

DÉFINITIONS

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – Voir pages 18 à 27.

12-1. VOIR LA BALLE ; CHERCHER LA BALLE

Un joueur n'a pas nécessairement le droit de voir sa balle quand il exécute un coup.

En cherchant sa balle n'importe où sur le *terrain*, le joueur peut toucher ou courber des hautes herbes, des joncs, des buissons, ajoncs, bruyères ou plantes similaires, mais seulement dans la mesure strictement nécessaire pour trouver ou identifier la balle, et à la condition que cela n'améliore pas le lie de la balle, la zone de son *stance* ou de son mouvement intentionnels ou sa *ligne de jeu* ; si la balle est déplacée, la Règle 18-2a s'applique sauf exceptions prévues dans les clauses a – d de cette Règle.

Outre les autres méthodes de recherche et d'identification d'une balle qui sont autorisées par les *Règles*, le joueur peut aussi chercher et identifier une balle selon la Règle 12-1 comme suit :

a. Chercher ou identifier une balle recouverte par du sable

Si l'on croit que la balle d'un joueur reposant sur une partie quelconque du *terrain* est recouverte par du sable, au point qu'il ne peut pas la trouver ou l'identifier, il peut, sans pénalité, toucher ou déplacer le sable afin de trouver ou d'identifier la balle. Si la balle est trouvée et identifiée comme étant la sienne, le joueur doit recréer le lie au plus près en replaçant le sable. Si la balle est *déplacée* en touchant ou en déplaçant du sable pendant la recherche ou l'identification de la balle, il n'y a pas de pénalité ; la balle doit être replacée et le lie recréé.

En recréant un lie selon cette Règle, le joueur est autorisé à laisser visible une petite partie de la balle.

b. Chercher ou identifier une balle recouverte par des détritits dans un obstacle

Dans un *obstacle*, si l'on croit que la balle d'un joueur est recouverte par des *détritits* au point qu'il ne peut pas la trouver ou l'identifier, il peut, sans pénalité, toucher ou déplacer les *détritits* afin de trouver ou d'identifier la balle. Si la balle est trouvée et identifiée comme étant la sienne, le joueur doit replacer les *détritits*. Si la balle est *déplacée* en touchant ou en déplaçant des *détritits* pendant la recherche ou l'identification de la balle, la Règle 18-2a s'applique ; si la balle est *déplacée* pendant le remplacement des *détritits*, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être replacée.

Si la balle était entièrement recouverte par des *détritits*, le joueur doit recouvrir la balle mais est autorisé à laisser visible une petite partie de la balle.

c. Chercher une balle dans l'eau dans un obstacle d'eau

Si l'on croit qu'une balle repose dans l'eau dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut, sans pénalité, la chercher en sondant avec un club ou autrement. Si la balle dans l'eau est accidentellement *déplacée* durant le sondage, il n'y a pas de pénalité ; la balle doit être replacée, à moins que le joueur ne choisisse de procéder selon la Règle 26-1. Si la balle *déplacée* ne reposait pas dans l'eau ou si la balle a été accidentellement *déplacée* par le joueur autrement que durant le sondage, la Règle 18-2a s'applique.

d. Chercher une balle dans une obstruction ou dans un terrain en condition anormale

Si une balle reposant dans ou sur une obstruction ou dans un *terrain en condition anormale*, est *déplacée* accidentellement pendant sa recherche, il n'y a pas de pénalité ;

la balle doit être replacée à moins que le joueur ne choisisse de procéder selon la Règle 24-1b, 24-2b ou 25-1b selon le cas. Si le joueur replace la balle, il peut encore procéder selon l'une de ces Règles, dans la mesure où elle est applicable.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 12-1 :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups

(Améliorer le lie, la zone du stance ou du mouvement intentionnels, ou la ligne de jeu – voir Règle 13-2)

12-2. RELEVER LA BALLE POUR IDENTIFICATION

La responsabilité de jouer sa propre balle incombe au joueur. Chaque joueur devrait faire une marque d'identification sur sa balle.

Si un joueur croit qu'une balle au repos est la sienne mais qu'il ne peut pas l'identifier, le joueur peut relever la balle pour l'identifier, sans pénalité. Le droit de relever une balle pour l'identifier s'ajoute aux actions autorisées selon la Règle 12-1.

Avant de relever la balle, le joueur doit annoncer son intention à son adversaire en match play, à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* en stroke play, et marquer la position de la balle. Il peut ensuite relever la balle et l'identifier à condition de donner à son adversaire, son *marqueur* ou *co-compétiteur* l'occasion d'observer le relèvement et le remplacement de la balle. Lorsque la balle est relevée selon la Règle 12-2, elle ne doit pas être nettoyée plus qu'il n'est nécessaire à son identification.

Si la balle est celle du joueur et qu'il ne respecte pas tout ou partie de cette procédure, ou s'il relève sa balle afin de l'identifier sans avoir une raison valable pour le faire, **il encourt une pénalité d'un coup**. Si la balle relevée est celle du joueur, il doit la replacer. S'il omet de le faire, **il encourt la pénalité générale selon la Règle 12-2**, mais n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon cette Règle.

Note : Si le lie d'origine d'une balle qui doit être replacée a été modifié, voir la Règle 20-3b.

***PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 12-2 :**

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups

* Si un joueur encourt la pénalité générale pour infraction à la Règle 12-2, il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon cette Règle.

CHERCHER LA BALLE

12-1/1 (Réservée)

12-1/2 (Réservée)

12-1/3

Dessus d'une balle recouvert de feuilles dans un obstacle mais une partie de la balle visible sous un autre angle

Q. Le dessus de la balle d'un joueur, dans un obstacle, est couvert par des feuilles, la rendant invisible au joueur quand il prend son stance. Toutefois, une partie de la

balle est visible sous un autre angle. Le joueur est-il autorisé à enlever assez de feuilles pour voir la balle une fois qu'il a pris son stance ?

- R.** Non. Dans ces circonstances, un joueur est autorisé à enlever des débris recouvrant une balle dans un obstacle seulement si la balle n'est visible sous aucun angle. **(Révisée)**

12-1/4

Joueur touchant le sol d'un obstacle en cherchant une balle qu'il pense recouverte de débris dans l'obstacle

- Q.** La balle d'un joueur est supposée être dans un bunker recouvert de feuilles. Pour rechercher la balle, le joueur sonde avec un club qui touche le sol dans le bunker. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité. La Règle 12-1 autorise expressément à toucher le sol dans un obstacle en sondant. Une telle autorisation surpasse toutes interdictions de la Règle 13-4.

12-1/5

Joueur heurtant du pied la balle qu'il cherche en sondant dans un obstacle d'eau

- Q.** Un joueur sondant l'eau pour rechercher sa balle dans un obstacle d'eau heurte accidentellement du pied la balle qui est en fait dans l'herbe haute sur la rive dans l'obstacle. Quelle est la décision ?
- R.** Comme la balle déplacée ne reposait pas dans l'eau d'un obstacle d'eau, le joueur encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-2a pour avoir déplacé sa balle en jeu (voir Règle 12-1c). Le joueur peut replacer la balle et la jouer ou, avec une pénalité additionnelle d'un coup, procéder selon la Règle 26-1. Si le joueur procède selon la Règle 26-1, il n'est pas obligé de replacer la balle. **(Révisée)**

Décision connexe :

- 20-1/13 Balle heurtée accidentellement du pied par le joueur à qui il est demandé de relever sa balle qui interfère.

Autres décisions concernant la Règle 12-1 : voir "Chercher et identifier la balle" dans l'Index.

IDENTIFIER LA BALLE

12-2/1

Identifier une balle uniquement par la marque, le type et le numéro

- Q.** Dans la zone où sa balle est supposée s'être immobilisée, un joueur trouve une balle de la même marque, de même type et du même numéro que la balle qu'il a jouée. Le joueur prétend que c'est sa balle, bien qu'il n'ait pas fait de marque d'identification comme suggéré par la Règle 12-2, et la joue. Le joueur est-il considéré avoir joué une mauvaise balle ?
- R.** Non, à moins (1) qu'il y ait une preuve manifeste que, du fait de l'état de la balle, ce n'est pas la balle du joueur ou (2) que par la suite il soit établi qu'une autre balle de la même marque, du même type et du même numéro reposait dans la zone au

moment où le joueur a joué et que chacune des deux balles, vu son état, pouvait être la balle du joueur.

Décisions connexes :

- 27/10 Joueur incapable de différencier sa balle d'une autre balle.
- 27/11 Balle provisoire impossible à différencier de la balle d'origine.
- 27/12 Identification d'une balle grâce au témoignage d'un spectateur.
- 27/13 Refus d'identifier une balle.

12-2/2

Toucher et faire pivoter une balle à moitié enterrée afin de l'identifier

- Q.** Une balle est à moitié enterrée dans le rough. Ayant annoncé son intention par avance à son adversaire, marqueur ou co-compétiteur, le joueur, dans le but d'identifier la balle, touche la balle et la fait pivoter. En procédant ainsi il identifie la balle comme étant la sienne. Y a-t-il une pénalité ?
- R.** Oui, pour avoir touché la balle autrement que prévu par les Règles (Règle 18-2a). Selon les Règles 12-2 et 20-1, une balle peut être relevée (ou touchée et pivotée) pour identification après que sa position a été marquée. Si le joueur avait marqué la position de la balle avant de la faire pivoter, il n'y aurait pas eu de pénalité, en présumant que la rotation n'était pas faite dans le but de nettoyer la balle plus que nécessaire à son identification.

Décisions connexes :

- 18-2a/33 Faire pivoter une balle sur le green sans marquer sa position.
- 20-3a/2 Utiliser une ligne sur la balle pour l'alignement.

Autres décisions concernant la Règle 12-2 : voir "Chercher et identifier la balle" dans l'Index.