

## Les Règles de Golf protègent et aident les joueurs

# BUNKERS

La vue d'un Bunker terrorise certains joueurs. Il faut s'appliquer pour en sortir correctement. Les remarques, comme : « ah ha encore la playa » » risquent de faire monter la sensibilité du joueur d'un cran. Je dis bien risquent, car ceux qui savent comment s'y prendre se plaît dans un bunker comme poisson dans l'eau. Les autres, je leur conseille de prendre un cours chez un des pros. Les bons résultats ne se feront pas attendre. Promis !

Ce qui précède n'est que le bout visible de l'iceberg.

Beaucoup de joueurs ne savent souvent pas comment affronter un bunker, ou, quelle Règle de Golf pourrait être impliqué.

**Alors, mettons les choses au point. Sources : Les Règles/Décisions**

**D'abord des principes valables dans tous les cas, si votre balle se trouve dans le bunker**

- Ne touchez pas le sable avec votre club (deux coups de pénalité), ou toute autre action pour obtenir des informations sur l'obstacle.
- Pour éviter de tomber, vous pouvez vous servir d'un club pour entrer et sortir d'un bunker, sans donner l'impression de tester le sable.
- Vous pouvez amener plusieurs clubs dans le bunker et les déposer délicatement dans le sable sans donner l'impression de tester le sable.

- Changer de club : Après avoir pris la stance, vous pouvez changer de club et reprendre la stance, sans pénalité.
- Vous pouvez emmener le râteau et le poser délicatement dans le sable sans donner l'impression de tester le sable.
- Raclez le sable sans laisser des monticules.
- Pour prendre votre stance, vous pouvez enfoncer les souliers dans le sable. Par contre, vous ne pouvez pas construire une stance, en tassant le sol avec vos pieds, par exemple dans une pente d'un bunker.
- Vous pouvez racler le sable en arrière de votre balle, à condition de ne pas améliorer l'emplacement à proximité de la balle.
- Râteau en bordure ou dans la pente d'un bunker arrêtant la balle. Il arrive parfois que la balle est arrêtée par le râteau. Vous pouvez enlever le râteau, sans pénalité. Et, si la balle bouge, vous pouvez la replacer, sans pénalité, à l'endroit que vous aurez marqué auparavant avec un tee. Si vous ne remplacez pas la balle, vous la jouerez d'un mauvais endroit et cela vous coûte deux points de pénalité.
- Si, deux balles sont tellement près l'une de l'autre, gênant le jeu, vous pouvez lever une en marquant sa position. En remplaçant cette balle, il faut recréer les mêmes conditions. (par exemple ; l'enfoncer dans le sable).
- Balle dans traces de souliers ou enfoncée dans le sable. C'est de la malchance. La balle doit être jouée comme elle repose ou la déclarer injouable.
- Si vous avez joué une mauvaise balle, le coup ne compte pas. Vous encourez deux coups de pénalité. Vous devez retourner à l'endroit où vous avez confondu les balles et jouer la bonne balle. La mauvaise balle doit être remise dans le bunker en créant les conditions dans lesquelles vous l'avez trouvée.
- Balle touche vous-même ou votre équipement. Il y a un coup de pénalité et vous devez jouer la balle comme elle repose.

## **Neuf cas de figure de balles dans un bunker:**

### **1. Cas simple**

La balle est bien visible, le sable correctement raclé, aucun débris, ni obstruction amovible/inamovible en vue.

## 2. Cas avec débris

La balle est visible, facile à identifier, un peu caché par un débris. (Feuille, peau de banane, caillou, une poire à moitié mangée 'est un débris même s'il n'y a pas de poirier dans le voisinage. Première chose à retenir impérativement : Si vous touchez le débris avec une partie de votre corps ou avec votre équipement, vous encourez une pénalité de deux coups, sauf si vous touchez le débris accidentellement en vous approchant de la balle et que vous n'amélioriez pas la position de la balle, ni la stance ou l'aire du swing envisagé. Alors, prudence où vous mettez les pieds.

Attention :

Ne touchez pas le débris ou le sable dans votre backswing ou dans vos swings d'essais. Il n'y a pas de pénalité si vous touchez le débris dans le downswing dans l'intention de jouer la balle franchement.

## 3. Cas avec débris et identification de la balle

La balle est enfouie sous un débris et du sable. Vous ne la voyez presque pas. Si vous ne pouvez pas l'identifier, vous pouvez alors enlever le débris, sans pénalité, dégager la balle en marquant sa position, sans pénalité. Pour l'identifier, vous ne pouvez que partiellement nettoyer la balle. Ensuite, remplacez la balle au même endroit, comme vous l'avez trouvé, en recréant les conditions avec le débris et le sable. Si vous ne respectez pas cette façon de faire, vous encourez d'une pénalité de deux coups.

## 4. Cas avec obstruction amovible

La balle repose dans le sable **contre** une carte de score (obstructions amovibles : objets artificiels fait par l'homme). Vous pouvez enlever cette obstruction, pas de pénalité. Si vous touchez le sable, pas de pénalité. Si la balle bouge, il faut la remettre à sa place initiale, sans pénalité. Si vous ne la remettez pas, c'est deux coups de pénalités, par ce que vous la joueriez d'un mauvais endroit.

Autre situation : La balle repose **sur** la carte de score. Vous devez marquer l'endroit sous la carte, aussi près que possible de la position de la balle. Maintenant, vous pouvez retirer la balle et enlever la carte de score et dropper la balle aussi près que possible de l'endroit que vous aviez marqué. Toute cette opération n'entraîne pas de pénalité pour vous. Info : Même si la balle repose sur une obstruction, elle est dans le bunker, malgré la définition que sa lisière ne s'étend pas verticalement en hauteur.

## **5. Cas avec obstruction inamovible**

La balle repose contre une obstruction inamovible. Cette obstruction vous gêne dans votre stance et swing. Vous pouvez prendre un dégagement sans pénalité et déposer la balle dans le bunker, sans vous approcher du drapeau, à une longueur de club d'un nouvel emplacement où vous n'êtes plus gêné par l'obstruction. Vous pouvez aussi sortir du bunker ; déposer une balle, avec une pénalité d'un coup, sur une ligne reliant le drapeau et la position de la balle dans le bunker. Vous pouvez reculer sur cette ligne aussi loin que vous voulez.

## **6. Cas avec une flaqué d'eau**

La balle repose dans une flaqué d'eau. Vous avez droit à un dégagement sans pénalité et déposez la balle dans le bunker, sans vous approcher du drapeau, à une longueur de club d'un nouvel emplacement où vous n'êtes plus gêné par l'obstruction. Vous pouvez aussi sortir du bunker ; déposer une balle, avec une pénalité d'un coup, sur une ligne reliant le drapeau et la position de la balle dans le bunker. Vous pouvez reculer sur cette ligne aussi loin que vous voulez.

## **7. Cas avec un bunker rempli d'eau (Terrain en réparation, intervention du Comité)**

Le Comité pourrait déclarer le bunker comme terrain en réparation. Dans ce cas, vous trouveriez un piquet bleu planté au milieu du bunker. Ceci vous donne la possibilité de sortir du bunker, déposer une balle, sans pénalité, sur une ligne reliant le drapeau et la position de la balle dans le bunker. Vous pouvez reculer sur cette ligne aussi loin que vous voulez. Il arrive que le bunker n'est rempli d'eau que partiellement. Vu le piquet bleu, vous pouvez toujours, si vous le désirez, vous dégager en dehors du bunker, sans pénalité.

## **8. Cas avec un bunker rempli d'eau (sans intervention du Comité)**

Si la balle s'y trouve, libre à vous de la jouer depuis le bunker sans pénalité ou, avec une pénalité d'un coup, sortir du bunker, déposer une balle sur une ligne reliant le drapeau et la position de la balle dans le bunker. Vous pouvez reculer sur cette ligne aussi loin que vous voulez. Dans ce cas le Comité aurait intérêt à déclarer le bunker « terrain en réparation » et le marquer avec un piquet bleu. Il y a la possibilité que les autres bunkers du parcours soient également remplis d'eau. (Fortes pluies).

## 9. Cas « balle injouable »

La balle est tellement mal placée que vous risqueriez de piocher le sable pour la sortir du bunker. Dans ce cas, afin d'éviter des coups successifs, vous auriez intérêt de la déclarer injouable. Dans ce cas, vous avez trois possibilités de vous en sortir, toujours avec un coup de pénalité, selon la Règle de la balle injouable.

- Dropper une balle dans le bunker à deux longueurs de clubs maximum de l'endroit où la balle repose mais pas plus près du drapeau.
- Dropper une balle dans le bunker en arrière sur une ligne entre le point où la balle repose et le drapeau. Vous pouvez reculer sur cette ligne dans le bunker aussi loin que vous voulez.

Selon la Règle, ces deux possibilités de dégagements doivent se faire dans le bunker.

Troisième possibilité, toujours avec un coup de pénalité :

- Dropper une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier. Si c'était du tee de départ, vous pouvez la remettre sur un tee.

Max Schibli