

À la suite des nombreuses interrogations sur le fait de pouvoir toucher le sable dans un bunker, il nous apparaît utile de donner quelques précisions.

### **Règle 12.2 : Jouer une balle dans un bunker**

La Règle assouplit ce que peut faire un joueur lorsque sa balle est dans un bunker. Les deux principaux changements sont :

- les détritrus peuvent être enlevés et
- le joueur peut maintenant, sans pénalité, **toucher le sable** pour maintes raisons (voir règle 12.2b(2)) **à condition de ne pas améliorer les conditions affectant le coup suivant du joueur.**

Il faut noter qu'il ne peut toujours pas toucher le sable avec son club lors d'un swing d'essai ou lors du backswing pour un coup.

### **Règle 12.2b(1) Restrictions sur la possibilité de toucher le sable dans un bunker**

« Avant de jouer un coup sur une balle dans un bunker, le joueur ne doit pas toucher le sable dans le bunker avec sa main, un club ou un râteau **pour tester l'état du sable.** »

Cependant, la règle autorise maintenant l'enlèvement des détritrus dans le bunker. Si le joueur touche ou déplace du sable en enlevant ces détritrus, le joueur n'est pas pénalisé s'il a fait cette action **de manière raisonnable**, même si cela améliore un peu les conditions affectant le coup.

Exemple : un joueur enlève une pomme de pin à proximité de sa balle en la faisant traîner de telle façon que cela enlève un monticule de sable de la zone de son swing intentionnel. Le joueur, dans ce cas, n'a pas agi de manière raisonnable, et il encourt une pénalité de 2 coups pour infraction à la règle 8.1a (Améliorer les conditions affectant le coup).

**Un conseil : procédez toujours délicatement quand vous devez enlever des détritrus d'un bunker, surtout s'ils se trouvent à proximité de votre balle.**

Petit rappel : depuis 2019, les pierres dans les bunkers ne sont plus des obstructions amovibles, mais des détritrus.

Si, en enlevant un détritrus, votre balle se déplace, vous devez la replacer et compter un coup de pénalité (Règle 9.4b).

Bon golf

Jacqueline Seisel