
LES BUNKERS

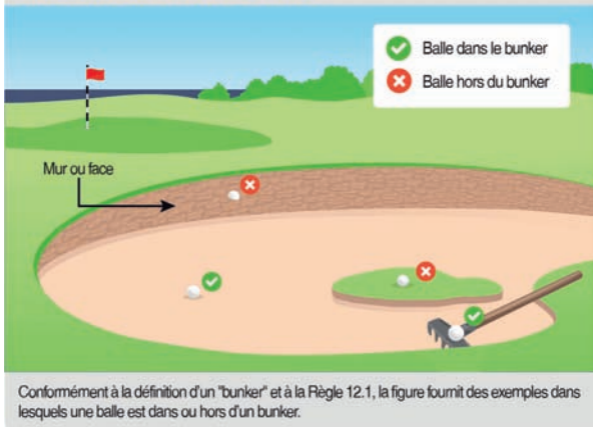
RÈGLES DE BASE ET DÉGAGEMENTS DE SITUATIONS COURANTES **RÈGLE 12**

Votre balle est dans un bunker quand une partie quelconque de la balle touche le sable sur le sol à l'intérieur de la lisière du bunker.

Votre balle est également dans un bunker si elle est à l'intérieur de la lisière du bunker et repose sur ou dans un **débris**, une **obstruction amovible**, une **condition anormale du parcours** ou un **élément partie intégrante** dans le bunker.

Si votre balle repose sur de la terre, de l'herbe ou sur tout autre élément naturel poussant ou fixé à l'intérieur de la lisière d'un bunker sans toucher de sable, votre balle n'est pas dans le bunker.

FIGURE 12.1 : BALLE DANS UN BUNKER



Avant de jouer votre balle dans un bunker, vous pouvez retirer des **détritus** et des **obstructions amovibles**.

Avant de jouer un coup sur une balle dans un bunker, vous ne devez pas :

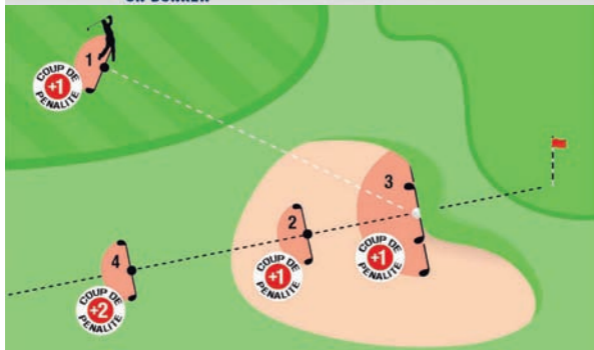
- toucher délibérément le sable dans le bunker avec votre main, un club, un râteau ou un autre objet pour tester l'état du sable afin d'obtenir des informations pour votre coup suivant, ou
- toucher le sable dans le bunker avec votre club :
 - dans la zone juste devant ou derrière votre balle (sauf ce qui est autorisé en cherchant correctement votre balle, ou en retirant un **détritus** ou une **obstruction amovible**),
 - en faisant un swing d'essai, ou
 - en faisant votre backswing pour un coup.

Sauf dans les situations couvertes par les points ci-dessus, les actions suivantes sont autorisées :

- creuser avec vos pieds pour prendre un stance pour un swing d'essai ou pour le coup,
- aplanir le bunker pour prendre soin du parcours,
- placer vos clubs, votre équipement ou d'autres objets dans le bunker (que ce soit en les jetant ou en les posant),
- mesurer, marquer, relever, replacer ou entreprendre toute autre action selon une Règle,
- vous appuyer sur un club pour vous reposer, garder votre équilibre ou éviter une chute, ou
- frapper le sable de frustration ou de colère.

Les situations de dégagement courantes lorsque votre balle se trouve dans un bunker sont les suivantes :

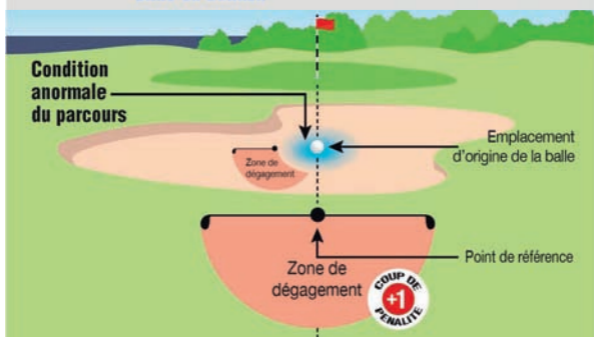
FIGURE 19.3 : OPTIONS DE DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE INJOUABLE DANS UN BUNKER



Un joueur décide que sa balle est injouable dans un bunker. Le joueur a **quatre options** :

- (1) Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement coup et distance, ou
- (2) Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne dans le bunker, ou
- (3) Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement latéral dans le bunker, ou
- (4) Avec au total deux coups de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement en dehors du bunker en arrière sur la ligne, basé sur la ligne de référence partant du trou et passant par l'emplacement de la balle d'origine.


FIGURE 16.1c : DÉGAGEMENT D'UNE CONDITION ANORMALE DU PARCOURS DANS UN BUNKER



La figure envisage un joueur droitier. Quand il y a une interférence par une condition anormale du parcours dans un bunker, un dégagement gratuit peut être pris dans le bunker selon la Règle 16.1b.

Un dégagement peut être pris en dehors du bunker avec un coup de pénalité. Le dégagement en dehors du bunker est basé sur une ligne de référence partant du trou et passant par l'emplacement d'origine de la balle dans le bunker.

Suite de la *figure 16.1c*

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Un point sur le parcours, choisi par le joueur en dehors du bunker, qui est sur la ligne de référence plus loin du trou que l'emplacement d'origine (avec une distance de recul sans limite sur la ligne).	Une longueur de club du point de référence. 	La zone de dégagement : <ul style="list-style-type: none">• Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et• Peut être dans une zone quelconque du parcours.
Note au joueur : En choisissant ce point de référence, vous devriez l'indiquer avec un objet (par ex. un tee).		