

Bunkkerissa ollaan – kuinka jatketaan?

Golfkentille on tehty kaikenlaisia esteitä ”kiusaamaan” pelaajia. Mikäli laskin muistista oikein, niin Merikentällä on bunkkereita kaikkiaan 50 kpl (25 + 25) ja ainoastaan väylällä 12 ei hiekkaa löydy – vettä sitäkin enemmän.

Bunkkeri on MÄÄRITELMÄN mukaan: hiekalla peitetty ja erityisesti tähän tarkoitukseen ruohoton maa-alue, joka on yleensä syvennys. Ja edelleen: bunkkeria ei ole lippa, seinämä tai pinta, joka on tätä varten tehdyn alueen reunassa ja koostuu maa-aineksista, ruhosta, pinotuista ruohopaloista tai keinotekoisesta materiaalista (kuten Rönnsissä bunkkerit 5 ja 9).

Säännön 12.1 mukaan pallo on bunkkerissa, kun jokin osa pallosta koskettaa bunkkerin reunojen sisäpuolella olevaa hiekkaa.

Pallo EI OLE bunkkerissa, jos se on maakaistaleella tai ruohon taikka muun kasvavan tai kiinnittyneen luontoon kuuluvan päällä bunkkerin reunojen sisäpuolella, eikä pallo kosketa hiekkaa. (Tässä pelaajan tulee olla tarkkana, vaikka itse lyöntisuoritus olisikin sama, mutta maapohjaan koskemisessa ja harjoituswingissä on joustoa).

Bunkkereistakin on pelin jatkuttava ja pelaajalla on pääsääntöisesti neljä eri mahdollisuutta pelin jatkamiseen:

1. lyömällä palloa paikasta, johon pallo on pysähtynyt
2. lyömällä yhdellä rangaistuksella uusi pallo paikasta, josta löi pallon bunkkeriin
3. droppaamalla pallo yhden lyönnin rangaistuksella bunkkeriin pelaamattoman paikan säännöin eli kaksi mailanmittaa sivulle tai lipun linjassa taaksepäin, mutta edelleen bunkkeriin
4. ja uusien sääntöjen myötä tullut lisävaihtoehto: droppaamalla pallo kahden lyönnin rangaistuksella lipun linjassa taaksepäin bunkkerin ulkopuolelle.

Kapteenin vinkki 1:

- Jos olet lyönyt väylällä viisi kakkoslyönnin hienosti bunkkerin eteen - esim. 10-50 m – mutta kolmas lyönti lipsahtaa sitten bunkkeriin ja sen etureunaan. Jos olet hitusenkin epävarma, saatko pallon nostettua viheriölle, harkitse kohdan kaksi käyttöä. Sinulta lähtee siten viides lyönti ja jos saat sen viheriölle, puttaat kuudetta lyöntiä ja sen onnistuessa saat yli 19 slopella vielä kaksi pistettä pistebogey-kisassa ja kahdella putillakin vielä yhden.

Täsmennyksiä vaihtoehtoihin 1-4.

- a) mikäli jatkat pallon pelaamista vaihtoehdon 1 mukaisesti ja pallo päättyy uudestaan bunkkeriin, voit jatkaa kuten edellä, paitsi et voi tulla ulos bunkkerista enää vaihtoehdon 2. mukaisesti, mutta voit toki dropata yhden lyönnin rangaistuksella paikkaan, josta löit ensimmäisen kerran bunkkerista.
- b) mikäli lyöt pallon toiseen bunkkeriin, voit jatkaa sieltä kaikilla vaihtoehdoilla 1-4, missä ve-2 tarkoittaa tietysti bunkkeria, josta löit palloa.
- c) mikäli lyöt pallon estealueelle (siis veteen), esim. väylällä 1, voit jatkaa joko bunkkerista paikasta, josta löit veteen tai jatkaa estealuesäännöin
- d) jos lyöt ykkösen oikeanpuoleisesta bunkkerista punaisen estealueen yli esim. väylän 4 valkoiselle tiialueelle, voit jatkaa sieltä ilman rangaistusta tai dropata bunkkeriin ja miettiä sitten jatkoa.

Kapteenin vinkki 2:

- Jos lyöt em. täsmennyksen d) mukaisesti nelosen tiialueelle, mutta se pyörähtää sieltä veteen, harkitse, kumpi on parempi vaihtoehto; lyödä veden yli viheriölle tai palata bunkkeriin. Molemmissa tapauksissa yhden lyönnin rangaistuksella.

Erikoistapaus A

- yksi lyönti tuhannesta taitaa jäädä kakkosen bunkkerissa jommankumman ”lehmän kokoisen” kiven päälle sinne lyödessä. No, ainahan voit pelata ko. paikasta, jos jalat pitävät, mutta mikäli joudut droppaamaan, huomioithan, etteivät kivet ole bunkkeria! Voit siis jatkaa pelaamattoman paikan säännöin, mutta et voi dropata ko. paikassa sivullepäin, sillä joutuisit droppaamaan bunkkeriin ja sehän ei tässä tapauksessa ole sallittua. Ainoa mahdollisuus on siis dropata lipun linjassa taaksepäin bunkkerin ulkopuolelle ja siis yksi penalty. ei siis kahta vaihtoehto 4:n mukaan– kun et siis droppaa bunkkerista ulos!



Erikoistapaus B

- mikäli pallosi uppoaa esim. väylällä 5 tai 9 (tai missä tahansa muualla) bunkkerin etuseinään (vasen kuva alla), pallo ei ole bunkkerissa, kuten määritelmässäkin sanotaan! Jos kyseessä on säännön 16.3 mukainen maahan painunut pallo, saat vapaan dropin lähimpään vapauttavaan paikkaan eli oranssin värisen apukepin suuntaan, kuva 2. Huom. kuva väylältä 5, jossa bunkkerin ja viheriön välissä on korjauksenalainen maa, johon droppaaminen ei ole sallittua!

Kapteenin vinkki 3

- huomaathan, että lähin vapauttava paikka saattaa olla bunkkerin ja viheriön välissä paikassa, joka ei ole lähempänä lippua kuin pallon sijainti (kuva 2 – osoituskepin päässä).



Erikoistapaus C

- mm. väylillä 4, 7, 8, 9, 13 ja 18 SAATTAA OLLA edellisen kohdan mukainen tilanne, jossa pallo jää bunkkeriin päin kääntyneeseen ”lippaan” (kuva alla). Tällöinhän pallo EI OLE bunkkerissa, eikä myöskään säännön 16.3. mukaan maahan painit pallo ja kohdan B mukainen vapautuminen ole mahdollista.
- täsmennyksenä siis: **bunkkeri jatkuu aina pystysuoraan alaspäin** hiekka-alueen kaikissa reunoissa ja siksi alla olevan kuvan pallo EI OLE bunkkerissa, vaikka se ”roikkuisikin” hiekan päällä.



Erikoistapaus D

- pallo makaa bunkkerissa, mutta nojaa haravaan. Tällöin haravan voi nostaa pois ja mikäli pallo liikahdaa, dropataan se yhden mailanmitan sisälle vertailupisteestä, ei lähemmäs lippua.



Erikoistapaus E

- mikäli pelaaja lyö väylällä 13 yli väylän 11 väylän 14 bunkkeriin, on pallo ulkona (OB). Bunkkeri, eikä väylien 11 ja 14 välissä oleva vesi kumoa OB-sääntöä.

Erikoistapaus F

- tilanne meillä joskus esim. väylän 15 vasemmassa väyläbunkkerissa: jos bunkkerissa on paljon vettä ja pallon nähdään menevän veteen tai siitä ollaan täysin varmoja, on kyseessä tilapäinen vesi. Tällöin pelaajan on dropattava vesialueen taakse pallon ylimenokohdan linjassa bunkkeriin. Mikäli se ei ole mahdollista, niin mahdollisimman lähelle tätä paikkaa, ei kuitenkaan lähemmäksi lippua. Jos bunkkeri on niin täynnä vettä, että sinne ei voi dropata, voi pelaaja tulla YHDELLÄ rangaistuslyönnillä bunkkerista pois lipun linjassa taaksepäin, Tämmöistä tilannetta ei tietenkään saisi olla, vaan bunkkeri tulisi merkitä esim. korjauksenalaiseksi maaksi.

Bunkkerin ”jälkihoito”

- ammattilaiset saattavat esim. pitkällä par5-väylillä lyödä kakkoslyönnin taktisesti viheriöbunkkeriin, josta nostavat kolmoslyönnillä pallon lipun viereen ja korttiin birdie! Me klubitupparit emme voi taktikoida näin ja yleensä bunkkeriin joutuminen harmittaa, mutta astetta karvaammin, jos pallo on kymmenen senttiä syvässä kengänjäljessä. Niinpä bunkkeri tulisi haravoida pelaamisen jälkeen

sellaiseen kuntoon, kuin itse toivoisit sen olevan sinne joutuessasi. Kyse on etiketistä, mutta jatkuva välinpitämättömyys voi johtaa myös rangaistuslyönteihin!

- ja muistathan: aseta harava aina kokonaan bunkkeriin. Alla olevissa kuvassa molemmat on asetettu kyllä bunkkeriin, mutta vasemmanpuoleinen ohjeiden vastaisesti siten, että haravan piiosat voivat pysäyttää pallon. Esim. väylän 3 väyläbunkkerissa pallo voisi jatkaa matkaa bunkkerin yli, jos harava olisi asetettu kuten alla oikealla oleva.



Yleisiä bunkkerisääntöjä

- pallo on bunkkerissa, jos jokin osa pallostä koskettaa bunkkerin reunojen sisäpuolella olevaa hiekkaa (sääntö 12.1) ja myös, jos pallo on irrallisen luonnonhaitan päällä, jos irrallinen luonnonhaitta koskettaa hiekkaa.
- pallon ollessa bunkkerissa, saa kaikki irralliset luonnonhaitat poistaa, kunhan pallo ei liiku. Jos pallo liikauttaa, eikä palaudu täsmälleen alkuperäiseen paikkaan, on pallo asetettava siihen yhden lyönnin rangaistuksella. Pallon pelaaminen kohdasta, johon se liikkui, johtaa kahden lyönnin rangaistukseen.
- bunkkerista saa poistaa kaikki irtokivet. Esimerkkinä väylän 11 bunkkeri, jossa on jopa sokeripalan kokoisia kiviä. Kiven alamittaa ei ole miltä määritelty, mutta jos se on selvästi suurempi kuin hiekankarkeus yleensä, saa sen poistaa, kunhan ei tietoisesti kikkailemalla kaiva pallon taakse kuoppaa.
- mikäli pelaaja horjahtaa bunkkeriin laskeutessaan ottaa tukea mailalla estääkseen kaatumisen, ei se ole rangaistavaa.
- mikäli pelaaja kuitenkin kokeilee hiekan kuntoa koskettamaan sitä kädellään, mailalla tai haravalla saadakseen tietoa lyöntiään varten, aiheuttaa se yleisen eli kahden lyönnin rangaistuksen.
- pelaaja voi tehdä harjoituswingejä, mutta ei saa osua hiekkaan, samoin ei myöskään lyönnin taakseviennissä. Jos pelaaja näin tekee, saa hän yleisen rangaistuksen.
- sen sijaan, jos pelaaja lyö turhautuneena tai suutuspäissään hiekkaan, ei rangaistusta seuraa, mutta tätä ei saa tietenkään tarkoituksellisesti demota.
- onpa säännöissä myös sellainen kohta, että jos bunkkerissa on kyykäärme, ärhäköitä ampiaisia tai muita "vaarallisia eläimiä", voi pelaaja vapautua tästä rangaistuksesta paikkaan, jossa vaarallisen eläimen tilanne ei enää vaikuta.

Tässä "lyhyesti" keskeisimpiä bunkkerisääntöjä. Paljon on vielä mutta/jos/paitsi -tilanteita, mutta toivottavasti jaksoitte paneutua huolella näihin.

-

Hyviä lyöntejä ja vähän bunkkereita!

Rami Holopainen
kapteeni