

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，展現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。

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。

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。

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。

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。

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。

四球賽 (Four-Ball)

各由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**：當以界樁界定時，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時，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）界定時，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時，界樁可以用來指示何處是待修復地，而無其他意義。

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打進洞時。

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）。

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。

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。

當一球標被放置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 (*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：

- 就該問題事件而言，對該球員的球所發生的狀況有結論性的證據，例如，該球員或有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。

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*)

任何未固著的自然物，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，及牠們建造的土坵及網（例如，蠕蟲的堆置物及蟻丘），及
- 緊實的土塊（包含通氣孔的小土塊）。

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。

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。

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，係由一球員或一方在一或多回合中，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其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是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。

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。

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）。

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。

人造物 (*Obstruction*)

除場地整體性之物體及場界標示物以外的任何人造之物。

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）。

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。

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（包含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，與另一球員作為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，任何的天然物或人造物體），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份。
- 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份。

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、該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處的擊球線而定。

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。

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）。

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）以取代其原球時，則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誌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 14.7d 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）。