

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.		
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.		
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.		
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.		

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 replace 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.	
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.	
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.	
Par 4. En stroke play, un joueur envoie sa balle du départ vers la zone hors-limite. Avant de prendre position, il retire un piquet délimitant le hors-limites qui le gêne pour lire sa ligne de jeu. Il replace le piquet avant son coup. Il termine le trou en 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.	
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 replace sa balle et termine le trou en 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. 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. 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. En marquant sa balle, il provoque le déplacement de celle-ci. Il la replace. 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. Il putte. Sa balle s'arrête à quelques centimètres du trou et il rentre sa balle dans le trou.</p>	
Quel est son score sur le trou ?	

Bon amusement. ChF

