

定義

比賽場地之異常狀況(*Abnormal Course Condition*)

任一下列四種被定義的狀況：

- 動物的洞穴，
- 待修復地，
- 不可移動之人造物，或
- 臨時積水。

建言(*Advice*)

意圖影響一球員下列方面之任何口頭意見或蓄意行為(例如，展示剛用於打擊的球桿是哪支)：

- 球桿之選擇，
- 如何做打擊，或
- 在一洞或回合中決定如何打球。

但建言不含公共資訊，例如：

- 在比賽場地上一些物件，諸如：該洞球洞、該洞果嶺、該洞球道、處罰區、沙坑或另一位球員的球之位置，
- 二點間之距離，或
- 規則。

建言/1~屬建言的口頭意見或行為

意見或行為在什麼情況下被認為是建言而不被允許的例子，包括：

- 一球員發表關於球桿選擇的陳述，並意圖使另一進行類似打擊的球員聽到。
- 在個人比桿賽，剛在第 7 洞將球打進洞的球員 A，向球在該洞果嶺邊的球員 B 示範如何做下一打擊。因球員 B 尚未完成該洞，所以球員 A 在第 7 洞要受到處罰，但如球員 A 及球員 B 都完成第 7 洞了，則球員 A 在第 8 洞遭受處罰。
- 一球員的球位於惡劣處境的位置上，該球員正在仔細考慮要採取什麼行動。另一球員發表意見："你根本打不到球，如果我是你，我會決定採取無法打之球的脫困。"，因這個意見可能影響該球員在該洞過程中決定如何打球，所以是建言。
- 一球員正準備做跨越一個很大又充滿水的處罰區之打擊時，同組另一球員發表意見："你曉得風是對著你的臉吹，且要越過水域的距離是 250 碼嗎?"

建言/2~不屬建言的口頭意見或行為

意見或行為不被認為是建言的例子，包括：

- 在打第 6 洞的過程中，一球員問另一球員在第 4 洞(與第 6 洞類似長度的三桿洞)時使用幾號桿。
- 一球員做第二打擊而球上了該洞果嶺，另一球員也同樣如此，接著第一位球員問第二位球員剛才第二打擊是用幾號桿。
- 一球員在完成打擊後，向同組尚未打上該洞果嶺的另一球員說："我應該用五

號鐵桿才對。”，但並無意圖影響那位球員打球。

- 一球員查看另一球員的球袋，以便確定那位球員上一打擊使用那支球桿，但並無碰觸或移開任何東西。
- 在校準推球期間，一球員誤以為另一球員的桿弟是他的桿弟而向該桿弟請求建言，但該球員立刻警覺他的錯誤，且叫該桿弟不要回答他剛剛的問題。

動物(Animal)

動物界(人類除外)任何活著的種類，包括哺乳類、鳥類、爬蟲類、兩棲類及無脊椎動物類(昆蟲、蜘蛛、蠕蟲、甲殼類等)。

動物的洞穴(Animal Hole)

任何動物挖掘的洞穴，但不包含由被定義為鬆散自然物(例如：蠕蟲及昆蟲)之動物所挖掘的洞穴。

術語動物的洞穴包括：

- 動物從該洞穴挖出的鬆散物料，
- 動物為了返回洞穴內而習慣行走所形成的任何小徑或通道，及
- 動物在地面下挖掘洞穴所造成地面上任何的隆起或改變的區域。

動物的洞穴/1~單獨存在的動物腳印或蹄痕不是動物的洞穴

未通向動物的洞穴而單獨存在的動物腳印或蹄痕，並非動物所挖掘的洞，而是地表面的不平整，因此不允許從該處免罰脫困。但當此類損壞是在該洞果嶺上時，則可以修復之(規則13.1c(2)—在果嶺上允許的改善)。

比賽場地之區域(Areas of the Course)

下列是組成比賽場地之五種被定義的區域：

- 一般區域，
- 該洞之開球區，球員在打該洞時必須在這裡開始打球，
- 所有的處罰區，
- 所有的沙坑，及
- 正在打的洞之果嶺。

球標(Ball-Marker)

當被用於標示要被撿起的球之球位時的人造物件，例如，球梯、硬幣、被做成球標的東西，或其他小的裝備品。

當某一規則提及球標被移動時，係指該球標正在比賽場地上標示一球之位置上，而該球已被撿起且尚未置回。

場界標示物(Boundary Object)

用於界定或標示界外的人造物件，例如，圍牆、圍籬、界樁及柵欄，受此類物件妨礙時不允許免罰脫困。

這包括界限圍籬的任一基座及柱子，但不包括：

- 連接到圍牆或圍籬之斜撐或固定拉繩，或

- 任何用於通過圍牆或圍籬的台階、橋或類似構造物。

場界標示物被視為是不可移動的，即使它們本身或只有部分是可以被移動的，但它們仍被視為是不可移動的(見規則8.1a)。

場界標示物不是定義中之人造物或場地整體性之物體。

場界標示物/1~場界標示物的附屬物之定位

附著在場界標示物上但不屬於該場界標示物之部分的人造物體是人造物，允許球員可以從它們免罰脫困。

如委員會不希望對附著在場界標示物上的人造物體提供免罰脫困，它可以採用一條當地規則規定該人造物是場地整體性的物體，在此情況下，它失去人造物之定位且不允許免罰脫困。

例如，假使支架很接近場界圍籬卻保留為人造物之定位，則實際上會給與球員們從該場界標示物免罰脫困，因此委員會可以選擇將該支架定義為場地整體性的物體。

場界標示物/2~附著在場界標示物上的大門之定位

為了通過場界圍牆或圍籬的大門並非場界標示物之部分，這類大門除非委員會選擇將其定義為場地整體性的物體，否則是人造物。

場界標示物/3~決不可移動活動的場界標示物或場界標示物活動的部分

場界標示物即使其部分是設計為活動的，也視為是不可移動的。為了確保一致的要求，因此這適用於所有場界標示物。

舉例說明在一回合打球中活動的場界標示物如何產生影響，包括當場界界樁妨礙球員的站位而他將該界樁拔起來，但它的部分在移開的過程中斷掉時(違反規則8.1a)。如該球員在做下一打擊之前明白此錯誤，他可以利用放回該支斷了的界樁足夠的量，以修復該界樁拔起之前的原妨礙狀況，來修復被改善的一些對打擊有影響之條件。

但如無法排除該改善(比如當場界標示物已被彎曲或破壞以致無法排除該改善時)，則該球員不能避免受罰。

沙坑(*Bunker*)

特別設置的沙地區域，通常是凹陷的，從其中將草皮或泥土移除。

下列這些部分不是沙坑：

- 在製作區域的邊界，由泥土、草或堆壘草皮或人造材料所構成之唇緣、壁或表面。
- 在製作區域邊界內的泥土、任何生長中或附著的自然物(例如草、灌木或樹木)。
- 已溢出或在該製作區域邊界外的沙子，及
- 比賽場地上所有其他不在製作區域邊界內的沙地(例如：沙漠及其他天然沙地，或有時稱為廢棄區的沙坑)。

沙坑是五種被定義為比賽場地之區域之一。

委員會可以將一個沙地設置區域界定為一般區域(亦即它不是沙坑)，也可以將一

個不是沙地設置區域的地方界定為沙坑。

當一沙坑正在整修且被委員會將整個沙坑界定為待修復地時，則它被視為是一般區域的部份(亦即它不是沙坑)。

在本定義及規則 12 中的用詞"沙子"，係包括與作為沙坑用料的沙子類似之任何物料(例如壓碎的貝殼)，以及任何與沙子混合的泥土。

桿弟(*Caddie*)

回合中以下列方式協助球員的人：

- **攜帶、運送或處理球桿**：在比賽過程中，替球員攜帶、運送(例如：以球車或手推車)或處理球桿的人，是該球員之桿弟，即使他未被該球員指定為桿弟，但移開該球員擋在路上的球桿、球桿袋、球車，或出自禮貌之舉動(例如拿該球員留在後面的球桿)之人，則非該球員的桿弟。
- **提供建言**：球員的桿弟(除了其搭檔或搭檔的桿弟之外)，是該球員唯一可以向其請求建言的人。

桿弟也可以用規則允許的其他方式幫助其球員(見規則 10.3b)。

球桿長度(*Club-Length*)

在回合中，球員擁有的 14 支(或較少)球桿(如同規則 4.1b(1)所允許的)中推桿除外，最長的那支球桿之長度。

例如：回合中球員擁有之最長球桿(推桿除外)是長度 43 吋(109.22cm)的 1 號木桿，則該球員在該回合的球桿長度是 43 吋。

球桿長度被用於該球員在各洞開球區範圍之界定，以及依規則採取脫困時，決定該球員的脫困區之範圍。

球桿長度/1~當丈量時"球桿長度"之含義

在確定脫困區時為了丈量之目的，使用整支球桿的長度是指從該球桿的趾部起至握把的末端處。但如該球桿上有桿頭套或有接到握把末端的附屬物，則在丈量時不允許將其包含在該球桿內。

球桿長度/2~當最長的球桿斷掉時如何丈量

如球員的最長球桿在回合中斷掉，那支斷掉的球桿仍可以繼續用於丈量他的脫困區之範圍。但如該支最長的球桿斷掉而該球員被允許以另一支球桿(規則 4.1b(3)之例外)替換它，且他也替換了，則該支最長的球桿不再被認為是他的最長球桿。如該球員以少於 14 支球桿開始他的回合，且決定增加另一支比他開始時所帶的球桿更長的球桿，只要增加的球桿不是推桿，可以被用於丈量。

委員會(*Committee*)

負責競賽或比賽場地事宜之人員或團體。

見委員會之程序，第 1 條 (說明委員會的任務)。

對打擊有影響之條件(*Conditions Affecting the Stroke*)

球員的靜止球的球位所處之狀態、預定站位之範圍、預定揮桿之範圍、擊球線，

及球員要拋下或置放一球的脫困區。

- "預定站位之範圍"包含球員的雙腳放置之位置，以及可能合理影響該球員在準備及做預定打擊時，他要如何及在何處將身體就定位的整個範圍。
- "預定揮桿之範圍"包含可能合理影響預定打擊之上桿、下桿或收桿等任何一部分的整個範圍。
- 術語“球位所處之狀態”、“擊球線”及“脫困區”各有其定義。

比賽場地(*Course*)

由委員會所設置任何場地界限之邊界內的整個打球區域。

- 在場地界限之邊界內的所有區域是在界內，它是比賽場地的部分。
- 所有在場地界限之邊界外的區域是界外，它不是比賽場地的部分。
- 場地界限之邊界從地面向上及向下延伸。

比賽場地係由五種被定義的比賽場地之區域所組成。

當一球同時觸及比賽場地二種區域時，見規則 2.2c。

拋球(拋下或拋在)(*Drop*)

在使該球進入比賽狀態之意圖下，拿著球並讓它自由通過空中落下。

如球員無意使球在比賽狀態而讓該球自由落下，則該球不算是被拋下且它不是在比賽狀態中(見規則 14.4)。

每一脫困之規則都有其特定的脫困區，該球必須被拋在且靜止在該脫困區內。

在採取脫困時，球員必須讓球從其膝蓋高度的位置自由落下，以致該球：

- 垂直落下，且該球員不可以扔，旋轉或滾它，或用其他任何動作造成該球會靜止的位置可能被影響，及
- 撞擊地面之前，不可碰觸該球員身體或其裝備品之任何一部分(見規則 14.3b)。

嵌埋(*Embedded*)

當球員的球在其上一打擊所造成的撞擊痕之內，且該球有部分是低於地表面時。球嵌埋時不一定要接觸土壤(例如：草及鬆散自然物可能夾在該球與土壤之間)。

裝備品(*Equipment*)

任何由球員或其桿弟所使用、穿戴、拿著、或攜帶之物品。

用來照護比賽場地的東西，例如沙耙，只有當它們正被球員或其桿弟隨身拿著或攜帶時才是該球員之裝備品。

裝備品/1~其他人替球員所攜帶的物品之定位

除了球桿之外，由球員或他的桿弟以外的人所攜帶的物品，即使屬於該球員所有也是局外之影響力。但它們在該球員或其桿弟控管下時，則是該球員之裝備品。例如，假使球員請一位觀眾替他攜帶雨傘時，那支雨傘在該觀眾控管期間是局外之影響力。但如該觀眾將那支雨傘交給該球員，則它現在是該球員的裝備品了。

裝備品規則(*Equipment Rules*)

在回合中允許球員使用的球桿、球及其他裝備品的規格及相關規定。裝備品規則可在 R&A[列舉裝備品網站]中找到。

旗桿(*Flagstick*)

由委員會提供放在球洞內，以指示球員球洞位置的可移動桿子。旗桿包括旗幟及附著在旗桿桿子上的任何其他材料或物品。

旗桿之規格詳述於裝備品規則內。

旗桿/1~物件當作旗桿使用時被視為是旗桿

如使用人造或自然物來標示球洞的位置，則該物件被視為與旗桿相同之定位。例如，假使旗桿已被移開而球員想要指出該球洞的位置，但又不想浪費時間去取回旗桿，則其他人可以用球桿指示該球洞的位置。但為了適用規則之目的，那支球桿被視同與旗桿一樣。

四球賽(*Four-Ball*)

各有二位搭檔組成之二方，每位球員各打自己的球，二方互相對抗的一種比賽形式。一方在一洞之桿數是該方二位搭檔在該洞桿數較低者之桿數。

四球賽可以作為各由二位搭檔所組成的二方間之比洞賽，或由二位搭檔組成的多方間之比桿賽。

四人二球賽(亦名“輪流、換手、交替”)(*Foursomes(also known as “Alternate Shot”)*)

二位搭檔組成之一方，在各洞以交替順序打一球的一種比賽形式。

四人二球賽可以作為各由二位搭檔所組成的二方間之比洞賽，或各方由二位搭檔組成的多方間之比桿賽。

一般區域(*General Area*)

是比賽場地之區域的一種，它含蓋比賽場地上所有的部分，但不包含下列四種被定義的區域：(1)球員在正要打的那一洞開始時，必須從該處開球之開球區，(2)所有的處罰區，(3)所有的沙坑，及(4)球員正在打的該洞之果嶺。

一般區域包含：

- 比賽場地上所有的開球台，但不含正在打的洞的開球區，及
- 所有的錯誤果嶺。

一般處罰(*General Penalty*)

在比洞賽輸洞，或在比桿賽罰二桿。

待修復地(*Ground Under Repair*)

比賽場地上被委員會界定(不論是以標示或以其他方式)為待修復地之任何一部分。待修復地包含：

- 在該界定區域邊界內之全部地面，及

- 生根在該界定區域內之任何草、灌木、樹木或其他生長物或附著之自然物，包括這些物體向上延伸越過該界定區域邊界外地面上方的任何一部分（但當這樣的物體附著於或低於該界定區域邊界外的地面下時，則非待修復地；例如生根在邊界內的樹之樹根一部分延伸至該邊界外的地面下）。

待修復地尚包含下列東西，即使委員會未界定之：

- 委員會或球場維護人員在下列情況所挖設之任何坑洞：
 - » 在設置比賽場地時(例如：樁被移走後坑洞，或在雙洞果嶺上要用於另一洞比賽之球洞)，或
 - » 在維修比賽場地時(例如：移除草皮、樹墩或鋪設管線所造成的坑洞等；但不含通氣孔)。
- 不久之後要移走而被堆置的草屑、樹葉及其他物料，但是：
 - » 任何被堆置準備移除的自然物也是鬆散自然物，且
 - » 任何留在比賽場地上不打算移除的物料不是待修復地，除非委員會將其界定為待修復地。
- 任一動物的棲息地(如鳥巢)，當它很靠近球員的球，以致該球員打球或採取站位可能會損壞它時；除非該棲息地是由被定義為鬆散自然物的動物(如蠕蟲或昆蟲)所做的。

待修復地之邊界應以界樁、界線或實質特徵作界定：

- 界樁：當以界樁界定时，待修復地之邊界是以這些界樁相鄰的界樁在地面上最外側的點之間的連線來界定，而這些界樁是在待修復地之內。
- 界線：當以地面上的漆線界定时，該待修復地之邊界是該界線之最外緣，而漆線本身是在該待修復地之內。
- 實質特徵：當以實質特徵(例如：花床或草皮培育區)界定时，委員會應說明該待修復地之邊界是如何界定。

當待修復地之邊界是由界線或實質特徵界定时，界樁可以用來指示何處是待修復地，而無其他意義。

待修復地/1~委員會或球場維護人員造成的損壞並非總是待修復地

球場維護人員所挖設的洞即使未標示為待修復地時也是待修復地。但並非所有球場維護人員造成的損壞都默認是待修復地。

損壞不被默認是待修復地的例子，包括：

- 拖拉機留下的車轍(但委員會有正當理由宣佈較深的車轍是待修復地)。
- 下陷而低於該洞果嶺表面的舊球洞填塞物，但參見規則 13.1c(在果嶺上允許的改善)。

待修復地/2~球在生根於待修復地內的樹上是在待修復地內

如一棵樹是生根在待修復地內而球員的球在那棵樹的樹枝內，即使那根樹枝是延伸至被界定的範圍外，該球也是在該待修復地內。

如該球員決定依規則 16.1 採取免罰脫困，而該球位於樹上處正下方地面的位置是在該待修復地外，確定脫困區及採取脫困之參考點就是在地面上的那個位置。

待修復地/3~傾倒的樹及樹墩不總是待修復地

委員會打算移走的傾倒的樹及樹墩但不在移走的過程中，則並不自動成為待修復地。但如那棵樹及樹墩是正在掘出或稍後要移走而鋸成數段的過程中，則它們是"為了以後要移走而被堆置的"且因此是待修復地。

例如，一棵在一般區域已傾倒的樹但仍黏附在樹墩上並非待修復地，不過，球員可以請求委員會允許免罰脫困，委員會有正當理由宣佈那棵傾倒的樹所覆蓋的範圍是待修復地。

球洞(Hole)

是在該洞果嶺上作為打該洞時之結束點：

- 球洞之直徑必須為 4¼吋(108 公厘)，深度至少 4 吋(101.6 公厘)。
- 如使用洞壁襯套，其外圍直徑決不可超過 4¼吋(108 公厘)。除非土壤的本質使洞壁襯套需要接近該果嶺表面，否則它必須低於該果嶺表面至少 1 吋(25.4 公厘)。

“洞”這個用字(當它不用標楷體的定義字時)被用在整個規則之中，它代表比賽場地上某一特定的開球區、果嶺及球洞等部分。打一洞是從開球區開始，而當該球在該洞果嶺上進洞時結束(或當規則另有說明該洞是完成時)。

進洞(Holed)

當一球經打擊後靜止在球洞內，且該球全部低於該洞果嶺表面時。

當規則提及“將球打進洞”或“完成該洞”時，意思是當球員的球被已進洞時。對一球抵靠在該洞球洞中的旗桿之特殊慣例，見規則 13.2c(球只要有任何一部分低於該洞果嶺表面，則該球視為進洞)。

進洞/1~ 當球嵌埋在側邊洞壁時，必須全部低於果嶺表面才算進洞

當一球嵌埋在該洞球洞側邊洞壁且並非全部低於該洞果嶺表面時，該球尚未進洞，即使該球觸及旗桿的情況也一樣。

進洞/2~儘管球尚未在球洞內"呈靜止狀態"，也認為是進洞了

在進洞的定義中用詞"呈靜止狀態"是用於表明如一球落入該洞球洞中並彈出其外，它就不算進洞了。

但如球員從該洞球洞中移出仍在移動中的球(比如在該洞球洞底部盤旋或彈跳)，儘管該球尚未在該洞球洞中靜止，也被認為是進洞了。

優先開球權(Honour)

球員從開球區第一位開球之權利(見規則6.4)。

不可移動之人造物(Immovable Obstruction)

任何人造物：

- 除非使用不合理的作為，或破壞該人造物或比賽場地，否則它是移不動的，且
- 它在其他要件上也不符合可移動之人造物的定義。

委員會可以將任一人造物界定為不可移動之人造物，即使它符合可移動之人造物的定義。

不可移動之人造物/1~人造物周圍的草皮並非人造物的部分

任何不可移動之人造物造成凸起的草皮，或覆蓋不可移動之人造物的草皮並非該人造物之部分。

例如，部分在地面下部分在地面上的水管，如該水管在地面下的部分造成草皮隆起，隆起的草皮並非該不可移動之人造物之部分。

改善(Improve)

改變一或更多對打擊有影響之條件，或其他影響比賽的實質條件，致使該球員對一打擊可以獲得潛在的優勢。

比賽狀態(In Play)

當球員的球位於比賽場地上且是正用於一洞的比賽時之定位：

- 下列情形是一球在一洞首次成為在比賽狀態中的球：
 - » 當其球員對該洞開球區內的球做一打擊後，或
 - » 在比洞賽，當其球員對在該洞開球區外的球做一打擊，且對手未依規則 6.1b 取消該次打擊時。
- 該球在進洞之前它一直是在比賽狀態中，但在下列情形不再是在比賽狀態中：
 - » 當它從比賽場地上被撿起時，
 - » 當它遺失(即使它在比賽場地上)或靜止在界外時，或
 - » 當它被另一球替代時，即使規則並不允許此一替代。

不在比賽狀態的球是錯誤球。

球員在任何時間都不可以有超過一個在比賽狀態中的球。(見規則 6.3d，說明球員在打一洞時，何時可以在同一個時間下打一顆以上的球之限制情況。)

當規則提及一靜止或運動中的球時，意指一球是在比賽狀態中。

當一球標被置放以標示在比賽狀態中的球之球位時：

- 如該球未被撿起，則它仍是在比賽狀態中，且
- 如該球被撿起且隨後被置回，則它是在比賽狀態中，即使該球標未曾移開。

場地整體性之物體(Integral Object)

被委員會界定為包含在比賽場地挑戰球技的人造物體，並不允許從它們免罰脫困。

場地整體性之物體被視為是不可移動的(見規則8.1a)。但如場地整體性之物體的一部分(例如：門或附著的纜線的某一段)符合可移動之人造物的定義，則該部分視為可移動之人造物。

當一個人造物體被委員會界定為場地整體性之物體時，則它不是定義中之人造物或場界標示物。

明確知道或幾乎確認的證據(*Known or Virtually Certain*)

決定球員的球發生什麼情況之標準--例如，球是否靜止在處罰區內、它是否被移動了，或造成它移動的原因為何。

明確知道或幾乎確認的意思是遠超過只是可能或有機會，亦即：

- 在該問題事件而言，對該球員的球所發生的狀況有結論性的證據，例如，該球員或其他目擊者看到該球發生的經過時，或
- 儘管仍有些微的質疑，但所有合理可資利用的資訊，均顯示該問題事件至少有95%發生的可能性。

"所有合理可資利用的資訊"包含球員所知道的，以及他以合理的作為且在無不合理的延誤下所能獲得的全部資訊。

明確知道或幾乎確認/1~球移動時應用"明確知道或幾乎確認"之標準

當並不"明確知道"是什麼造成球移動時，必須考慮所有合理可用的資訊，且必須評估證據以確定是否“幾乎確認”是該球員、對手或局外之影響力造成該球移動。

根據具體情況，合理可用的資訊可以包括但不限於：

- 在該球附近採取任何行動的影響(比如移開鬆散自然物、揮桿練習、球桿觸地及採取站位)，
- 這些動作與球的運動之間經過的時間，
- 該球在被移動之前的球位所處之狀態(比如在球道上，落在長草上方，地表面不完整或在該洞果嶺上)，
- 一些該球附近的地面狀況(比如坡度或存在不規則的地表面等)，及
- 風速及風向，雨勢及其他天氣狀況。

明確知道或幾乎確認/2~幾乎確認如在三分鐘尋找期限過後才出現已無關緊要

確定是否明確知道或幾乎確認必須根據在三分鐘尋找時間屆期時該球員已知的證據。

何時球員之後才發現的證據是無關緊要的例子，包括在下列情況下：

- 一球員所開出的球靜止在一片包含濃密的粗草及動物的洞穴之區域，在尋找三分鐘後，確定並不明確知道或幾乎確認該球是在該動物的洞穴內。當該球員返回該洞開球區時，該球卻被發現在該動物的洞穴內。
雖然該球員尚未使另一球進入比賽狀態，但當尋找期間屆期時並不明確知道或幾乎確認該球是在該動物的洞穴內，所以該球員因遺失球(規則18.2b~當球遺失或在界外時要如何處理)，必須採取桿數與距離之罰桿脫困。
- 一球員無法找到他的球，且認為可能已被觀眾(局外之影響力)拿走了，但並無足夠的證據來幾乎確認這一點。在尋找的三分鐘過後不久，發現一位觀眾拿了該球員的球。

因該局外之影響力之動作只在尋找時間屆滿後才知道，所以該球員因遺失球(規則18.2b)，必須採取桿數與距離之罰桿脫困。

明確知道或幾乎確認/3~球員不知道球被另一球員打走

必須明確知道或幾乎確認球員的球已被另一球員誤打(錯誤球)，該球才被視為被移動了。

例如，在比桿賽，球員A及球員B開球都將他們的球打到大概相同的位置上。球員A找到一球並將它打出去，而球員B前往尋找他的球且找不到。三分鐘過後，球員B開始往回走向該洞梯台，在途中球員B找到球員A的球，然後明白球員A誤打了他的球。

球員A因打了錯誤球受到一般處罰且接著必須打他自己的球(規則6.3 c)。雖然二位球員尋找球超過三分鐘，但尋找是替球員B進行，而球員A因未開始找他的球，所以球員A的球並未遺失。關於球員B的球，因三分鐘尋找時間屆期時，並未明確知道或幾乎確認該球已被另一球員打走了，所以球員B的原球已遺失，且他必須依桿數與距離之處罰(規則18.2b)使另一球進入比賽狀態。

球位所處之狀態(Lie)

球靜止於其上的位置，及接觸或緊鄰該球之任何生長中的或附著於其上的自然物、不可移動之人造物、場地整體性之物體或場界標示物。

鬆散自然物及可移動之人造物，不是一球的球位所處之狀態之部分。

擊球線(Line of Play)

球員在打擊後預期他的球行進之路線，它包含該路線在地面及二側之上方合理距離的範圍。

擊球線的始、末二點之間不一定是直線(例如，球員可能以曲線之方式將球打到預期的地點)。

鬆散自然物(Loose Impediment)

任何未固著的天然物，例如：

- 石塊、鬆散的草、樹葉、大小樹枝等，
- 死的動物及動物的糞便，
- 能輕易移走的蠕蟲、昆蟲與類似之物，及牠們建造的土丘及網(例如，蠕蟲的堆置物及蟻丘)，及
- 緊實的土塊(包括通氣孔的小土塊)。

自然物如有下列情形，則非鬆散的：

- 固著的或在生長的，
- 緊實地嵌埋在地面的(亦即無法輕易地拿起來的)，或
- 黏附於球上的。

特殊事例：

- 沙及鬆土並非鬆散自然物。
- 露水、霜及水並非鬆散自然物。
- 雪和自然冰(霜除外)是鬆散自然物，或當它在地面上時，也可依據球員之選擇，當作臨時積水。

- **蜘蛛網**，即使它附著在另一物體，仍是鬆散自然物。

鬆散自然物/1~果實之定位

與樹木或灌木分離的果實是鬆散自然物，即使該果實來自不是生長在比賽場地上的灌木或樹木。

例如，被吃了部分或切片的果實及從水果剝下的果皮是鬆散自然物，但它由球員攜帶時是他的裝備品。

鬆散自然物/2~鬆散自然物何時會變成人造物

鬆散自然物經過了構建或製造的過程後可以轉變為人造物。

例如，一段圓木(鬆散自然物)被劈開、裝上腳後藉由加工改變成一條長椅(人造物)。

鬆散自然物/3~唾液的定位

唾液可以當作臨時積水或鬆散自然物，由球員自行選擇。

鬆散自然物/4~用來鋪設路面的一些鬆散自然物

碎石子是鬆散自然物，且依規則15.1a 球員可以把一些鬆散自然物移開。當道路在鋪設碎石子後，即成為人工鋪設的道路並使它成為不可移動之人造物，但這個移開的權利並不會受此事實而受影響。相同之原則適用於以石頭、碎貝殼、木屑片或類似物所構成之道路或小徑。

在這種情況下，球員可以：

- 依該球位於該人造物上的位置打它，且從該路面(規則15.1a)移除碎石子(鬆散自然物)。
- 從該比賽場地之異常狀況(不可移動之人造物)採取免罰脫困(規則16.1b)。

在選擇採取免罰脫困前，該球員也可以從該路面移除一些碎石子，以確定依該球之所在打它的可能性。

鬆散自然物/5~活著從未黏附在球上的昆蟲

雖然死的昆蟲可以認為是黏附在球上，但活著的昆蟲無論是在靜止狀態或活動中從未被認為是黏附在球上，因此在球上活著的昆蟲是鬆散自然物。

遺失(Lost)

一球在其球員、或該球員的桿弟(或該球員的搭檔或該搭檔之桿弟)開始尋找它三分鐘後仍未被找到時之定位。

如開始尋找後因充分的理由而暫時中斷(例如，比賽暫停或需要站開等另一球員打球，而該球員停止尋找時)，或當該球員誤以為一錯誤球是自己的時：

- 中斷與恢復尋找時之間的時間不計算在內，且
- 允許尋找的時間總共為三分鐘，其時間的計算包含中斷之前及恢復尋找後所花的時間二者合併計算。

遺失/1~球不得宣告為遺失

球員不得以宣告使一球遺失，一球只在其球員或他的桿弟或搭檔開始尋找該球後三分鐘內沒找到它時，才是遺失。

例如，一球員尋找他的球二分鐘就宣告它遺失了，並為了打另一球往回走。在該球員使一球進入比賽狀態之前，它的原球在三分鐘尋找期限內被找到。因該球員不得以宣告使他的球遺失，所以原球仍在比賽狀態。

遺失/2~球員不得為了獲得優勢而延遲開始尋找

尋找球的三分鐘時限，當球員或他的桿弟(或該球員的搭檔或搭檔的桿弟)開始尋找它時就開始計算。該球員不得為了獲得讓其他人幫他尋找之優勢，而延遲開始尋找。

例如，假使一球員正朝著他的球走過去而一些觀眾已經在尋找該球了，該球員不能蓄意延遲到達該區域，以阻止三分鐘的尋找時限開始計時。

在這種情況下，尋找時間從該球員如未蓄意延遲到達該區域，他本來可以進行尋找時開始計算。

遺失/3~當球員返回打暫定球時，尋找時限繼續計時

如球員已開始尋找他的球並為了打暫定球正走回上一打擊之地點時，不論是否有任何人繼續尋找該球員的球，三分鐘的尋找時限繼續計時。

遺失/4~尋找二顆球時之尋找時間

當球員打出二顆球(比如在比賽狀態的球及暫定球)且正在尋找這二顆球時，是否允許該球員有兩次分開的三分鐘尋找時間，取決於這二球彼此接近的程度而定。如這二球在同一區塊可以同時尋找，則只允許該球員找這二球共三分鐘。但如這二球是在不同的區塊(比如在球道兩側)，則允許該球員對每顆球各三分鐘的尋找時間。

標示(Mark)

以下列任一方式指示一球在靜止時的位置：

- 放置一球標緊鄰該球的正後方或旁邊，或
- 手持一支球桿放在緊鄰該球的正後方或旁邊的地面上。

標示是為了指示該球被撿起後必須被置回的位置。

記分員(Marker)

在比桿賽，負責將一球員的桿數記在該球員的記分卡上，並證明該記分卡紀錄的人員。記分員可以由另一球員擔任，但不可以是他的搭檔。

委員會可以明定誰會是該球員之記分員，或告訴球員可以如何選擇記分員。

比洞賽(Match Play)

比賽的一種形式，係由一球員或一方以一或多回合中，與其對手或對抗方直接對抗：

- 在對抗中，以完成一洞時桿數(包括所做的打擊桿數及任何罰桿)較低之球員或一方贏該洞，且
- 當一球員或一方領先對手或對抗方之洞數大於所餘要打之洞數時，即為該組比賽之勝方。

比洞賽可以是單打之對抗(一球員直接對抗一對手)、三球賽之對抗，或各由二位搭檔組成的二方之間的四球賽或四球賽。

桿數最大限度賽(*Maximum Score*)

比桿賽的一種形式，在此比賽中一球員或一方在一洞之桿數以委員會設定之最大限度桿數(包括所做的打擊桿數及任何罰桿)為上限，例如，標準桿的二倍、某一固定桿數，或淨桿為雙柏忌(標準桿加二桿)。

可移動之人造物(*Movable Obstruction*)

人造物係以合理之行動即可將之移開，且不致損壞該人造物或比賽場地。

如不可移動之人造物或場地整體性之物體的一部分(例如：大門或門，或附著的纜線之一部分)符合上述二項標準，則該部分被視為可移動之人造物。

但不可移動之人造物或場地整體性之物體，當其可移動的部分不應該被移動時(例如，作為石牆一部分的鬆動的石頭)，則不適用本定義。

即使一人造物是可移動的，委員會也可以將其界定為不可移動之人造物。

可移動之人造物/1~被遺棄的球是可移動之人造物

被遺棄的球是可移動之人造物。

移動(*Moved*)

當一靜止球離開它的原點且靜止在任何其他位置時，而此位移可以用目視看出(不論實際上是否有任何人看到)。

該球不論向上、向下或任一方向的平移而離開原點，都適用本定義。

如該球只是晃動(有時是抖動)並留在或回到它的原點，則該球並未移動。

移動/1~何時靜止在物體上的球移動了

為了決定是否必須將一球置回或其球員是否要受到處罰之目的，一球除非其靜止之所在的整個物體相對於地面也移動了，否則該球只在當它相對於其靜止之所在的較大狀況或物體之特定部分已移動時，它才會被視為移動了。

何時球並未移動的一個例子，包括下列情況：

- 一球靜止在樹枝的分岔處，而該樹枝移動了但該球在該樹枝上的位置並未改變。

何時球已移動的例子，包括下列情況：

- 一顆球放在一個靜態的塑料杯中，因杯子被風吹動而杯子本身相對於地面已移動了。
- 一顆球靜止在一輛靜態的摩托車之內或之上，而該車開始移動了。

移動/2~電視畫面證據顯示靜止球改變了位置，但微量的改變難以目視合理地去察覺

當球員要確認他靜止的球是否已移動時，他必須基於在那時所有他立即可資利用之資訊做出判斷，讓他能決定該球是否必須依規則置回。當該球員在那時難以目視合理地去察覺該球位置的改變而離開它原來的位置並靜止在另一位置上，那麼

該球員就該球沒有**移動**之決定是具有決定性的，即使稍後藉著尖端科技證明那個決定是不正確的。

反之，基於所有可用之證據，如**委員會**確定該球改變位置當時是目視可以合理察覺的量，那麼該球將被認定已**移動**，即使並無人真正看到它**移動**。

自然力(Natural Forces)

自然界的影響，諸如風、水，或因重力等不明原因而發生的一些事。

完全脫困之最近點(Nearest Point of Complete Relief)

當從比賽場地之異常狀況(規則 16.1)、危險動物的情況(規則 16.2)、錯誤果嶺(規則 13.1f)或禁止打球區(規則 16.1f 及 17.1e) 採取免罰脫困時，或依某當地規則採取脫困時，的參考點。

它是假設該球在那裏的一個估計點，但它必須符合下列要件：

- 最靠近該球的原點，但不比該原點更靠近該洞球洞，
- 在規則要求的比賽場地之區域內，且
- 假設原球位沒有該妨礙狀況時，該球員所會採取的打擊，如在該估計點採取同樣的打擊，則不再有該狀況之妨礙。

估計這個參考點時，該球員需確定對他的該次打擊所要選擇的球桿、站位、揮桿及擊球線。

該球員不需要採取實際的站位及所選用之球桿揮桿模擬該次打擊(但建議球員照一般的做法去做以得到精確的估計)。

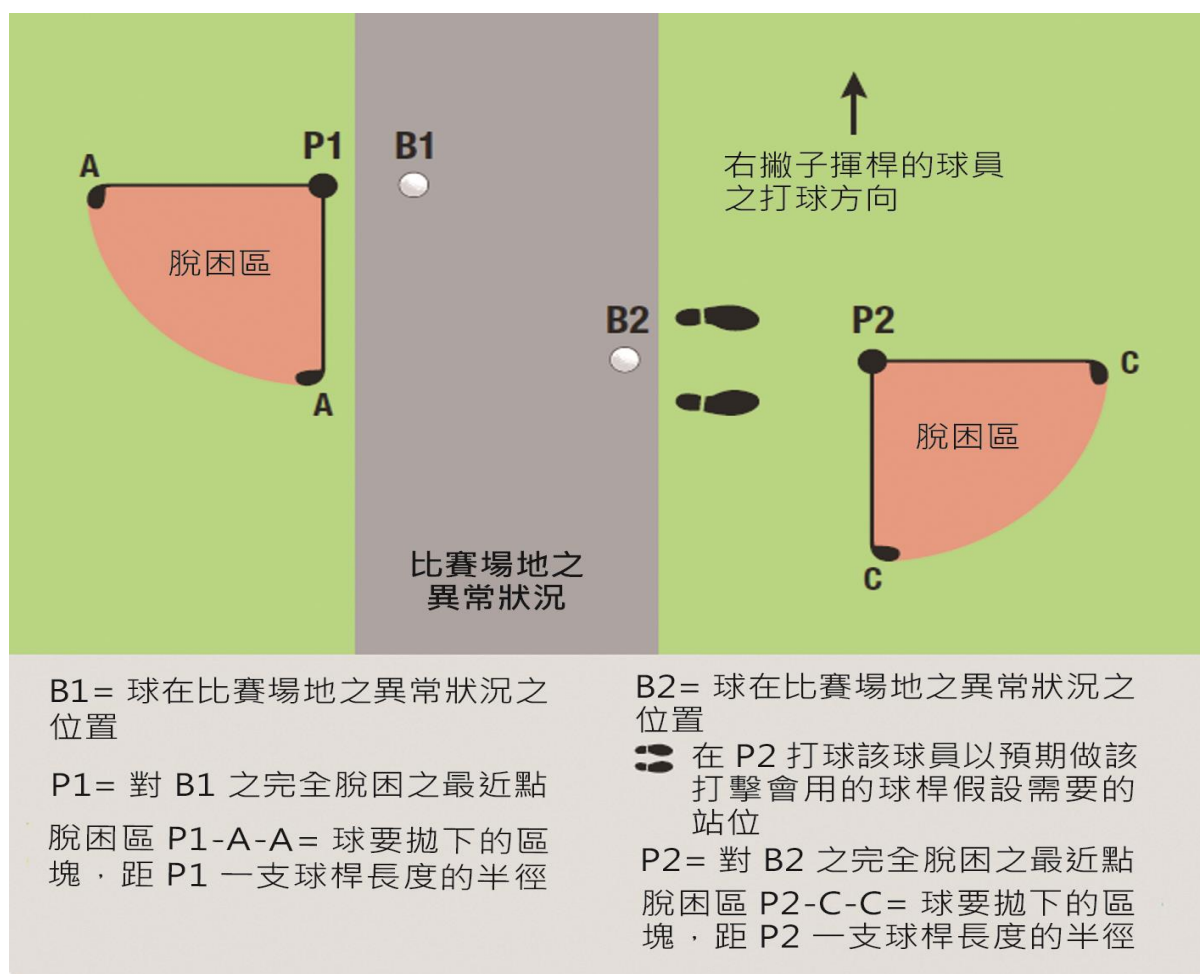
完全脫困之最近點僅與正在採取脫困的特定狀況有關，它可能是在有其他妨礙的位置上：

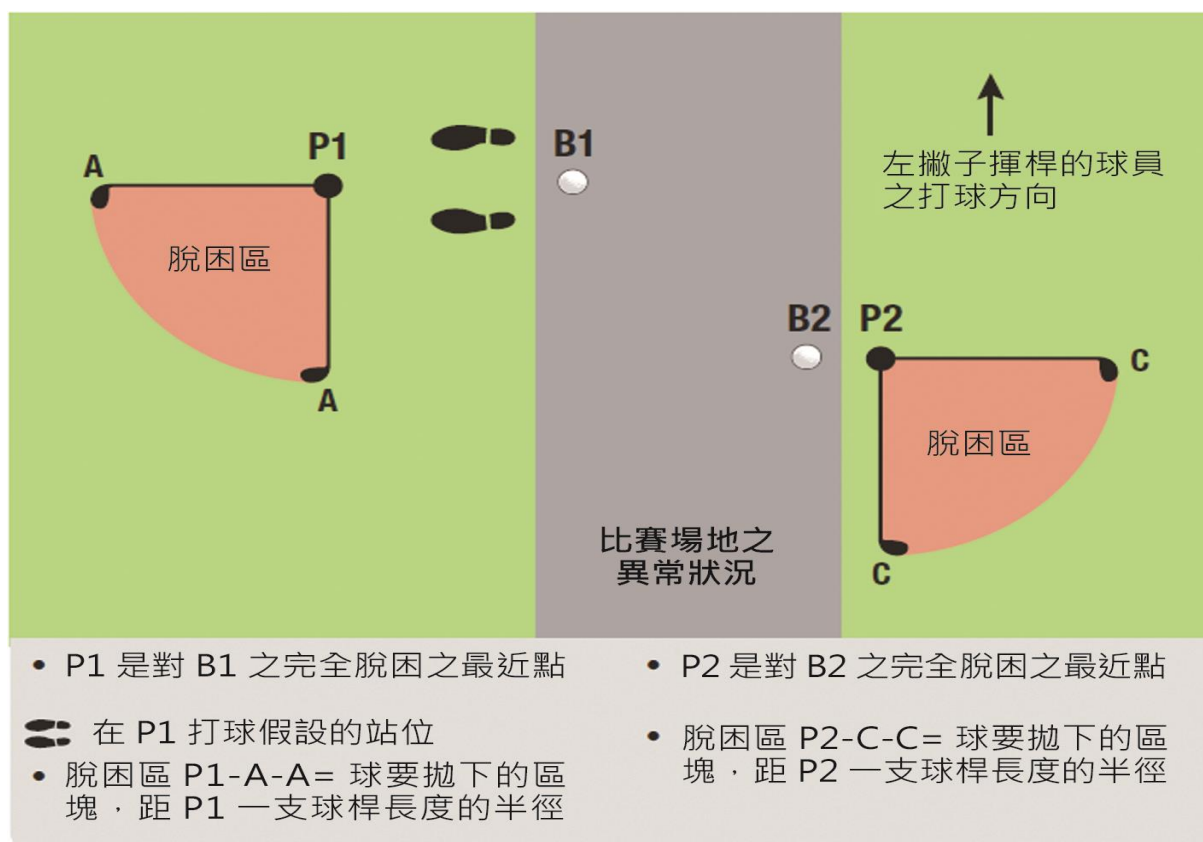
- 如球員採取脫困後，又受另一被允許脫困的狀況妨礙時，該球員可以從新的狀況決定新的**完全脫困之最近點**另行免罰脫困。
- 脫困必須先分別對各狀況為之，但如已分別從各狀況採取脫困後，如仍繼續這樣做，又會導致其中另一狀況再次發生妨礙，當終止此種持續的作為成為合理時，則該球員可以同時從這二種狀況採取一次性之脫困(根據從二種狀況同時脫困所決定之**完全脫困之最近點**)。

完全脫困之最近點/1~圖解說明完全脫困之最近點

在下列圖解中，從受待修復地之妨礙脫困時，在規則16.1(比賽場地之異常狀況)中之用語"**完全脫困之最近點**"是就右撇子揮桿的球員及左撇子揮桿的球員二者圖解說明。

完全脫困之最近點必須嚴格地解釋，除非有二個等距的**完全脫困之最近點**，否則不允許球員選擇在該待修復地的任一側拋球。即使該待修復地的一側是球道而另一側是灌木叢，如**完全脫困之最近點**在灌木叢內，那麼該點就是該球員的**完全脫困之最近點**。





完全脫困之最近點/2~球員在決定完全脫困之最近點時不遵循建議的程序

雖然有決定完全脫困之最近點的建議程序，但當依相關規則採取脫困時{比如當依規則 16.1b(球在一般區域之脫困)從比賽場地之異常狀況採取脫困時}，規則並未要求球員去決定這個點。如球員未精確地決定完全脫困之最近點，或確認了一個不正確的完全脫困之最近點時，只有這導致該球員在未符合該規則要求之脫困區拋下一球，且接著他又打了該球，才會受到處罰。

完全脫困之最近點/3~如使用並非用於決定完全脫困之最近點的球桿做打擊仍受該狀況之妨礙，球員是否不正確地採取的脫困

當球員從比賽場地之異常狀況採取脫困時，他只能對在原點打該球，他會用來做打擊之球桿、站位、揮桿及擊球線所受到的妨礙採取脫困。

在採取脫困且該球員會做的打擊不再受到妨礙後，另外的妨礙是新的情況。

例如，球員的球在一般地區濃密的粗草區內距離該洞果嶺約230碼。該球員選擇挖起桿做下一打擊，但發現他的站位會觸及界定待修復地的界線。該球員依規則14.3b(3)(球必須在脫困區內拋下)及規則16.1(從比賽場地之異常狀況脫困)，決定了完全脫困之最近點並在規定之脫困區拋下一球。

該球在該脫困區內滾進一個很好的球位所處之狀態，從該處該球員認為下一打擊可以用3號木桿來打，但他的腳再次觸及界定該待修復地的界線。這是一種新的情況，該球員可以依該球之所在擊打，或為此新情況採取脫困。

完全脫困之最近點/4~球員決定完全脫困之最近點後，但實際上卻無法打預定的打擊

決定完全脫困之最近點的目的是盡可能自某個位置找到接近該妨礙狀況卻不再受其妨礙的參考點。在決定完全脫困之最近點時，並不保證該球員有良好或可以打球的球位所處之狀態。

例如，假使球員從完全脫困之最近點丈量被要求之脫困區，因在該脫困區出現打球的方向被一棵樹阻擋，或該球員由於灌木叢而無法採取預期打擊的上桿，所以無法做打擊。這並不改變該確認的點是完全脫困之最近點之事實。

在該球是在比賽狀態後，該球員必須決定他將做什麼類型之打擊。這次打擊包括球桿的選擇，可能不同於假設在該球原點該狀況不存在時會做的打擊及使用的球桿。

如實際上不可能將該球在該確認的脫困區之任何部分拋下，則不允許該球員從該狀況免罰脫困。

完全脫困之最近點/5~球員實際上無法決定完全脫困之最近點

如球員實際上無法決定他的完全脫困之最近點，則必須估計之，然後根據該估計點確定脫困區。

例如，在依規則16.1採取脫困時，因完全脫困之最近點在樹幹裡或場界圍籬阻礙球員採取必要之站位，所以該球員實際上無法決定他的完全脫困之最近點。

該球員必須估計該完全脫困之最近點，並在該確認的脫困區內拋下一球。

如在該確認的脫困區內實際上無法拋下該球，則不允許該球員依規則16.1免罰脫困。

禁止打球區(No Play Zone)

比賽場地上被委員會禁止打球的地方。禁止打球區必須被界定為比賽場地之異常狀況或處罰區之部分。

委員會得以任何理由使用禁止打球區，例如：

- 保護野生生物、動物棲息地及環境保護區，
- 防止損壞幼樹、花床、草皮培育區、草皮重植區或其他種植區，
- 維護球員之安全，及
- 保護歷史古蹟或具文化價值的場址。

委員會應以界線或界樁界定禁止打球區之邊界，且該界線或界樁(或這些界樁之上端)應與不含禁止打球區之一般比賽場地之異常狀況及處罰區，能清楚地分辨其間之不同。

禁止打球區/1~懸垂在禁止打球區上的生長物之定位

懸垂在禁止打球區上的生長物之定位取決於該禁止打球區的形態而定，這很重要，因生長物可能是禁止打球區之部分，在這種情況下球員須要採取脫困。

例如，假使某禁止打球區已界定為處罰區(該處邊界是由地面向上及向下延伸)，則生長物延伸到禁止打球區邊界外的任何部分不是禁止打球區的部分。但如禁

止打球區已界定為待修復地(其中包括被界定區域內的所有地面及任何延伸在其地面之上及其邊界之外的生長物)，則任何懸垂在該邊界之上的生長物是禁止打球區的部分。

人造物(*Obstruction*)

除場地整體性之物體及場界標示物以外的人造之物。

人造物的一些例子：

- 人造路面之道路及小徑，包括其人造路緣。
- 建築物及遮雨亭。
- 噴水頭、排水溝渠，及灌溉箱或控制箱。
- 樁、圍牆、柵欄及圍籬（但當它們用來界定或指出比賽場地界限之邊界時，它們是場界標示物）。
- 高爾夫球車、割草機、汽車及其他運載工具。
- 垃圾箱、指示牌及凳子。
- 球員的裝備品、旗桿及沙耙。

人造物是可移動之人造物或不可移動之人造物。如不可移動之人造物的一部分(如門或附著的纜線之一段)符合可移動之人造物的定義，則該部分被視為可移動之人造物。

見委員會之程序，第8條；當地規則範本8F款第F-23項(委員會可以採用當地規則界定某一人造物為臨時不可移動之人造物，它適用特定的脫困程序)。

人造物/1~漆點及漆線之定位

雖然人工製造的物品只要它不是場界標示物或場地整體性之物體，就是人造物，但漆點及漆線並非人造物。

有時漆點及漆線用於標示比賽場地之外的目的(比如指示果嶺之前緣及後緣)，除非委員會宣佈它們是待修復地，否則這類點及線並非比賽場地之異常狀況(見委員會程序；當地規則範例F-21)。

對手(*Opponent*)

球員在比洞賽中所對抗之人，術語對手只適用於比洞賽。

局外之影響力(*Outside Influence*)

任何下列這些對球員的球、裝備品、或比賽場地所發生的狀況能造成影響的人或物：

- 任何人(包括其他球員)，但不包含球員本身或其桿弟、或該球員的搭檔或對手、或任一他們的桿弟，
- 任何動物，及
- 任何自然物、人造物體、或其他任何東西(包括另一經打擊後運動中的球)，但自然力除外。

局外之影響力/1~人工推動時所生之氣流及水之定位

雖然風及水是自然力並非局外之影響力，但人工推動時所生之氣流及水是局外之影響力。

一些例子包括：

- 如一球靜止在該洞果嶺上尚未被撿起及置回，而被該果嶺邊的風扇所生的氣流移動，則必須將該球置回(規則9.6及規則14.2)。
- 如一靜止球被灌溉系統所生的水流移動，則必須將該球置回(規則9.6及規則14.2)。

界外或出界(*Out of Bounds*)

委員會所界定比賽場地界限之邊界以外的所有區域。所有在此邊界內的區域為界內。

比賽場地界限之邊界由地面向上及向下延伸：

- 亦即，在此邊界內的所有地面及其他任何東西(諸如任何自然物或人造物)，無論是該地表面、該地表面之上方，或該地表面之下都是界內。
- 如一物體橫跨界內與界外(諸如固定在界限圍籬上的階梯，或生根在界外的樹而樹枝延伸至界內，或反之)，則該物體只有在此邊界外的部分是在界外。

界限之邊界應以場界標示物或界線界定之：

- 場界標示物：當以界樁或圍籬界定時，該界限之邊界是以這些界樁或圍籬支柱在比賽場地這一側地面上之點(相鄰的二點)的連線作界定(斜撐除外)，而那些界樁或圍籬支柱則是在界外。

當以其他目標物例如，圍牆，來界定時，或委員會希望以不同方式處理界線圍籬時，委員會應界定界限邊界。

- 界線：當以地面上之漆線界定時，該界限之邊界是該漆線靠比賽場地這一側之邊緣，該漆線本身是在界外。

當以地面上之漆線界定該界限之邊界時，界樁可以僅用作指示何處是界限之邊界，但它們並無其他任何含義。

界外樁及界外線之顏色應是白色。

標準桿/柏忌賽(*Par/Bogey*)

比桿賽的一種形式，它使用比洞賽的方式計分：

- 一球員或一方完成一洞時之桿數(包括所做的打擊桿數及任何罰桿)，比委員會設定該洞之固定目標桿數低或高，據此決定贏或輸該洞。
- 本比賽是將球員或方贏的總洞數與輸的總洞數相比，以餘數最大之球員或方贏得該比賽(亦即，加總贏的洞數減去輸的洞數)。

搭檔(*Partner*)

在比洞賽或比桿賽中，與另一球員作一方一起協力比賽之球員。

處罰區(*Penalty Area*)

是比賽場地之區域之一，如球員的球靜止在此區域內，允許該球員罰一桿後從該處脫困。

處罰區是：

- 比賽場地上之任何水域(不論委員會是否有標示)，包括海、湖、池塘、河川、溝渠、地面排水溝或其他在比賽場地上之露天水道(不論其中是否含有水)，及
- 任何被委員會界定為處罰區的其他比賽場地之一部分。

處罰區是五種被定義之比賽場地之區域之一。

處罰區有二種，以不同的顏色作區分：

- 黃色處罰區(以黃色界線或黃色樁標示)給與球員二種脫困選項(規則17.1d(1)及(2))。
- 紅色處罰區(以紅色界線或紅色樁標示)給與球員的脫困選項，除黃色處罰區的二種脫困選項之外，另給與側面脫困之額外選項(規則17.1d(3))。

如處罰區的顏色委員會未標明或指明，則它被視為紅色處罰區。

處罰區的邊界由地面向上及向下延伸：

- 這表示在該邊界內的所有地面及任何其他東西(例如，任何的自然物或人造物)，不論是在地表面上、地表面上方或在地表面以下，都是該處罰區的一部分。
- 如一物體橫跨該邊界之內、外(例如在該處罰區之上的橋樑，或生根在邊界內的樹而樹枝延伸至邊界外，或反之)，則該物體只有在該邊界內的部分是該處罰區的一部分。

處罰區的邊界應由界樁、界線或實質特徵界定之：

- 界樁：當以界樁界定時，該處罰區之邊界是以這些界樁在地面上最外側的點(相鄰的二點)之連線界定，而這些界樁是在該處罰區內。
- 界線：當以地面上之漆線界定時，處罰區之邊界是該漆線外緣，而該漆線本身是在該處罰區內。
- 實質特徵：當以實質特徵(例如海灘或沙漠地帶或擋土牆)界定時，委員會應說明界定該處罰區之邊界為何。

當以界線或實質特徵界定處罰區之邊界時，界樁可以僅用作指示何處是處罰區，但它們並無其他含義。

當委員會未界定一水域之邊界時，該處罰區之邊界以其天然界限(亦即，地面從該處開始向下傾斜，形成可蓄水的凹地)界定之。

如一露天水道內通常都沒有水(例如，地面排水溝，或除了在雨季時才有水的溢流區域)，委員會可以將該地區界定為一般區域之部分(亦即，它不是處罰區)。

最大限度內可供脫困之點(Point of Maximum Available Relief)

在沙坑內(規則16.1c)或在該洞果嶺上(規則16.1d)從比賽場地之異常狀況採取免罰脫困，當無完全脫困之最近點時之脫困參考點。

它是假設該球在那裏的一個估計點，但它必須符合下列要件：

- 最靠近該球原點，但不比該點更靠近該洞球洞，
- 在規則要求之比賽場地之區域內，且

- 假設原球位沒有該妨礙狀況時，該球員所會採取的打擊，如在該估計點採取同樣的打擊，則該狀況將只有最少的妨礙。

估計這個參考點時，該球員需確定對他的該次打擊所要選擇的球桿、站位、揮桿及擊球線。

該球員不需要採用實際的站位及所選用之球桿揮桿模擬該次打擊（但建議球員照一般的做法去做以得到精確的估計）。

最大限度內可供脫困之點是比較該球的球位所處之狀態、其球員的預定站位及揮桿範圍、球在該洞果嶺上的擊球線等之相對妨礙程度而建立，例如從臨時積水採取脫困時：

- 最大限度內可供脫困之點可以是球在脫困後是在比該球員之站位處的水更淺的地方(影響站位多於球位所處之狀態及揮桿)，也可以是球在脫困後是在比站位處的水更深的地方(影響球位所處之狀態及揮桿多於站位)。
- 在該洞果嶺上最大限度內可供脫困之點可以根據該球需要通過該臨時積水最淺或最短的擊球線而定。

暫定球(*Provisional Ball*)

球員剛打的球可能在下列情況而再打的另一球：

- 在界外，或
- 在處罰區之外遺失。

暫定球不是該球員在比賽狀態中的球，除非該球依規則18.3c進入比賽狀態。

果嶺(*Putting Green*)

球員正在打的洞的一個區域，它是：

- 特別為了推球而準備的，或
- 委員會界定為該洞果嶺的地方(例如使用臨時果嶺時)。

一洞之果嶺包含球員試圖將球打進去的球洞。

果嶺是五種被定義之比賽場地之區域之一。所有其他洞的果嶺(當時不屬球員正在打的洞)是錯誤果嶺，且屬一般區域。

果嶺的邊界，除非委員會以不同的方式界定（例如，用線條或一些點），否則是以該特別準備之區域能被看出其開始的地方作界定(例如，該處的草被明顯不同地修剪以指示該果嶺邊界)。

如二個不同的洞共用一雙洞果嶺時：

- 該雙洞果嶺(有二個球洞的整個特別準備之區域)被視為正在打的其中之一洞時的果嶺。
- 但委員會可以用一邊界將該雙洞果嶺界定為二個不同的果嶺，則當球員在打其中一洞時，該雙洞果嶺屬於另一洞的部分是錯誤果嶺。

裁判(*Referee*)

由委員會指派以解決事實問題並引用規則之規則人員。

見委員會程序，第6條6C款(說明裁判的職責和權限)。

脫困區 (Relief Area)

球員依規則採取脫困時，必須拋下一球在其內的區域。各脫困規則皆規定脫困之球員使用其特定之脫困區，其範圍及位置取決於下列三要素：

- 參考點：該點是丈量脫困區範圍之基準點。
- 脫困區的範圍從參考點丈量：脫困區是從該參考點一支，或二支球桿長度的範圍，但有下列限制：
- 脫困區所在位置之限制：脫困區的所在位置可以用一或多種方式限制，致使，例如：
 - » 它只能在被界定為比賽場地之區域之內，譬如，只能在一般區域內，或不能在沙坑內或處罰區內，
 - » 它不能比該參考點更靠近該洞球洞，或必須在正在採取脫困的處罰區或沙坑之外，或
 - » 它是從該狀況採取脫困後不會再有該狀況妨礙(如同該特定規則所定義之妨礙)的地方。

在使用球桿長度決定脫困區範圍時，該球員之丈量可以直接穿越溝渠、坑洞或類似的東西，且可以直接穿越或通過一物體(例如，樹木、圍籬、圍牆、隧道、排水管或噴水頭)，但不允許貫穿地面自然起伏之斜坡。

見委員會程序，第2條2I款(委員會可以選擇允許或要求球員使用拋球區為採取某一特定脫困時之脫困區)。

置回 (Replace)

意圖使一球進入比賽狀態，而將該球置下並讓其離手。

如球員無意使一球進入比賽狀態而放下該球，則該球尚未被置回且未進入比賽狀態(見規則14.4)。

只要規則要求球員置回一球時，該規則會指明該球必須被置回的特定位置。

置回/1~不得將球用球桿置回

要以正確的方式置回一球，必須將它放下並讓它離手，意思是該球員必須用他的手在該球被撿起或移動的位置使該球回復比賽狀態。

例如，假使球員從該洞果嶺上撿起他的球並將它放在旁邊，該球員決不可用球桿滾動該球至要求的位置來置回該球。如他這樣做，該球並非以正確的方式置回，且如該錯誤未於該打擊做出之前更正，則依規則14.2b(2)(球必須如何置回)該球員受到罰一桿。

回合 (Round)

按委員會設定之順序所打的18洞或更少的洞數。

記分卡 (Scorecard)

在比桿賽，紀錄球員各洞桿數之文件。

記分卡可以用委員會認可的任何紙張或電子之形式，記分卡上允許：

- 記入該球員各洞之桿數，

- 若是計差點之競賽記入該球員之差點，及
- 記分員及該球員以實際簽署，或以委員會認可的電子認證方式，證明該球員之桿數，及在計差點之競賽中由該球員證明他的差點。

在比洞賽不需要記分卡，但球員可以用來保存該組比賽的成績。

嚴重違規(Serious Breach)

在比桿賽，比之從正確的地方做打擊，當球員從錯誤地方打球，會得到明顯的優勢時。

在做上述比較以決定是否存在嚴重違規時，要考慮的因素包括：

- 該次打擊之難度，
- 該球與該洞球洞間之距離，
- 在該擊球線上各種有影響的妨礙，及
- 對打擊有影響之條件。

嚴重違規的概念並不適用於比洞賽，因為在比洞賽，若球員從錯誤的地方打球，他輸該洞。

方(Side)

在比洞賽或比桿賽之一回合中，二位或多位搭檔作為單一個體參與比賽。搭檔間之組合稱作一方，不論各搭檔打他自己的球(四球賽)，或該組搭檔共打一球(四人二球賽)。

一方與一隊不同。在隊際賽中，各隊由球員以個人身分或多方參與比賽而組成。

史特伯弗賽(Stableford)

比桿賽的一種形式：

- 一球員或一方在一洞之得分，是根據該球員或該方在該洞之桿數(包括所做的打擊桿數及任何罰桿)，與委員會對該洞設定之固定目標桿數相比後而得到之分數。
- 完成所有回合後，獲得分數最多的球員或方贏得該場競賽。

站位(Stance)

球員在準備及做一打擊時，其雙腳及身體之位置。

打擊(Stroke)

為了打球而揮動球桿向前的動作。

但在下列情形，該打擊尚未完成、如該球員：

- 在下桿過程中決定不擊打該球，而在打到該球之前，刻意停止桿頭以避免打到該球，或在無法停住桿頭時刻意避開該球。
- 當揮桿練習或準備做打擊時意外地打到該球。

當規則提及“擊打”時，意指與做打擊相同。

球員在一洞或一回合之成績，是敘述其“桿數”或“已用之桿數”之數目，亦即，該球員所有的打擊桿數及任何罰桿之加總(見規則3.1c)。

打擊/1~確定打擊是否已做出

如球員在用球桿意圖擊球之下開始下桿，那麼在下列情況下，他的行動算作打擊：

- 桿頭被局外之影響力(比如樹枝)擋轉或擋停，不論是否打到該球。
- 桿頭在下桿過程中突然從桿身脫離，而該球員繼續單獨用桿身下桿，不論該球是否被該桿身打到。
- 桿頭在下桿過程中突然從桿身脫離，而該球員繼續單獨用桿身下桿，隨著桿頭掉落並打到該球。

球員的動作在下列每一情況下都不算作打擊：

- 在下桿過程中，一球員的桿頭突然從桿身脫離，該球員在幾乎碰到該球時停止下桿，但桿頭掉落並打到及**移動**該球。
- 在上桿過程中，一球員的桿頭突然從桿身脫離，該球員完成下桿的動作，但並未打到該球。
- 一球卡在樹枝上超出球桿夠得到的範圍，如該球員以擊打該樹枝下面的部分而不是該球來**移動**該球，則適用規則9.4(球被其球員撿起或移動)。

桿數與距離(*Stroke and Distance*)

當球員根據規則17、18或19採取脫困時，從上一**打擊**之地點打一球之程序及處罰(見規則14.6)。

術語**桿數與距離**意指該球員：

- 遭受罰一桿，且
- 損失從上一**打擊**處朝向該洞球洞時本可得到的距離利益。

比桿賽(*Stroke Play*)

一球員或一方在該競賽與其他所有球員或方比賽的一種形式。

在比桿賽的一般形式中(見規則3.3)：

- 一球員或一方在一回合之成績，是以該球員或該方在各洞完成該洞全部的桿數(包括**打擊**桿數及**罰**桿數)而定，且
- 完成全部回合總桿數最低之球員或方，即為該競賽之優勝者。

使用不同計分方式的其他比桿賽形式有史特伯弗賽、桿數最大限度賽及標準桿/柏忌賽(見規則21)。

比桿賽所有形式的比賽可以是個人競賽(各球員靠自己比賽)，或涉及搭檔的多方間的競賽(四人二球賽或四球賽)。

替代(*Substituted*)

球員使另一球進入比賽狀態，以替換自己打一洞時正在使用的球。

當球員以任何方式使一球進入比賽狀態(見規則14.4)來取代其原球時，該球員已用另一球替代，不論該原球：

- 是在比賽狀態，或
- 不再是在比賽狀態，因它已從比賽場地上被撿起、遺失、或出界。

一替代的球是該球員在比賽狀態中的球，即使：

- 它是以錯誤的方式或是在錯誤的地方被置回、拋下或置放，或
- 依規則該球員必須使原球回復比賽狀態，而不是用另一球替代。

球梯(Tee)

用於從開球區打球將球架高在地面上方之一種物品，它決不可超過4吋(101.6公厘)長，並必須符合裝備品規則之規定。

開球區(Teeing Area)

球員在他正要打的洞必須開始打球的區域。

開球區是縱深二支球桿長度之四方形區域：

- 其前緣之邊界是以委員會設定的二個開球區標記最前端點之間的連線界定，而
- 其二側邊界是以該二個開球區標誌之外緣向後的延伸線界定。

開球區是五種被定義之比賽場地之區域之一。

比賽場地上所有其他開球台(不論是在同一洞或任何其他洞)，都屬一般區域。

臨時積水(Temporary Water)

在地表面上臨時聚積的水(例如雨水、灌溉或從水域溢出的水，所形成的水窪)：

- 它不是在處罰區內，且
- 在該球員取好站位(不包含用腳過分往下壓)之前或之後是能看到的。

僅是潮濕、泥濘或鬆軟、或僅當球員站在地面上才會短暫看到水的地面，不足以認為有臨時積水；聚積的水必須在採取站位之前或之後持續存在。

特殊慣例：

- 露水及霜不是臨時積水。
- 雪及自然冰(霜除外)，是鬆散自然物，或當它在地面上時，也可依據球員之選擇，當作臨時積水。
- 人造冰是人造物。

三球賽(Three-Ball)

比洞賽的一種形式：

- 三位球員各打自己的球，在同一時間下分別對抗另二位球員，且
- 每位球員各打一球用於他的二場單打比洞賽。

錯誤球(Wrong Ball)

球員下列的球以外之任何球：

- 在比賽狀態的球(不論是原球或替代的球)，
- 暫定球(在依規則 18.3c 被放棄之前的)，或
- 在比桿賽中，依規則 14.7b 或規則 20.1c 所打出的第二球。

錯誤球之例子：

- 另一球員在比賽狀態的球。
- 走失球。
- 球員自己在界外、已遺失，或已被撿起尚未使之回復比賽狀態的球。

錯誤球/1~錯誤球的部分仍然是錯誤球

如球員誤以為一顆走失球的部分是他在比賽狀態的球，而對它做了打擊，則他是對錯誤球做打擊了，且適用規則6.3c。

錯誤果嶺(*Wrong Green*)

球員正在打的洞之果嶺除外，其他在比賽場地上的任何果嶺。錯誤果嶺包括：

- 球員當時不是正在打的其他所有的洞的果嶺，
- 當一洞正在使用臨時果嶺期間，該洞的正式果嶺，及
- 所有推球、切球或高拋球的練習果嶺，除非委員會以當地規則將它們排除在錯誤果嶺之外。

錯誤果嶺是屬於一般區域。

錯誤的地方(*Wrong Place*)

球員在比賽場地上依規則必須或被允許打球之地點以外的任何地方。

從錯誤的地方打球之例子，如下：

- 球被置回在錯誤位置後，或當規則要求將球置回時卻未置回，即對該球做了打擊。
- 球被拋下，但靜止在規定的脫困區之外，對該球做了打擊。
- 依某錯誤規則採取脫困，以致該球在規則不允許的地方被拋下及擊打。
- 擊打在禁止打球區內的球，或當該球員之預定站位之範圍，或預定揮桿之範圍受禁止打球區妨礙時，對在該禁止打球區外的球做了打擊。

在一洞開始時從開球區之外打一球，或試圖更正此錯誤時又從開球區之外打一球，這種情況並非從錯誤的地方打球(見規則6.1)。