

JOUER LA BALLE

Règle 12 Chercher et identifier la balle

Définitions

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

12-1. Chercher la balle ; Voir la balle

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 la retrouver et l'identifier, 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*.

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

Dans un *obstacle*, si l'on croit qu'une balle est recouverte par des *détritus* ou du sable, le joueur peut en sondant ou en ratissant avec un club ou autrement, retirer autant de *détritus* ou de sable que nécessaire pour lui permettre de voir une partie de la balle. S'il en a trop retiré, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être recouverte de sorte que seule une partie en soit visible. Si la balle est *déplacée* en procédant ainsi, il n'y a pas de pénalité ; la balle doit être replacée, et si nécessaire, recouverte. En ce qui concerne l'enlèvement de *détritus* à l'extérieur d'un *obstacle*, voir Règle 23-1.

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 la Règle 24-1b, 24-2b ou 25-1b selon la Règle applicable.

Si l'on croit qu'une balle repose dans l'eau dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut la chercher en sondant avec un club ou autrement. Si la balle est *déplacée* en procédant ainsi, elle doit être replacée à moins que le joueur ne choisisse de procéder selon la Règle 26-1.

Il n'y a pas de pénalité pour avoir provoqué le *déplacement* de la balle à condition que le déplacement soit directement imputable à l'acte spécifique de sonder. Sinon le joueur encourt un *coup de pénalité* selon la Règle 18-2a.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 12-1 :

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

12-2. Identifier la balle

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

Si un joueur a des raisons de penser qu'une balle au repos est la sienne et qu'il est nécessaire de la relever pour l'identifier, il peut, dans ce but, relever la balle sans pénalité.

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 l'emplacement

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 alors que cela n'est pas nécessaire, 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 placée ou remplacée a été modifié, voir la Règle 20-3b.

***PÉNALITÉ POUR INFRACTION A 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

Chercher avec la tête de club une balle recouverte de sable dans un bunker

- Q. Si une balle est couverte de sable dans un bunker, la tête d'un club peut-elle être utilisée pour la recherche ?
- R. Oui.

12-1/2

Balle recouverte de sable dans un bunker déterrée pendant la recherche

- Q. Une balle recouverte de sable dans un bunker est déterrée pendant la recherche. Le joueur la replace et la recouvre comme prescrit par la Règle 12-1, troisième paragraphe. Le joueur peut-il ensuite enlever le sable juste nécessaire pour qu'il puisse voir une partie de la balle ?
- R. Oui.

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 d'une balle dans un obstacle est couvert par des feuilles la rendant invisible au joueur quand il l'adresse. 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 en l'adressant ?
- R. Non. Un joueur est autorisé à enlever des débris recouvrant une balle dans un obstacle seulement si la balle n'est visible sous aucun angle.

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 sonde l'eau pour rechercher sa balle dans un obstacle d'eau heurté 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 le déplacement de la balle n'est pas directement imputable à l'action spécifique de sonder pour rechercher la balle, le joueur encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-2a pour avoir déplacé sa balle en jeu. 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.

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, prouvant que 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 ait 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.