

Quiz 25 Ans

Nom de l'équipe:

QRU: Question à réponse unique – Entourez la bonne réponse

ARNC: Aucune Réponse Ne Convient

QRU 1: La partie dans laquelle vous jouez a égaré une balle , d'autres parties suivent :

- A Vous avez 3 minutes pour chercher , les parties derrière vous doivent attendre
- B Après 3 minutes de vaines recherches vous faites signe de passer
- C Si vous constatez que la balle sera difficile à trouver vous faites aussitôt signe de passer**
- D Tout dépend de votre humeur du jour

Le rythme de jeu des autres joueurs de golf sur le parcours prime sur la recherche de votre balle.

Le petit piège de la question réside dans l'évocation des 3 mn qui correspondent au temps au delà duquel votre balle devient une balle perdue et l'application de la règle de la balle perdue

QRU 2: Quel est le temps habituel pour jouer 9 trous en partie amicale de 3 joueurs :

- A Entre 2 h et 2 h 15**
- B Entre 2 h 45 et 3 h
- C Entre 3 h et 3 h 30
- D Entre 3 h 30 et 4 h

Ce temps correspond à 4h ou 4h30 pour jouer 18 trous ce qui correspond sauf difficultés spécifiques à un golf au temps de jeu indiqué sur votre carte de score en compétition.

QRU 3: Le joueur qui frappe sa balle doit vérifier que ses partenaires de jeu sont en sécurité. Pour cela , il faut d'abord s'assurer que les partenaires de jeu sont :

- A A plat ventre avec un casque lourd sur la tête
- B En mesure de voir l'arrière du club et le visage du joueur**
- C Entre le trou et la balle
- D Dans le dos du joueur

Cet emplacement garantit pour les partenaires de ne recevoir ni la balle ni le club de celui qui joue qui lui se sent parfaitement à l'aise lorsqu'il sait que tout le monde est en sécurité.

QRU 4 :Votre balle de golf repose hors-limite. A quel endroit pouvez-vous remettre une balle en jeu ?

pénalité

- A A l'endroit ou elle a franchi le hors-limite et bénéficier de la distance parcourue avec un coup de

- B A l'origine du coup joué comme seule et unique solution et j'ajoute un coup de pénalité**
- C A l'origine du coup joué comme seule et unique solution et j'ajoute deux coups de pénalité
- D ARNC

C'est la même réponse pour une balle perdue hors zone à pénalités.

QRU 5: En compétition la variation de votre index sera tributaire de votre score différentiel du jour. Mais quelle est la formule pour calculer votre score différentiel ?

- A $(\text{Index} \times \text{Slope}) / 113 - (\text{SSS} - \text{Par})$
- B $(113 / \text{Slope}) \times (\text{SBA} - \text{SSS})$**
- C $\text{Coups joués} - \text{coups rendus} - ((\text{index} \times \text{Slope}) / 113)$
- D ARNC

*Depuis la mise en place du WHS (nouveau mode de calcul) le score différentiel est la base de calcul de votre Index. Pour chacune de vos compétitions vous aurez un score différentiel et c'est la moyenne de ces scores (les 8 meilleurs pour les 20 dernières compétitions) qui donnera votre index .C'est différent si vous avez moins de 20 compétitions. Le Slope est un chiffre autour de 113 qui définit la difficulté du parcours.Il est différent selon les départs joués. Plus le Slope est élevé plus le parcours est difficile. Le SSS est le score des meilleurs joueurs sur ce parcours. La nouvelle notion est le SBA Score Brut Ajusté qui plafonne votre nombre de coups à votre score Net + 2 cad :
Score Brut Ajusté Max = Par du Trou + Coups rendus + 2*

