

## Règle 27 Balle perdue ou hors limites ; Balle provisoire

### Définitions

Tous les termes en italique sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – Voir pages 14 à 23.

### 27-1. Coup et distance ; Balle hors limites ; Balle non retrouvée dans les 5 minutes

#### a) Procédure de coup et distance

A tout moment, un joueur peut, avec une pénalité d'un coup, jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier (voir Règle 20-5), c'est-à-dire procéder selon la pénalité de coup et distance.

A moins qu'il en soit stipulé autrement dans les *Règles*, si un joueur exécute un coup sur une balle de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier, il est considéré avoir procédé selon la pénalité de coup et distance.

#### b) Balle hors limites

Si une balle est *hors limites*, le joueur doit jouer une balle, avec une pénalité d'un coup, aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier (voir Règle 20-5).

#### c) Balle non retrouvée dans les 5 minutes.

Si une balle est perdue du fait de ne pas avoir été retrouvée ou identifiée par le joueur comme étant la sienne, dans les 5 minutes après que le *camp* du joueur ou son ou leurs *cadets* aient commencé à la chercher, le joueur doit jouer une balle, avec une pénalité d'un coup, aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier (voir Règle 20-5).

#### Exceptions :

1. Si l'on est sûr ou quasiment certain que la balle d'origine qui n'a pas été retrouvée est dans une *obstruction* (Règle 24-3) ou dans un *terrain en condition anormale* (Règle 25-1c), le joueur peut procéder selon la Règle applicable.

2. Si l'on est sûr ou quasiment certain que la balle d'origine qui n'a pas été retrouvée a été déplacée par un *élément extérieur* (Règle 18-1) ou est dans un *obstacle d'eau* (Règle 26-1), le joueur doit procéder selon la Règle applicable.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 27-1 :

Match Play : perte du trou – Stroke Play : deux coups

### 27-2. Balle provisoire

#### a. Procédure

Si une balle risque d'être *perdue* en dehors d'un *obstacle d'eau*, ou d'être *hors limites*, afin de gagner du temps, le joueur peut jouer provisoirement une autre balle conformément à la Règle 27-1. Le joueur doit informer son adversaire en match play ou son *marqueur* ou un *co-compétiteur* en stroke play qu'il a l'intention de jouer une *balle provisoire*, et il doit la jouer avant que lui-même ou son *partenaire* ne parte en avant pour chercher la balle d'origine.

S'il omet d'agir ainsi et joue une autre balle, cette balle n'est pas une *balle provisoire* et devient la *balle en jeu* avec une pénalité de coup et distance (Règle 27-1) ; la balle d'origine est *perdue*.

(Ordre de jeu depuis l'aire de départ – voir Règle 10-3).

**Note** : Si une *balle provisoire* jouée selon la Règle 27-2a peut être *perdue* en dehors d'un *obstacle d'eau* ou être *hors limites*, le joueur peut jouer une autre *balle provisoire*. Si une autre *balle provisoire* est jouée, elle a le même statut par rapport à la précédente *balle provisoire* que celui de la première *balle provisoire* par rapport à la balle d'origine.

### **b. Moment où une balle provisoire devient la balle en jeu**

Le joueur peut jouer une *balle provisoire* jusqu'à ce qu'il atteigne l'endroit où la balle d'origine se trouve vraisemblablement. S'il effectue un *coup* avec la *balle provisoire* depuis l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine ou depuis un point plus proche du *trou* que cet endroit, la balle d'origine est *perdue* et la *balle provisoire* devient la *balle en jeu* avec une pénalité de coup et distance (Règle 27-1).

Si la balle d'origine est *perdue* en dehors d'un *obstacle d'eau* ou est *hors limites*, la *balle provisoire* devient la *balle en jeu* avec une pénalité de coup et distance (Règle 27-1).

Si l'on est sûr ou quasiment certain que la balle d'origine est dans un *obstacle d'eau*, le joueur doit procéder selon la Règle 26-1.

**Exception** : Si l'on est sûr ou quasiment certain que la balle d'origine est dans une *obstruction* (Règle 24-3) ou dans un *terrain en condition anormale* (Règle 25-1c), le joueur peut procéder selon la Règle applicable.

### **c. Moment où une balle provisoire doit être abandonnée**

Si la balle d'origine n'est ni *perdue* ni *hors limites*, le joueur doit abandonner la *balle provisoire* et continuer à jouer avec la balle d'origine. Si par la suite il joue d'autres *coups* avec la balle provisoire, il joue une *mauvaise balle* et les dispositions de la Règle 15-3 s'appliquent.

**Note** : Si un joueur joue une *balle provisoire* selon la Règle 27-2a, les *coups* joués après avoir invoqué cette Règle, sur une *balle provisoire* abandonnée par la suite selon la Règle 27-2c, ainsi que les *coups de pénalité* encourus uniquement en jouant cette balle ne sont pas pris en compte.

## **BALLE PERDUE OU HORS LIMITES ET BALLE PROVISOIRE : GÉNÉRALITÉS**

27/1

**Joueur ordonnant à son cadet de ne pas chercher sa balle avant que d'autres personnes puissent l'aider**

Q. A joue un long drive dans un rough épais. B joue un drive court dans un rough épais. Le cadet de A s'avance vers la zone où la balle de A peut reposer pour chercher la balle de A. Toutes les autres personnes, y compris A, s'avancent vers la zone où la balle de B peut reposer pour chercher la balle de B. A ordonne à son cadet de chercher aussi la balle de B et de suspendre la recherche de sa balle (celle de A) jusqu'à ce tout le monde puisse participer à cette recherche. Une telle procédure est-elle permise ?

R. Oui.

### **27/1.5**

#### **Temps accordé pour chercher une balle perdue si le jeu est interrompu pendant la recherche**

- Q. Un joueur cherche sa balle depuis trois minutes lorsque le jeu est interrompu. Combien de temps reste-t-il pour une recherche ultérieure ?
- R. Le joueur peut continuer à chercher pendant encore deux minutes. L'interruption de jeu n'a pas d'effet sur la période de cinq minutes accordée pour la recherche. Ainsi, même si le joueur cherche sa balle pendant l'interruption de jeu, il n'a droit qu'à un total de cinq minutes pour chercher sa balle.

### **27/2**

#### **Temps accordé pour chercher une balle perdue après avoir joué une mauvaise balle**

- Q. En stroke play, un compétiteur cherche sa balle pendant trois minutes, trouve une balle, la joue et découvre alors qu'il a joué une mauvaise balle. Il retourne vers la zone où il a joué la mauvaise balle et reprend la recherche de sa balle. Combien de temps lui est-il accordé pour la nouvelle recherche – deux minutes ou cinq minutes ?
- R. Deux minutes – Voir Définition de "Balle perdue".

### **27/3**

#### **Temps accordé pour chercher une balle perdue qui a été retrouvée et ensuite reperdue**

- Q. Un joueur trouve sa balle dans un haut rough après deux minutes de recherche, quitte la zone pour prendre un club et, quand il revient, est incapable de trouver la balle. A-t-il droit à trois ou cinq minutes pour trouver sa balle ?
- R. Trois minutes.

### **27/4**

#### **Temps accordé pour chercher une balle d'origine et une balle provisoire**

- Q. Un joueur a-t-il cinq minutes pour chercher sa balle d'origine et cinq minutes supplémentaires pour chercher sa balle provisoire, ou juste un total de cinq minutes ?
- R. Si les deux balles sont si proches l'une de l'autre que, en fait, les deux balles sont cherchées en même temps, un total de cinq minutes pour la recherche est accordé. Autrement, le joueur est autorisé à chercher pendant cinq minutes chaque balle.

### **27/5**

#### **Joueur cherchant sa balle, confondant sa balle avec celle de son adversaire**

- Q. Dans un match, A commence à chercher sa balle et après deux minutes trouve une balle qu'il croit être la balle de son adversaire et reprend sa recherche. La période des cinq minutes de recherche s'écoule et on découvre que la balle qu'il avait trouvée et croyait être celle de son adversaire était en fait sa balle. Quelle est la décision ?
- R. Une fois qu'une balle a été trouvée, un joueur a l'opportunité de l'identifier comme étant la sienne. Dans le cas cité, le joueur avait toute possibilité pour identifier la balle comme étant la sienne dans la période des cinq minutes de recherche et il ne l'a pas fait. La balle est donc, par définition, "perdue".

## 27/5.5

### **Balle d'origine trouvée dans la période de cinq minutes de recherche non identifiée avant la fin de la période**

- Q. Un joueur joue un second coup, cherche sa balle un peu plus de quatre minutes et commence à repartir en arrière sur le fairway pour jouer une autre balle selon la Règle 27-1. Une balle est alors trouvée dans la période des cinq minutes de recherche, mais comme le joueur est maintenant à bonne distance, il est incapable d'identifier la balle comme étant la sienne avant la fin de la période de recherche. Quelle est la décision ?
- R. Puisque une balle a été trouvée dans les cinq minutes après le début de la recherche, le joueur est autorisé à avoir suffisamment de temps pour rejoindre la zone où la balle a été trouvée afin de l'identifier. Si le joueur identifie la balle comme étant la sienne, ce n'est pas une "balle perdue" même si l'identification a lieu après la fin de la période des cinq minutes de recherche.

## 27/6

### **Joueur incapable de retrouver sa balle parce qu'un autre joueur l'a jouée**

- Q. A et B jouent leurs coups de départ dans la même zone. A trouve une balle et la joue. B avance pour chercher sa balle et ne la trouve pas. Après quelques minutes, B retourne vers l'aire de départ pour mettre une autre balle en jeu. Sur le chemin, il trouve la balle de A et découvre alors que A a joué sa balle (celle de B) par erreur. Quelle est la décision ?
- R. En match play, A perd le trou (Règle 15-3a).  
En stroke play, A encourt une pénalité de deux coups pour avoir joué une mauvaise balle et doit ensuite jouer sa propre balle (Règle 15-3b). La balle de A n'est pas perdue même si A et B ont cherché pendant plus de cinq minutes parce que A n'a pas "commencé à la chercher (sa balle)", la recherche étant faite pour la balle de B – Voir Définition de "Balle perdue".  
Par ailleurs, B commence à chercher sa balle dès qu'il part en avant pour la recherche. Si moins de cinq minutes se sont écoulées avant que B ne trouve la balle de A, B doit placer une balle à l'endroit où A a joué par erreur sa balle (celle de B), et doit continuer le jeu, sans pénalité – Voir le dernier paragraphe de la Règle 15-3b. Cependant, si cinq minutes se sont écoulées, la balle d'origine de B est perdue et il est obligé de mettre une autre balle en jeu avec une pénalité de coup et distance (Règle 27-1).

### **Décision connexe :**

- *15-3b/1 Compétiteur jouant une mauvaise balle et la perdant ; elle peut avoir été la balle du co-compétiteur.*

## 27/7

### **Balle retrouvée dans un trou d'animal fouisseur après cinq minutes de recherche**

- Q. Le coup de départ d'un joueur s'arrête dans une zone contenant un épais rough et un grand trou d'animal fouisseur. Après une recherche de cinq minutes, les joueurs du groupe déterminent qu'il n'est pas sûr ou quasiment certain que la balle est dans le trou d'animal fouisseur. Le joueur retourne au départ pour mettre une autre balle en jeu selon la Règle 27-1. Pendant que le joueur marche vers l'aire de départ, la

balle est retrouvée dans le trou de d'animal fousseur. Le joueur peut-il maintenant procéder selon la Règle 25-1 ?

- R. Non. Quand les cinq minutes sont écoulées et qu'il n'est ni sûr ni quasiment certain que la balle est dans le trou d'animal fousseur, la balle est perdue et la Règle 27-1 est applicable.

### **27/8**

#### **Balle retrouvée après plus de cinq minutes de recherche et ensuite jouée**

- Q. Un joueur cherche sa balle cinq minutes et ne la trouve pas. Il continue à chercher, retrouve sa balle et la joue. Quelle est la décision ?
- R. La balle est perdue et par conséquent n'est plus en jeu lorsque la période de cinq minutes allouée pour la recherche est écoulée – Voir Définitions de "Balle en jeu" et "Balle perdue". Lorsque le joueur exécute un coup sur la balle qui n'est plus en jeu, il joue une mauvaise balle – Voir Définition de "Mauvaise balle" – et encourt une pénalité de perte du trou en match play ou deux coups en stroke play – Règles 15-3. En stroke play, il est disqualifié s'il ne corrige pas l'erreur en procédant selon la Règle 27-1 avant de jouer de l'aire de départ suivante – Règle 15-3b.

#### **Décisions connexes :**

- *15/5 Balle d'origine retrouvée et jouée après avoir mis une autre balle en jeu.*
- *27-1/2.3 Balle d'origine retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle ait été droppée ; balle d'origine jouée.*
- *27-2b/5 Balle d'origine jouée après avoir joué une balle provisoire d'un point plus près du trou que celui où la balle d'origine se trouve vraisemblablement.*

### **27/9**

#### **Joueur cherchant une balle perdue après avoir mis une autre balle en jeu**

- Q. Selon la Règle 27, si un joueur envoie son coup de départ dans les bois, met une autre balle sur tee et la joue sans l'annoncer comme étant une balle provisoire, la seconde balle devient la balle en jeu et la balle d'origine est perdue. Dans un tel cas, le joueur est-il empêché de chercher sa balle d'origine ?
- R. Non. Mais le joueur ne peut pas jouer la balle s'il la retrouve et ne doit pas retarder indûment le jeu.

### **27/10**

#### **Joueur incapable de différencier sa balle d'une autre balle**

- Q. A et B envoient leurs coups de départ dans la même zone. Les deux balles sont retrouvées mais, parce que A et B ont joué des balles identiques et que ni l'un ni l'autre n'a fait de marque distinctive sur sa balle, ils ne peuvent pas déterminer laquelle est celle de A et laquelle est celle de B. Quelle est la décision ?
- R. Puisque aucun joueur ne peut identifier une balle comme étant la sienne, les deux balles sont perdues – Voir Définition de "Balle perdue".
- Cet incident souligne le bien-fondé pour un joueur de faire une marque d'identification sur sa balle – Voir Règles 6-5 et 12-2.

## 27/11

### **Balle provisoire impossible à différencier de la balle d'origine**

Un joueur habilité à jouer une balle provisoire depuis l'aire de départ l'envoie dans la même zone que sa balle d'origine. Les balles ont des marques d'identification identiques et le joueur ne peut les différencier. Dans ces circonstances, voici diverses situations et les solutions applicables selon l'équité (Règle 1-4) lorsque l'une ou les deux balles sont retrouvées dans le délai de 5 minutes :

Situation 1 : Une balle est retrouvée dans un obstacle d'eau et l'autre balle n'est pas retrouvée.

Solution 1 : La balle qui est retrouvée doit être présumée être la balle provisoire.

Situation 2 : Les deux balles sont retrouvées dans un obstacle d'eau.

Solution 2 : Comme la balle d'origine du joueur est perdue dans l'obstacle d'eau parce qu'il ne peut pas l'identifier (voir Décision analogue 27/10) Le joueur doit procéder selon la Règle 26-1 avec la balle d'origine (estimant le point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle, si nécessaire – Voir Décision 26-1/17) ; son prochain coup sera son troisième.

Situation 3 : Une balle est retrouvée sur le terrain et l'autre balle est perdue ou retrouvée hors limites.

Solution 3 : La balle sur le terrain doit être présumée être la balle provisoire.

Situation 4 : Les deux balles sont retrouvées sur le terrain, soit jouables soit injouables et (1) une balle repose dans un obstacle d'eau et l'autre non ou (2) les deux balles reposent sur le parcours ou dans un bunker.

Solution 4 : On pourrait soutenir que les deux balles sont perdues. Cependant, il serait inéquitable de demander au joueur de retourner à l'aire de départ, jouant 5, alors que le joueur a retrouvé ses deux balles mais ne sait pas laquelle est la balle d'origine et laquelle est la provisoire. Par conséquent, le joueur doit choisir une des balles, la considérer comme étant sa balle provisoire et abandonner l'autre.

## 27/12

### **Identification d'une balle grâce au témoignage d'un spectateur**

Q. La balle de A et la balle de B s'immobilisent l'une près de l'autre. Ni A ni B ne peuvent identifier une des balles comme étant la sienne parce qu'ils ont joué des balles de marques identiques. Un spectateur qui a vu les deux coups arriver est capable de dire quelle balle appartient à A et laquelle appartient à B. Son témoignage peut-il être accepté ou les deux balles devraient-elles être considérées comme perdues parce qu'elles ne peuvent pas être identifiées par A et B ?

R. Si le Comité détermine que, en se fondant sur l'information donnée par le spectateur, A et B sont capables d'identifier leurs balles, les balles ne doivent pas être considérées comme perdues. Autrement, ils doivent procéder selon la Règle 27-1.

### **Décision connexe aux décisions 27/10 à 27/12 :**

- 12-2/1 Identifier une balle uniquement par la marque, le type et le numéro.

### 27/13

#### Refus d'identifier une balle

- Q. Un joueur refuse délibérément d'identifier une balle comme étant la sienne. Que peut faire l'adversaire ou un co-compétiteur dans un tel cas ?
- R. Un adversaire ou un co-compétiteur a le droit de s'assurer de l'identification de la balle d'un joueur.

Si un joueur malhonnêtement n'identifie pas sa balle, l'adversaire ou le co-compétiteur peut soumettre le litige au Comité (Règle 34-3). Dans un tel cas, le Comité est en droit d'imposer une pénalité de disqualification selon la Règle 33-7.

#### Décisions connexes :

- *27-2/2 Membre du Comité trouvant la balle d'origine d'un joueur ; joueur préférant continuer avec la balle provisoire.*
- *27-2b/1 Poursuite du jeu avec une balle provisoire sans chercher la balle d'origine.*
- *27-2c/2 Balle retrouvée prise pour la balle d'origine ; joueur désirant ne pas en tenir compte et continuer à jouer avec la balle provisoire.*

### 27/14

#### Balle dans un arbre identifiée mais non récupérée

- Q. La balle d'un joueur est logée en haut d'un arbre. Le joueur identifie la balle à l'aide de jumelles mais est incapable de la récupérer. La balle est-elle perdue, auquel cas le joueur doit appliquer la Règle 27-1 ?
- R. Non. Puisque la balle est identifiée, elle n'est pas perdue – Voir Définition de "Balle perdue". Le joueur peut appliquer la Règle de la balle injouable (Règle 28).

### 27/15

#### Balle visible dans un arbre mais non identifiable

- Q. Un joueur est certain que sa balle est logée en haut d'un arbre. Il peut apercevoir une balle dans l'arbre, mais il ne peut pas l'identifier comme étant sa balle. La balle du joueur est-elle perdue, auquel cas il doit procéder selon la Règle 27-1 ?
- R. Oui.

### 27/16

#### Balle déclarée perdue et retrouvée avant qu'une autre balle soit mise en jeu

- Q. Un joueur cherche sa balle pendant deux minutes, la déclare perdue et part en arrière pour jouer une autre balle à l'endroit où la balle d'origine a été jouée. Avant de mettre une autre balle en jeu, sa balle d'origine est retrouvée dans la période des cinq minutes accordées pour la recherche. Quelle est la décision ?
- R. Un joueur ne peut pas décider qu'une balle est perdue par une déclaration – Voir Définition de "Balle perdue". La balle d'origine reste en jeu – Voir Définition de "Balle en jeu".

## 27/17

### **Compétiteur jouant hors tour d'un endroit autre que depuis l'aire de départ puis mettant une autre balle en jeu à l'endroit d'où il vient de jouer le coup précédent**

Q. En stroke play un compétiteur joue hors tour sa balle qui reposait sur le parcours. Il aurait du continuer à jouer cette balle sans pénalité mais, par erreur, pensant qu'il devait annuler et rejouer son coup dans l'ordre correct, le compétiteur droppe une autre balle à l'endroit d'où il vient de jouer le coup précédent. Son action est mise en cause avant qu'il ne joue la balle ainsi droppée. Quelle est la décision ?

R. La balle droppée n'ayant pas été droppée avec l'intention de mettre cette balle en jeu selon la procédure de coup et distance, la balle d'origine n'est pas perdue. Comme le joueur a mis une balle en jeu selon une Règle inapplicable mais n'a pas joué cette balle, la Règle 20-6 s'applique et le joueur peut corriger son erreur en continuant à jouer avec sa balle d'origine sans pénalité.

Si le joueur avait joué cette balle droppée, on considérerait qu'il a mis en jeu une autre balle avec la pénalité de coup et distance (Règle 27-1a) et sa balle d'origine serait perdue. **(Nouvelle)**

#### **Décisions connexes :**

- *27-1/2 Balle d'origine retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle a été droppée.*
- *Voir "Règle ou procédure non applicable ; utilisation" dans l'Index.*

## 27/18

### **Porte dans une clôture de hors limites**

Q. Une porte dans une clôture de hors limites s'ouvre sur le terrain. Parfois la porte est ouverte et parfois elle est fermée. Si la porte est ouverte, un joueur peut-il la fermer si elle interfère avec son mouvement ?

R. Une porte dans une clôture de hors limites, lorsqu'elle est fermée, fait partie de la clôture, n'est pas une obstruction (Voir Définition de "Obstructions") et ne peut pas être déplacée.

Le cas d'une porte dans une clôture de hors limites, lorsqu'elle est ouverte, n'est pas envisagée dans les Règles. Selon l'équité (Règle 1-4), un joueur qui trouve une porte d'une clôture de hors limites ouverte peut la laisser comme il la trouve ou la fermer, mais il ne doit pas la mettre dans une autre position.

#### **Décisions connexes :**

- *13-2/18 Améliorer la position de la balle en courbant une clôture de hors limites.*
- *24/4 Partie de clôture de hors limites à l'intérieur d'une ligne de hors limites.*

## 27/19

### **Quand une balle à l'intérieur d'une clôture de hors limites est-elle hors limites ?**

Q. Vu la Définition du "Hors limites", si les poteaux d'une clôture de hors limites sont côté aire de jeu par rapport à la clôture, si le diamètre des poteaux est plus grand que le diamètre d'une balle de golf et si la clôture est droite, est-il exact de dire qu'une balle reposant contre le côté interne de la clôture est hors limites ?

R. Oui.

### **Décision connexe aux décisions 27/18 et 27/19 :**

- Voir "*Hors limites par clôture, ligne, mur ou piquet*" dans l'Index.

### **27/20**

#### **Route publique divisant un terrain et définie comme hors limites ; statut d'une balle traversant cette route**

Q. Une route publique définie comme hors limites divise un terrain. Une balle traverse la route et s'immobilise sur la partie du terrain de l'autre côté de la route. La balle est-elle hors limites ?

R. Non. Puisque la balle repose sur le terrain, elle est en jeu à moins qu'une Règle locale ne statue autrement. Cependant, parce qu'il est injuste qu'une balle sur la route soit hors limites et qu'une balle au-delà soit en jeu, il est suggéré que la Règle locale suivante soit adoptée :

"Une balle qui traverse une route publique définie comme hors limites et vient reposer au-delà de la route est hors limites, même si elle repose sur une autre partie du terrain".

#### **Décisions connexes :**

- 33-2a/12 *Hors limites interne entre deux trous.*
- 33-2a/13 *Aire de départ décrétée sur le terrain pour le coup de départ et hors limites par la suite.*
- 33-2a/14 *Hors limites interne s'appliquant uniquement aux coups joués depuis l'aire de départ.*
- 33-8/38 *Règle Locale considérant hors limites une balle qui franchit la limite du terrain mais s'immobilise sur le terrain.*

## **COUP ET DISTANCE ; BALLE HORS LIMITES ; BALLE NON RETROUVÉE DANS LES CINQ MINUTES**

### **27-1/1**

#### **Balle d'origine retrouvée dans les cinq minutes de la période de recherche après qu'une autre balle ait été placée sur un tee**

Q. Un joueur joue depuis l'aire de départ, cherche brièvement sa balle, revient ensuite en arrière et met une autre balle sur tee. Avant de jouer la balle sur le tee, et dans la période des cinq minutes de recherche, la balle d'origine est retrouvée. Le joueur peut-il abandonner la balle sur le tee et jouer la balle d'origine ?

R. Oui. La balle sur le tee n'est pas en jeu puisque le joueur n'a pas encore exécuté un coup sur celle-ci – Voir Définition de "Balle en jeu" – et la balle d'origine n'est pas perdue – Voir Définition de "Balle perdue".

### **27-1/2**

#### **Balle d'origine retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle a été droppée**

Q. Un joueur joue son second coup, cherche brièvement sa balle et revient ensuite en arrière et droppe une autre balle selon la Règle 27-1. Avant de jouer la balle

droppée et dans la période des cinq minutes de recherche, la balle d'origine est retrouvée. Le joueur doit-il continuer à jouer la balle droppée ?

- R. Oui. Lorsque le joueur met en jeu la balle substituée à l'emplacement où il avait joué le coup précédent, avec l'intention de jouer une balle avec pénalité de coup et distance (Règle 27-1), la balle d'origine est perdue (voir Définition de "Balle Perdue"). En conséquence, la Règle 20-6 ne s'applique pas et le joueur doit continuer avec la balle substituée.

#### **Décision connexe :**

- *27/17 Compétiteur jouant hors tour d'un endroit autre que depuis l'aire de départ puis mettant une autre balle en jeu à l'endroit d'où il vient de jouer le coup précédent.*

#### **27-1/2.3**

##### **Balle d'origine retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle ait été droppée ; balle d'origine jouée**

- Q. Selon la Décision 27-1/2, le joueur doit continuer avec la balle droppée. Quelle serait la décision si le joueur continue à jouer avec la balle d'origine ?
- R. Puisque la balle d'origine n'est plus la balle en jeu du joueur, il s'agit d'une mauvaise balle et les dispositions de la Règle 15-3 s'appliquent.

#### **Décisions connexes :**

- *15/5 Balle d'origine retrouvée et jouée après avoir mis une autre balle en jeu.*
- *27/8 Balle retrouvée après plus de cinq minutes de recherche et ensuite jouée.*
- *27-2b/5 Balle d'origine jouée après avoir joué une balle provisoire d'un point plus près du trou que celui où la balle d'origine se trouve vraisemblablement.*

#### **27-1/2.5**

##### **Balle perdue considérée avoir été déplacée par un élément extérieur en l'absence de certitude ou quasi-certitude**

- Q. Un joueur qui est incapable de retrouver sa balle considère qu'elle a été déplacée par un élément extérieur, plutôt que perdue, en l'absence de certitude ou quasi-certitude de ce fait. En conséquence, il droppe une balle à l'endroit où il pense que sa balle d'origine s'est immobilisée (Règle 18-1) et la joue, plutôt que d'appliquer la pénalité de coup et distance pour une balle perdue (Règle 27-1). Quelle est la décision ?
- R. En l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle a été déplacée par un élément extérieur, le joueur doit mettre une autre balle en jeu selon la Règle 27-1. En jouant la balle droppée selon la Règle 18-1, le joueur joue d'un mauvais endroit. En match play, il encourt une pénalité de perte du trou (Règle 20-7b). En stroke play, il encourt la pénalité de coup et distance prescrite par la Règle 27-1 et une pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à cette Règle (Règle 20-7c). Parce que l'infraction est grave, il est passible de disqualification à moins qu'il ne corrige son erreur comme prescrit dans le second paragraphe de la Règle 20-7c.

### **Décision connexe :**

- *25-1c/2 Balle droppée et jouée selon la Règle du terrain en réparation en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle d'origine est dans le terrain en réparation.*

### **27-1/3**

#### **Balle droppée dans la zone où la balle d'origine est perdue ; balle ensuite jouée**

- Q. Un joueur, incapable de retrouver sa balle, droppe une autre balle dans la zone où sa balle d'origine est perdue et joue cette balle. Quelle est la décision ?
- R. En match play, le joueur perd le trou – Règle 20-7b.  
En stroke play, le joueur encourt la pénalité de coup et distance prescrite par la Règle 27-1 et une pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à cette Règle. Si l'infraction est grave, il doit corriger l'erreur comme prescrit dans le second paragraphe de la Règle 20-7c ; sinon, il est disqualifié.

## **BALLE PROVISOIRE : GÉNÉRALITÉS**

### **27-2/1**

#### **Balle provisoire servant de balle en jeu si la balle d'origine est injouable ou dans un obstacle d'eau**

- Q. Un joueur peut-il annoncer que la seconde balle qu'il joue est à la fois (a) une balle provisoire au cas où la balle d'origine est perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou hors limites et (b) la balle en jeu au cas où la balle d'origine est injouable ou dans un obstacle d'eau ?
- R. Non.

### **27-2/2**

#### **Membre du Comité trouvant la balle d'origine d'un joueur ; joueur préférant continuer avec la balle provisoire**

- Q. Un membre d'un Comité ou un cadet éclairé est-il obligé d'informer un joueur que sa balle d'origine a été trouvée, bien qu'il soit évident que le joueur ne prévoit pas de la chercher parce qu'il préfère continuer à jouer avec la balle provisoire qu'il a jouée ?
- R. Oui.

### **Décisions connexes :**

- *27/13 Refus d'identifier une balle.*
- *27-2b/1 Poursuite du jeu avec une balle provisoire sans chercher la balle d'origine.*
- *27-2c/2 Balle retrouvée prise pour la balle d'origine ; joueur désirant ne pas en tenir compte et continuer à jouer avec la balle provisoire.*

## BALLE PROVISOIRE : PROCÉDURE

### 27-2a/1

#### Annonce d'une balle provisoire

Q. Un joueur envoie sa balle dans une zone où elle peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou hors limites. Le joueur droppe alors une autre balle et la joue. L'intention du joueur est que sa balle droppée soit une balle provisoire, mais il n'informe pas son adversaire, marqueur ou co-compétiteur qu'il "joue une balle provisoire". Dans une telle situation, les actions du joueur constituent-elles une annonce qu'il joue une balle provisoire ?

R. Non. La Règle 27-2a précise spécifiquement que le joueur doit informer son adversaire, marqueur ou un co-compétiteur qu'il a l'intention de jouer une balle provisoire.

Le joueur doit spécifiquement mentionner les mots "balle provisoire" ou doit clairement exprimer qu'il procède selon la Règle 27-2a. Par conséquent, un joueur qui ne dit rien a mis une autre balle en jeu.

Voici des exemples qui ne satisfont pas à l'exigence de l'annonce d'une balle provisoire :

- (a) "Elle peut être perdue. J'en remets une".
- (b) "Elle a dû sortir".
- (c) "Je ferai mieux d'en jouer une autre".
- (d) "Je ne retrouverai jamais celle-ci. J'en joue une autre".

### 27-2a/1.3

#### Joueur désirant jouer une balle provisoire mais personne n'est présent pour entendre son annonce

Q. En stroke play, A envoie son coup de départ dans les arbres. Après cinq minutes de recherche, ne trouvant pas sa balle, il retourne au départ pour jouer une seconde balle selon la Règle 27-1c. Il envoie également cette balle dans les arbres. Il désire jouer une balle provisoire, mais ses co-compétiteurs sont loin devant et ne peuvent pas entendre l'annonce de l'intention de A. Comment doit-il procéder ?

R. La Règle 27-2a n'envisage pas l'absence d'un adversaire, d'un marqueur ou d'un co-compétiteur lorsque le joueur a l'intention de jouer une balle provisoire. Dans cette situation, afin de ne pas retarder le jeu, A est considéré avoir annoncé son intention selon la Règle 27-2a s'il informe son marqueur ou co-compétiteur aussitôt que possible qu'il a joué une balle provisoire. **(Nouvelle)**

### 27-2a/1.5

#### Signification de "partir en avant pour chercher"

Q. Par rapport à la Règle 27-2a, quand un joueur est-il considéré être parti en avant pour chercher la balle d'origine et ne peut donc plus jouer une balle provisoire ?

R. L'unique but de la Règle 27-2 est de permettre au joueur de gagner du temps. La seule manière de le faire efficacement est de jouer la balle provisoire avant de partir en avant pour chercher la balle d'origine. Cependant, cette disposition ne devrait pas être interprétée d'une manière trop rigoureuse en interdisant à un joueur de jouer une balle provisoire parce qu'il s'est avancé par rapport à son dernier coup en direction de la balle d'origine, par exemple pour aller prendre une balle ou un club

différent afin de jouer la balle provisoire. Le Comité doit considérer tous les faits concernés pour déterminer si le joueur est en fait parti en avant pour chercher la balle d'origine.

### **27-2a/2**

#### **Balle provisoire jouée avec pour seul motif la possibilité que la balle d'origine soit peut-être dans un obstacle d'eau**

- Q. Le coup de départ d'un joueur est peut-être dans un obstacle d'eau, mais n'est à l'évidence ni perdue à l'extérieur d'un obstacle d'eau, ni hors limites. Le joueur annonce que, puisque sa balle peut être dans l'obstacle, il va jouer une balle provisoire et le fait. La Règle 27-2a semble interdire une balle provisoire dans de telles circonstances. Quelle est la décision ?
- R. Le joueur n'a pas joué une balle provisoire qui, selon la Définition de "Balle provisoire", est une balle jouée selon la Règle 27-2 pour une balle pouvant être perdue à l'extérieur d'un obstacle d'eau ou pouvant être hors limites. La seconde balle jouée de l'aire de départ est en jeu puisqu'elle n'est pas une balle provisoire.

### **27-2a/2.2**

#### **Possibilité qu'une balle d'origine soit dans un obstacle d'eau n'excluant pas le jeu d'une balle provisoire**

- Q. Est-il vrai que, si la balle d'origine d'un joueur risque de venir reposer dans un obstacle d'eau, le joueur ne peut pas jouer une balle provisoire ?
- R. Non. Bien que la balle d'origine risque d'être dans un obstacle d'eau, le joueur est autorisé à jouer une balle provisoire si la balle d'origine risque aussi d'être perdue en dehors de l'obstacle d'eau ou d'être hors limites. Dans un tel cas, si la balle d'origine est retrouvée dans l'obstacle d'eau, la balle provisoire doit être abandonnée – Voir Règle 27-2c.

### **27-2a/2.5**

#### **Joueur jouant une balle provisoire en croyant que la balle d'origine peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau, découvrant ensuite qu'il est impossible qu'elle soit perdue en dehors de l'obstacle d'eau**

- Q. Le coup de départ d'un joueur est envoyé vers une zone d'arbres, buissons et hautes herbes. Croyant que sa balle peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau, le joueur annonce son intention de jouer une balle provisoire et joue une balle depuis l'aire de départ. Quand il arrive dans la zone, il découvre que la zone en question est un terrain marécageux qui a été défini comme un obstacle d'eau latéral et qu'il est sûr ou quasiment certain que sa balle y repose. Quelle est la décision ?
- R. Puisque le joueur joue la seconde balle de l'aire de départ en croyant que sa balle d'origine peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau, cette balle est une balle provisoire. La découverte ultérieure que la zone en question est en fait un obstacle d'eau latéral est sans importance. Le joueur doit donc abandonner la balle provisoire et procéder selon la Règle 26-1 – Voir Règle 27-2c.

### 27-2a/3

#### **Jeu d'une balle provisoire alors qu'il n'est pas raisonnable de penser que la balle d'origine soit perdue ou hors limites**

- Q. Alors qu'il n'est pas raisonnable de penser qu'une balle soit perdue à l'extérieur d'un obstacle d'eau ou soit hors limites, le joueur peut-il jouer une balle provisoire ?
- R. Non. Si un joueur joue une balle dans de telles circonstances, la balle n'est pas une balle provisoire mais la balle en jeu – Voir Décision 27-2a/2.

#### **Décision connexe :**

- 26-1/1 Signification de "sûr ou quasiment certain".

### 27-2a/4

#### **Trois balles jouées du même point, seule la seconde étant une balle provisoire**

- Q. Un joueur pensant que son coup de départ risque d'être perdu ou hors limites, joue une balle provisoire. Sa balle provisoire est envoyée dans la même direction que la balle d'origine et, sans rien dire, le joueur joue une autre balle du départ. Cette balle vient au repos sur le fairway. Quelle est la décision ?
- R. Si la balle d'origine n'est ni perdue, ni hors limites, le joueur doit continuer à jouer avec cette balle sans pénalité.
- Si la balle d'origine est perdue ou hors limites, le joueur doit continuer à jouer avec la troisième balle jouée du départ car, quand il a jouée cette balle sans aucune annonce, il a rendu la balle provisoire perdue, quelle que soit la position de la balle provisoire. Le score du joueur est alors cinq avec la troisième balle jouée du départ.
- Dans les deux situations, la troisième balle n'a de statut que par rapport à la balle jouée précédemment, c'est-à-dire la balle provisoire.

## **MOMENT OÙ UNE BALLE PROVISOIRE DEVIENT LA BALLE EN JEU**

### 27-2b/1

#### **Poursuite du jeu avec une balle provisoire sans chercher la balle d'origine**

- Q. Sur un par 3, un joueur envoie son coup de départ dans un bois dense. Il joue ensuite une balle provisoire qui s'immobilise près du trou. En voyant la position de la balle provisoire, le joueur ne désire pas retrouver sa balle d'origine. Il ne la cherche pas et avance directement vers sa balle provisoire pour continuer à la jouer. Son adversaire (ou co-compétiteur) pense qu'il serait préférable pour lui de retrouver la balle d'origine. L'adversaire (ou co-compétiteur) peut-il chercher la balle du joueur ?
- R. Oui. Selon l'équité (Règle 1-4), il peut chercher pendant cinq minutes pourvu qu'entre temps le joueur n'exécute pas un coup sur la balle provisoire, celle-ci reposant plus près du trou que l'endroit où la balle d'origine se trouve vraisemblablement. Le joueur a le droit de jouer un tel coup. S'il le fait, la balle d'origine est alors perdue selon la Règle 27-2b et toute recherche ultérieure devient inutile. En match play, si le joueur procède ainsi et que sa balle provisoire est plus proche du trou que la balle de son adversaire, son adversaire peut faire rejouer le coup (Règle 10-1c). Cependant, l'annulation du coup ne change pas le statut de la

balle d'origine, qui est perdue dès lors que la balle provisoire est jouée même hors tour. Voir aussi Décision 27-2c/2.

### **Décisions connexes :**

- 27/13 Refus d'identifier une balle.
- 27-2/2 Membre du Comité trouvant la balle d'origine d'un joueur ; joueur préférant continuer avec la balle provisoire.
- 27-2c/2 Balle retrouvée prise pour la balle d'origine ; joueur désirant ne pas en tenir compte et continuer à jouer avec la balle provisoire.

### **27-2b/2**

#### **Moment où une balle provisoire entrée devient la balle en jeu**

- Q. Sur un trou court, le coup de départ de A peut être hors limites ou perdu. A joue donc une balle provisoire, qu'il entre. A ne désire pas chercher sa balle d'origine. B, l'adversaire ou un co-compétiteur, va chercher la balle d'origine. Quand la balle provisoire devient-elle la balle en jeu ?
- R. Selon l'équité (Règle 1-4), la balle provisoire devient la balle en jeu aussitôt que A la retire du trou, à condition que la balle d'origine ne soit pas déjà retrouvée sur le terrain moins de cinq minutes après le début de la recherche entreprise par B.

### **27-2b/3**

#### **Balle d'origine reposant au-delà de la balle provisoire ; joueur cherchant brièvement la balle d'origine, jouant la balle provisoire et trouvant ensuite la balle d'origine**

- Q. La balle provisoire d'un joueur s'immobilise plus loin du trou que l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine. Après deux minutes de recherche de la balle d'origine, le joueur retourne en arrière, joue un second coup sur la balle provisoire et sa balle d'origine est alors retrouvée dans le temps limite des cinq minutes. Quelle est la décision ?
- R. Le joueur doit continuer à jouer avec la balle d'origine. Jouer une balle provisoire ne rend pas la balle d'origine perdue à moins qu'elle ne soit jouée depuis l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine ou depuis un point plus proche du trou que cet endroit (Règle 27-2b).

### **27-2b/4**

#### **Balle provisoire jouée d'un endroit plus proche du trou que l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine mais plus éloigné du trou que l'endroit où la balle d'origine est trouvée**

- Q. Un joueur, croyant que son coup de départ peut être perdu ou sur une route définie comme hors limites, joue une balle provisoire. Il cherche sa balle d'origine mais ne la trouve pas. Il avance et joue sa balle provisoire. Il continue à avancer et trouve sa balle d'origine sur le terrain. La balle d'origine a dû rebondir sur la route en descente, descendre celle-ci puis revenir sur le terrain, parce qu'elle est trouvée beaucoup plus loin du départ que prévu. La balle d'origine est-elle encore la balle en jeu ?
- R. Non. Le joueur a joué un coup avec la balle provisoire d'un point plus proche du trou que l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine. Lorsqu'il agit

ainsi, la balle provisoire devient la balle en jeu et la balle d'origine est perdue (Règle 27-2b).

L'endroit où la balle d'origine repose réellement est sans importance.

#### **27-2b/5**

##### **Balle d'origine jouée après avoir joué une balle provisoire d'un point plus près du trou que celui où la balle d'origine se trouve vraisemblablement**

- Q. Un joueur, incapable de retrouver sa balle d'origine, avance et exécute un second coup avec sa balle provisoire d'un point plus proche du trou que l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine. Sa balle d'origine est ensuite trouvée et il la joue. Quelle est la décision ?
- R. Lorsque le joueur exécute son second coup sur la balle provisoire, la balle d'origine est perdue et la balle provisoire est en jeu (Règle 27-2b). En exécutant un coup avec une balle qui n'est plus en jeu (la balle d'origine), le joueur joue une mauvaise balle – Voir Définition de "Mauvaise Balle" – et est passible de pénalité selon la Règle 15-3.

##### **Décisions connexes :**

- 15/5 Balle d'origine retrouvée et jouée après avoir mis une autre balle en jeu.
- 27/8 Balle retrouvée après plus de cinq minutes de recherche et ensuite jouée.
- 27-1/2.3 Balle d'origine retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle ait été droppée ; balle d'origine jouée.

#### **27-2b/6**

##### **Joueur abandonnant sa balle d'origine et avançant pour jouer sa balle provisoire ; balle d'origine alors retrouvée**

- Q. Un joueur, ayant cherché une minute sa balle d'origine, l'abandonne et avance pour continuer à jouer avec sa balle provisoire. Avant qu'il ne joue la balle provisoire, des spectateurs retrouvent la balle d'origine alors que la période de recherche de cinq minutes n'est pas expirée. Quelle est la décision ?
- R. La balle d'origine reste la balle en jeu puisqu'elle est retrouvée dans les cinq minutes après le début de sa recherche et que le joueur n'a pas joué de coup avec la balle provisoire depuis l'endroit où la balle d'origine se trouve vraisemblablement ou d'un point plus proche du trou que cet endroit (Règle 27-2b).

#### **27-2b/6.5**

##### **Joueur déclarant sa balle provisoire injouable et droppant une balle ; balle d'origine ensuite trouvée**

- Q. Un joueur envoie son coup de départ dans un rough épais approximativement à 135 mètres du départ. Puisque sa balle peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau, il joue une balle provisoire. Après une brève recherche de sa balle d'origine, il avance pour jouer sa balle provisoire qui est dans un buisson approximativement à 180 mètres du départ. Il déclare sa balle provisoire injouable et la droppe à moins de deux clubs de l'emplacement où elle repose selon la Règle 28c. Avant de jouer la balle provisoire, la balle d'origine du joueur est retrouvée par un spectateur moins de cinq minutes après que le joueur ait commencé à la chercher. Quelle est la décision ?

- R. La balle d'origine reste la balle en jeu puisqu'elle a été trouvée moins de cinq minutes après que sa recherche ait commencé et que le joueur n'a pas joué de coup avec la balle provisoire (voir Règle 27-2b). Le fait que le joueur relève et droppe la balle provisoire selon la Règle 28c est sans importance.

#### **27-2b/7**

##### **Balle provisoire jouée en croyant à tort que c'est la balle d'origine**

- Q. Un joueur, croyant que sa balle d'origine peut être hors limites, joue une balle provisoire qui s'immobilise dans la même zone. Il trouve une balle qu'il croit être sa balle d'origine, la joue et découvre alors que la balle qu'il a jouée est sa balle provisoire. Quelle est la décision ?
- R. Si un joueur atteint l'endroit où sa balle d'origine repose vraisemblablement et qu'il joue un autre coup avec une balle provisoire, la balle provisoire est en jeu et la balle d'origine est perdue (Règle 27-2b).

#### **27-2b/8**

##### **Balle provisoire relevée en croyant à tort que la balle d'origine repose dans les limites du terrain**

- Q. Un joueur, croyant que sa balle d'origine peut être hors limites, joue une balle provisoire qui s'immobilise avant l'endroit où s'est immobilisée la balle d'origine. Il avance, voit sa balle d'origine et, croyant la balle d'origine sur le terrain, relève la balle provisoire. Il découvre ensuite que la balle d'origine est hors limites. Quelle est la décision ?
- R. Puisque la balle d'origine est hors limites, la balle provisoire est en jeu (Règle 27-2b). Lorsque le joueur relève la balle en jeu (balle provisoire) sans que les Règles le permettent, il encourt un coup de pénalité et doit la replacer (Règle 18-2a).

#### **27-2b/9**

##### **Balle provisoire relevée devenant par la suite la balle en jeu**

- Q. En stroke play, un compétiteur, croyant que son coup de départ peut être hors limites, joue une balle provisoire. Il trouve une balle qu'il croit être sa balle d'origine, joue un coup avec elle, relève sa balle provisoire et découvre alors que la balle qu'il a jouée n'est pas sa balle d'origine, mais qu'en réalité il a joué une mauvaise balle. Il continue la recherche de sa balle d'origine mais ne la trouve pas. Quelle est la décision ?
- R. Le compétiteur relève une balle qui est devenue la balle en jeu, c'est-à-dire la balle provisoire – Voir Règle 27-2b. Par conséquent, le compétiteur encourt une pénalité de coup et distance selon la Règle 27-1 pour avoir perdu sa balle d'origine, une pénalité de deux coups selon la Règle 15-3b pour avoir joué une mauvaise balle et une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2a pour avoir relevé sa balle provisoire. Il doit replacer et jouer la balle provisoire. Le compétiteur jouera son septième coup.

#### **27-2b/10**

##### **Balle provisoire relevée devenant par la suite la balle en jeu ; compétiteur jouant ensuite d'un mauvais endroit**

- Q. Suite à la Décision 27-2b/9, quelle est la décision si le compétiteur retourne à l'aire de départ avec la balle provisoire et la met à nouveau en jeu ?

- R. Lorsque le compétiteur joue à nouveau de l'aire de départ au lieu de replacer et jouer la balle provisoire depuis l'endroit où elle a été relevée, il met cette balle en jeu avec la pénalité de coup et distance (voir Règle 27-1a). Toutefois la pénalité d'un coup pour avoir initialement relevé la balle provisoire en infraction avec la Règle 18-2a s'applique toujours car, au moment où il a relevé la balle provisoire, le joueur n'a pas l'intention de rejouer depuis l'aire de départ. En conséquence, le joueur jouera du départ son 8<sup>ème</sup> coup.

**Décisions connexes :**

- 10-2c/1 Abandon d'une balle jouée hors tour depuis l'aire de départ, une autre balle étant jouée ensuite dans l'ordre correct.
- 18-2a/1 Joueur manquant son coup de départ et enfonçant le tee avant d'exécuter le coup suivant.
- 18-2a/2 Balle à peine touchée par le coup, tombant du tee, relevée et replacée sur le tee.
- 18-2a/11 Balle jouée du départ, crue à tort être hors limites et relevée ; compétiteur jouant une autre balle depuis l'aire de départ.
- 29-1/9 Joueur et partenaire drivant de la même aire de départ en foursome.

## **MOMENT OÙ UNE BALLE PROVISOIRE DOIT ÊTRE ABANDONNÉE**

### **27-2c/1 (Réservée)**

#### **27-2c/1.5**

#### **Balle d'origine perdue dans un terrain en réparation ; la balle provisoire devient-elle la balle en jeu ?**

- Q. Un joueur envoie son coup de départ dans une zone de haut rough et, puisque la balle peut être perdue, il joue une balle provisoire. Pendant la recherche de la balle d'origine, le joueur découvre que le Comité a marqué une grande zone du rough comme terrain en réparation. Il est établi qu'il est quasiment certain que la balle d'origine est dans le terrain en réparation. La balle provisoire devient-elle automatiquement la balle en jeu puisque la balle d'origine, qui n'a pas été retrouvée, est en dehors d'un obstacle d'eau ?
- R. Non. Le joueur peut continuer à jouer la balle provisoire selon la Règle 27-2b ou il peut procéder selon la Règle 25-1c(i) puisqu' il est quasiment certain que sa balle se trouve dans un terrain en réparation – Voir Exception de la Règle 27-2b.

**Décision connexe :**

- 25-1c/3 Balle jouée d'une zone de terrain en réparation perdue dans la même zone.

### 27-2c/2

#### **Balle retrouvée prise pour la balle d'origine ; joueur désirant ne pas en tenir compte et continuer à jouer avec la balle provisoire**

- Q. Sur un par 3, un joueur joue son coup de départ dans un épais buisson. Puisque sa balle peut être perdue, il joue une balle provisoire qui s'immobilise près du trou. Dans ces circonstances, il est avantageux pour le joueur de ne pas retrouver sa balle d'origine. Par conséquent, le joueur ne cherche pas sa balle d'origine et avance directement vers sa balle provisoire. Pendant que le joueur se dirige vers sa balle provisoire, une balle semblant être sa balle d'origine est retrouvée. Le joueur est avisé que sa balle d'origine peut avoir été retrouvée. Le joueur peut-il ignorer cette balle et continuer à jouer avec la balle provisoire ?
- R. Non. Le joueur doit examiner la balle qui a été trouvée et, si c'est la balle d'origine du joueur, il doit continuer le jeu avec celle-ci (ou procéder selon la Règle de la balle injouable). La balle provisoire doit être abandonnée – Règle 27-2c. Voir aussi la Décision 27-2b/1.

#### **Décisions connexes :**

- 27/13 Refus d'identifier une balle.
- 27-2/2 Membre du Comité trouvant la balle d'origine d'un joueur ; joueur préférant continuer avec la balle provisoire.
- 27-2b/1 Poursuite du jeu avec une balle provisoire sans chercher la balle d'origine.

### 27-2c/3

#### **Balle provisoire jouée d'un point plus proche du trou que la balle d'origine, le joueur pensant à tort que sa balle d'origine, qui est visible, est hors limites**

- Q. La balle d'un joueur s'immobilise 20 mètres derrière un green et au-delà d'un piquet blanc que le cadet du joueur annonce être un piquet de hors limites. Le joueur joue une balle provisoire qui s'immobilise devant le green, mais plus près du trou que sa balle d'origine. Le joueur joue la balle provisoire et l'envoie sur le green. A ce moment, il se dirige derrière le green vers sa balle d'origine, qui a toujours été visible, et découvre que le piquet blanc n'est pas un piquet de hors limites et que sa balle d'origine est sur le terrain. Quelle est la décision ?
- R. Le joueur aurait dû déterminer le statut de sa balle d'origine avant de jouer un second coup avec la balle provisoire et, puisque la balle d'origine n'était pas hors limites, il aurait dû abandonner la balle provisoire. Ne l'ayant pas fait, le second coup sur la balle provisoire est un coup joué sur une mauvaise balle – Règle 27-2c. En match play, le joueur perd le trou (Règle 15-3a). En stroke play, il encourt une pénalité de deux coups (Règle 15-3b) et doit terminer le trou avec la balle d'origine.

### 27-2c/4

#### **Balle d'origine et balle provisoire trouvées hors limites**

- Q. Un joueur trouve sa balle d'origine et sa balle provisoire hors limites. Les balles ont été jouées depuis l'aire de départ. Lorsque le joueur retourne à l'aire de départ et joue une autre balle, joue-t-il son 3<sup>ème</sup> ou son 5<sup>ème</sup> coup ?

R. Le joueur joue son 5<sup>ème</sup> coup quand il joue la troisième balle de l'aire de départ. Un coup joué avec une balle provisoire et toute pénalité relative à celle-ci ne sont pas annulés sauf si la balle provisoire est abandonnée comme prévu par la Règle 27-2c.

**Décisions connexes :**

- *15/7 Jouer une mauvaise balle en croyant jouer une balle provisoire ou une seconde balle.*
- *20-7c/5 Compétiteur jouant une seconde balle selon la Règle 20-7c ; explication de "Coups de pénalité encourus uniquement en jouant la balle qui ne compte pas".*