



Définitions



Adversaire

La personne contre qui un autre joueur concourt dans un match. Le terme *adversaire* s'applique uniquement en *match play*.

Améliorer

Modifier une ou plusieurs des *conditions affectant le coup* ou d'autres conditions physiques affectant le jeu de telle sorte que le joueur en tire un avantage potentiel pour le *coup*.

Animal

Tout élément vivant du règne animal (autre que les humains), à savoir les mammifères, les oiseaux, les reptiles, les amphibiens et les invertébrés (par ex. les vers, les insectes, les araignées et les crustacés).

Arbitre

Officiel nommé par le *Comité* pour résoudre des questions de fait et faire appliquer les Règles.

Voir Procédures pour le Comité, Section 6C (expliquant les responsabilités et les pouvoirs d'un arbitre).

Balle provisoire

Une autre balle jouée dans le cas où la balle qui vient d'être jouée par le joueur peut être :

- *Hors limites*, ou
- *Perdue* à l'extérieur d'une *zone à pénalité*.

Une *balle provisoire* n'est pas la balle *en jeu* du joueur, à moins qu'elle ne devienne la balle en jeu selon la Règle 18.3c.

Bunker

Une zone de sable spécialement préparée, qui est souvent un creux d'où le gazon ou la terre ont été enlevés.

Ne font pas partie d'un *bunker* :

- Une lèvre, un mur ou une face, en lisière de la zone préparée, constitués de terre, d'herbe, de mottes de gazon empilées ou de matériaux artificiels,
- La terre ou tout élément naturel qui pousse ou est fixé à l'intérieur de la lisière de la zone préparée (par ex. de l'herbe, des buissons ou des arbres),
- Du sable qui a débordé ou qui se trouve à l'extérieur de la lisière de la zone préparée, et

- Toutes les autres zones de sable sur le *parcours* qui ne sont pas à l'intérieur de la lisière d'une zone préparée (comme les déserts et autres zones de sable naturelles parfois appelées « waste areas »).

Les *bunkers* sont l'une des cinq zones du *parcours* spécifiquement définies.

Un *Comité* peut définir une zone de sable préparée comme une partie de la zone *générale* (ce qui signifie que ce n'est pas un *bunker*) ou une zone de sable non préparée comme un *bunker*.

Quand un *bunker* est en réparation, le *Comité* peut définir la totalité du *bunker* comme un *terrain en réparation*. Il est alors traité comme une partie de la zone *générale* (ce qui signifie que ce n'est pas un *bunker*).

Le mot « sable » utilisé dans cette Définition et dans la Règle 12 comprend tout matériau semblable au sable utilisé comme matériau de *bunker* (comme les coquillages broyés), ainsi que toute terre mélangée au sable.

Cadet

Quelqu'un qui aide un joueur pendant un *tour*, y compris de la façon suivante :

- Porter, transporter ou manipuler les clubs : une personne qui porte, transporte (par ex. avec une voiturette ou un chariot) ou manipule les clubs d'un joueur pendant le jeu est le *cadet* du joueur, même si elle n'est pas désignée nommément comme *cadet* par le joueur, **sauf** quand de telles actions sont faites pour écarter du jeu les clubs, le sac ou le chariot du joueur ou par courtoisie (par ex. en récupérant un club que le joueur a laissé derrière lui).
- Donner un conseil : le *cadet* d'un joueur est la seule personne (autre qu'un *partenaire* ou le *cadet* d'un *partenaire*) à qui un joueur peut demander un *conseil*.

Un *cadet* peut également aider le joueur par d'autres moyens autorisés par les Règles (voir Règle 10.3b).

Camp

Deux ou plusieurs *partenaires* concourant comme une entité lors d'un *tour* en *match play* ou en *stroke play*.

Chaque ensemble de *partenaires* est un *camp*, que chaque *partenaire* joue sa propre balle (*Quatre balles*) ou que les *partenaires* jouent une seule balle (*Four-some*).

Un *camp* n'est pas la même chose qu'une équipe. Dans une compétition par équipes, chaque équipe se compose de joueurs qui concourent en individuels ou en *camps*.

Carte de score

Document sur lequel le score d'un joueur sur chaque trou est enregistré en *stroke play*.

La *carte de score* peut se présenter sous n'importe quelle forme approuvée par le *Comité*, papier ou électronique, permettant :

- D'enregistrer le score du joueur pour chaque trou,
- D'enregistrer le handicap du joueur, s'il s'agit d'une compétition avec handicap, et
- Au *marqueur* et au joueur de certifier les scores, et au joueur de certifier son handicap dans une compétition avec handicap, soit par signature physique, soit par une méthode de certification électronique approuvée par le *Comité*.

Une *carte de score* n'est pas exigée en *match play* mais peut être utilisée par les joueurs pour aider à tenir à jour le score du match.

Comité

La personne ou le groupe de personnes responsable de la compétition ou du *parcours*.

Voir Procédures pour le Comité, Section 1 (expliquant le rôle du *Comité*).

Conditions affectant le coup

Le *lie* de la balle au repos du joueur, la zone de son *stance* intentionnel, la zone de son *swing* intentionnel, sa *ligne de jeu* et la *zone de dégagement* dans laquelle le joueur va *dropper* ou placer une balle.

- La «zone du *stance* intentionnel» comprend à la fois l'endroit où le joueur placera ses pieds et toute la zone qui pourrait raisonnablement affecter la manière et l'endroit où le corps du joueur est positionné pour la préparation et le jeu du *coup* prévu.
- La «zone du *swing intentionnel*» comprend toute la zone qui pourrait raisonnablement affecter la montée ou la descente du club ou la fin du *swing* pour le *coup* prévu.
- Chacun des termes *lie*, *ligne de jeu* et *zone de dégagement* possède sa propre définition.

Condition anormale du parcours

N'importe laquelle des quatre conditions suivantes spécifiquement définies :

- *Trou d'animal*,
- *Terrain en réparation*,
- *Obstruction inamovible*, ou

- *Eau temporaire.*

Conseil

Tout commentaire verbal ou action (par ex. montrer quel club vient d'être utilisé pour jouer un *coup*) qui est destiné à influencer un joueur dans :

- Le choix d'un club,
- Le jeu d'un *coup*, ou
- La manière de jouer pendant un trou ou un *tour*.

Mais un *conseil* n'inclut pas des faits notoirement connus, par ex. :

- La position d'éléments sur le *parcours*, tels que le *trou*, le *green*, le *fairway*, les *zones à pénalité*, les *bunkers* ou la balle d'un autre joueur,
- La distance d'un point à un autre point, ou
- Les Règles.

Coup

Le mouvement vers l'avant du club fait pour frapper la balle.

Mais un *coup* n'a pas été joué si un joueur :

- Décide pendant la descente du club de ne pas frapper la balle et évite de le faire en arrêtant délibérément la tête du club avant qu'elle n'atteigne la balle ou, s'il est incapable de l'arrêter, en manquant délibérément la balle.
- Frappe accidentellement la balle en faisant un swing d'entraînement ou en se préparant à jouer un *coup*.

Lorsque les Règles font référence à « jouer une balle », cela signifie la même chose que jouer un *coup*.

Le score du joueur pour un trou ou un *tour* correspond à un nombre de « coups » ou de « coups réalisés », obtenu en additionnant le nombre de *coups* joués et tous les coups de pénalité (voir Règle 3.1c).

Coup et distance

La procédure et la pénalité encourue lorsqu'un joueur prend un dégagement selon les Règles 17, 18 ou 19 en jouant une balle de l'endroit où le *coup* précédent a été joué (voir Règle 14.6).

Le terme *coup et distance* signifie qu'à la fois le joueur :

- Encourt un coup de pénalité, et
- Perd le bénéfice de tout gain de distance vers le *trou* obtenu depuis l'emplacement où son *coup* précédent a été joué.

Déplacée (balle)

Quand une balle au repos a quitté son emplacement d'origine et vient reposer à n'importe quel autre endroit, et que cela peut être vu à l'œil nu (peu importe que quelqu'un ait vu effectivement ou non ce déplacement).

Ceci s'applique que la balle se soit éloignée de son emplacement d'origine vers le haut, vers le bas ou horizontalement dans n'importe quelle direction.

Si la balle oscille seulement et reste sur ou revient à son emplacement d'origine, la balle ne s'est pas *déplacée*.

Détritus

Tout élément naturel non attaché tel que :

- Les pierres, herbes coupées, feuilles, branches et bâtons,
- Les *animaux* morts et déchets d'*animaux*,
- Les vers, insectes et *animaux* semblables qui peuvent être enlevés aisément, ainsi que les monticules ou les toiles qu'ils construisent (comme les rejets de vers et les fourmilières), et
- Les mottes de terre compacte (y compris les carottes d'aération).

De tels éléments naturels ne sont pas détachés si :

- Ils poussent ou sont attachés,
- Ils sont solidement enfoncés dans le sol (c'est-à-dire qu'ils ne peuvent pas être enlevés aisément), ou
- Ils adhèrent à la balle.

Cas spéciaux :

- **Le sable et la terre meuble** ne sont pas des *détritus*.
- **La rosée, le givre et l'eau** ne sont pas des *détritus*.
- **La neige et la glace naturelle** (autre que le givre) sont au choix du joueur soit des *détritus*, soit, quand elles sont sur le sol, de l'*eau temporaire*.
- **Les toiles d'araignées** sont des *détritus* même si elles sont attachées à un autre élément.

Drapeau

Un mât amovible qui est fourni par le *Comité* et placé dans le *trou* pour indiquer aux joueurs sa position. Le *drapeau* comprend le fanion et tout autre matériau ou objet attaché au mât.

Les exigences relatives à un *drapeau* sont énoncées dans les *Règles sur l'équipement*.

Dropper

Tenir la balle et la lâcher de telle sorte qu'elle tombe dans l'air, avec l'intention de mettre la balle *en jeu*.

Si un joueur lâche une balle sans intention de la mettre *en jeu*, la balle n'a pas été *droppée* et n'est pas *en jeu* (voir Règle 14.4).

Chaque Règle de dégagement identifie une *zone de dégagement* spécifique où la balle doit être *droppée* et venir reposer.

En se dégageant, le joueur doit lâcher la balle à hauteur de genou de telle sorte que la balle :

- Tombe verticalement, sans que le joueur la lance, lui donne de l'effet ou la fasse rouler ou lui imprime tout autre mouvement qui pourrait influencer sur l'endroit où la balle viendra reposer, et
- Ne touche pas une partie quelconque du corps du joueur ni son *équipement* avant qu'elle ne frappe le sol (voir Règle 14.3b).

Eau temporaire

Toute accumulation temporaire d'eau à la surface du sol (comme des flaques provenant de la pluie ou d'irrigation ou d'un débordement d'une étendue d'eau) qui :

- N'est pas dans une *zone à pénalité*, et
- Est visible avant que le joueur ne prenne son *stance* ou après qu'il l'a pris (sans appuyer excessivement avec ses pieds).

Il ne suffit pas que le sol soit simplement humide, boueux ou mou ou que l'eau soit momentanément visible lorsque le joueur marche sur le sol ; une accumulation d'eau doit rester présente avant que le *stance* ne soit pris ou après.

Cas spéciaux :

- **La rosée et le givre** ne sont pas de l'*eau temporaire*.
- **La neige et la glace naturelle** (autre que le givre) sont, au choix du joueur, soit des *détritus*, soit, lorsqu'elles sont sur le sol, de l'*eau temporaire*.
- **La glace manufacturée** est une *obstruction*.

Élément de limites

Objets artificiels définissant ou indiquant les *hors limites*, tels que les murs, les clôtures, les piquets et les palissades, pour lesquels un dégagement gratuit n'est pas autorisé.

Ceci inclut toute base et tout poteau d'une clôture de limites, mais n'inclut pas :

- Les renforts inclinés ou les haubans fixés à un mur ou une clôture, ou
- Toute marche, tout pont ou toute construction similaire utilisés pour franchir le mur ou la clôture.

Les *éléments de limites* sont considérés comme inamovibles même s'ils sont amovibles ou si une de leurs parties est amovible (voir Règle 8.1a).

Les *éléments de limites* ne sont ni des *obstructions*, ni des *éléments partie intégrante*.

Élément partie intégrante

Un objet artificiel défini par le *Comité* comme faisant partie du challenge proposé en jouant le *parcours* et pour lequel un dégagement gratuit n'est pas autorisé.

Les *éléments partie intégrante* sont considérés comme inamovibles (voir Règle 8.1a). **Mais** si une partie d'un *élément partie intégrante* (comme un portail ou une porte ou une partie d'un câble attaché) répond à la définition d'une *obstruction amovible*, cette partie est traitée comme une *obstruction amovible*.

Les objets artificiels définis par le *Comité* comme *éléments partie intégrante* ne sont ni des *obstructions*, ni des *éléments de limites*.

Enfoncée (balle)

Lorsque la balle d'un joueur est dans son propre impact créé à la suite du *coup* précédent et qu'une partie de la balle est au-dessous du niveau du sol.

Une balle n'a pas nécessairement à toucher la terre pour être *enfoncée* (par ex., de l'herbe et des *détritus* peuvent se trouver entre la balle et la terre).

En jeu (balle)

Le statut de la balle d'un joueur lorsqu'elle repose sur le *parcours* et est utilisée dans le jeu d'un trou :

- Une balle devient initialement *en jeu* sur un trou :
 - » Lorsque le joueur joue un *coup* sur la balle de l'intérieur de la *zone de départ*, ou
 - » En match play, lorsque le joueur joue un *coup* sur la balle de l'extérieur de la *zone de départ* et que l'*adversaire* n'annule pas le *coup* selon la Règle 6.1b.
- Cette balle reste *en jeu* jusqu'à ce qu'elle soit entrée, **sauf** qu'elle n'est plus *en jeu* :
 - » Lorsqu'elle est relevée du *parcours*,
 - » Lorsqu'elle est *perdue* (même si elle repose sur le *parcours*) ou repose *hors limites*, ou
 - » Lorsqu'une autre balle lui a été *substituée*, même si ce n'est pas autorisé par une Règle.

Une balle qui n'est pas *en jeu* est une *mauvaise balle*.

Le joueur ne peut pas avoir plus d'une balle *en jeu* à tout moment. (Voir la Règle 6.3d pour les cas limités où un joueur peut jouer plus d'une balle en même temps sur un trou).

Lorsque les Règles font référence à une balle au repos ou en mouvement, cela signifie une balle qui est *en jeu*.

Lorsqu'un *marque-balle* est en place pour *marquer* l'emplacement d'une balle *en jeu* :

- Si la balle n'a pas été relevée, elle est toujours *en jeu*, et
- Si la balle a été relevée et *replacée*, elle est *en jeu* même si le *marque-balle* n'a pas été enlevé.

Entrée (balle)

Quand une balle est au repos dans le *trou* à la suite d'un *coup* et que la totalité de la balle est au-dessous de la surface du *green*.

Quand les Règles font référence à « *terminer le trou* », cela signifie que la balle du joueur est *entrée*.

Pour le cas spécial d'une balle reposant contre le *drapeau* dans le *trou*, voir la Règle 13.2c (la balle est considérée comme *entrée* si une partie quelconque de la balle est en dessous de la surface du *green*).

Équipement

Tout ce qui est utilisé, porté, tenu ou transporté par le joueur ou son *cadet*.

Les objets utilisés pour le soin du *parcours*, tels que les râtaeux, sont de l'*équipement* uniquement s'ils sont tenus ou transportés par le joueur ou le *cadet*.

Forces naturelles

Les effets de la nature tels que le vent, l'eau ou quand quelque chose se passe sans raison apparente du fait des effets de la gravité.

Foursome (également connu sous l'appellation « Coups alternés »)

Une forme de jeu dans laquelle deux *partenaires* concourent en tant que *camp* en jouant alternativement une balle sur chaque trou.

Le *Foursome* peut être joué en *match play*, entre un *camp* de deux *partenaires* et un autre *camp* de deux *partenaires*, ou en *stroke play* entre de nombreux *camps* de deux *partenaires*.

Grave infraction

En *stroke play*, lorsque jouer d'un *mauvais endroit* pourrait procurer au joueur un avantage significatif par rapport au *coup* à jouer à l'endroit correct.

En faisant cette comparaison pour décider s'il y a eu une *grave infraction*, les facteurs à prendre en compte comprennent :

- La difficulté du *coup*,
- La distance de la balle au *trou*,
- L'incidence des obstacles sur la *ligne de jeu*, et
- Les *conditions affectant le coup*.

Le concept de *grave infraction* ne s'applique pas en *match play*, car un joueur perd le trou s'il joue d'un *mauvais endroit*.

Green

La zone sur le trou que le joueur joue :

- Qui est spécialement préparée pour le putting, ou
- Que le *Comité* a définie comme étant le *green* (par ex. lorsqu'un *green* temporaire est utilisé).

Le *green* d'un trou comprend le *trou* dans lequel le joueur essaie d'entrer sa balle.

Le *green* est l'une des cinq *zones du parcours* spécifiquement définies. Les greens de tous les autres trous (que le joueur n'est pas en train de jouer) sont des *mauvais greens* et font partie de la *zone générale*.

La lisière d'un *green* est définie par l'endroit où l'on peut voir que la zone spécialement préparée commence (par ex. où l'herbe a été coupée distinctement pour montrer la lisière), sauf si le *Comité* définit la lisière d'une manière différente (par ex. en utilisant une ligne ou des points).

Si un double *green* est utilisé pour deux trous différents :

- La totalité de la zone préparée contenant les deux *trous* est considérée être le *green* lors du jeu de chaque trou.
- **Mais** le *Comité* peut définir une lisière qui divise le double *green* en deux *greens* différents, de sorte que lorsqu'un joueur joue l'un des trous, la partie du double *green* utilisée pour l'autre trou est un *mauvais green*.

Honneur

Le droit d'un joueur de jouer en premier de la *zone de départ* (voir Règle 6.4).

Hors limites

Toutes les zones situées à l'extérieur de la lisière des limites du *parcours* telles que définies par le *Comité*. Toutes les zones à l'intérieur de cette lisière sont dans les limites.

La lisière des limites du *parcours* s'étend à la fois au-dessus et au-dessous du sol :

- Cela signifie que tout le sol et toute autre chose (comme tout objet naturel ou artificiel) à l'intérieur de la lisière des limites est dans les limites, que ce soit sur, au-dessus ou en dessous de la surface du sol.
- Si un objet est à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de la lisière des limites (comme les marches attachées à une clôture ou un arbre enraciné à l'extérieur de la lisière avec des branches s'étendant à l'intérieur ou inversement), seule la partie de l'objet qui est à l'extérieur de la lisière est *hors limites*.

La lisière des limites devrait être définie par des *éléments de limites* ou des lignes :

- Éléments de limites : lorsqu'elle est définie par des piquets ou une clôture, la lisière des limites est définie par la ligne entre les points côté *parcours* des piquets ou des poteaux de clôture au niveau du sol (à l'exclusion des supports inclinés), et ces piquets ou poteaux de clôture sont *hors limites*.

Lorsqu'elle est définie par d'autres objets tels qu'un mur, ou lorsque le *Comité* souhaite traiter différemment une clôture de limites, le *Comité* devrait définir la lisière des limites.

- Lignes : lorsqu'elle est définie par une ligne peinte sur le sol, la lisière des limites est le bord côté *parcours* de la ligne, et la ligne elle-même est *hors limites*.

Lorsqu'une ligne au sol définit la lisière des limites, des piquets peuvent être utilisés pour montrer où se situe la lisière des limites, **mais** ils n'ont pas d'autre signification.

Les piquets ou lignes de limites devraient être blancs.

Influence extérieure

N'importe laquelle de ces personnes ou de ces choses qui peuvent affecter ce qui arrive à la balle d'un joueur ou à son *équipement* ou au *parcours* :

- Toute personne (y compris un autre joueur), **sauf** le joueur ou son *cadet* ou son *partenaire* ou son *adversaire* ou l'un de leurs *cadets*,
- Tout *animal*, et
- Tout élément naturel ou artificiel ou autre chose (y compris une autre balle en mouvement), **sauf** des *forces naturelles*.

Lie

L'emplacement où une balle est au repos et tout élément naturel poussant ou fixé, toute *obstruction inamovible*, tout *élément partie intégrante*, ou tout *élément de limites* touchant la balle ou juste à côté.

Les *détritus* et les *obstructions amovibles* ne font pas partie du *lie* d'une balle.

Ligne de jeu

La ligne que le joueur souhaiterait que sa balle suive à la suite d'un *coup*, y compris la zone sur cette ligne qui est à une distance raisonnable au-dessus du sol et de chaque côté de cette ligne.

La *ligne de jeu* n'est pas nécessairement une ligne droite entre deux points (par ex : il peut s'agir d'une ligne courbe en fonction de l'endroit où le joueur a l'intention que sa balle aille).

Longueur de club

La longueur du club le plus long parmi les 14 (ou moins) clubs que le joueur possède pendant le *tour* (comme autorisé par la Règle 4.1b(1)), autre qu'un putter.

Par exemple, si le club le plus long (autre qu'un putter) qu'un joueur possède pendant un *tour* est un driver de 109,22 cm (43 pouces), une *longueur de club* est égale à 109,22 cm pour ce joueur et pour ce *tour*.

Les *longueurs de club* sont utilisées pour définir la *zone de départ* du joueur sur chaque trou et pour déterminer la dimension de la *zone de dégagement* du joueur lorsqu'il se dégage selon une Règle.

Marque-balle

Objet artificiel utilisé pour *marquer* l'emplacement d'une balle à relever, tel qu'un *tee*, une pièce de monnaie, un objet conçu pour être un *marque-balle* ou un autre petit objet faisant partie de l'*équipement*.

Lorsqu'une Règle fait référence à un *marque-balle* déplacé, cela signifie un *marque-balle* en place sur le *parcours* pour *marquer* l'emplacement d'une balle qui a été relevée et qui n'a pas encore été *replacée*.

Marquer

Indiquer l'emplacement d'une balle au repos soit :

- En plaçant un *marque-balle* juste derrière ou juste à côté de la balle, soit
- En tenant un club sur le sol juste derrière ou juste à côté de la balle.

Ceci est fait pour indiquer l'emplacement où la balle doit être *replacée* après avoir été relevée.

Marqueur

En *stroke play*, la personne ayant la responsabilité d'enregistrer le score d'un joueur sur la *carte de score* du joueur et de certifier cette *carte de score*. Le *marqueur* peut être un autre joueur, **mais** pas un *partenaire*.

Le *Comité* peut désigner qui sera le *marqueur* du joueur ou dire aux joueurs comment ils peuvent choisir un *marqueur*.

Match play

Forme de jeu dans laquelle un joueur ou un *camp* joue directement contre un *adversaire* ou un *camp* adverse dans un match en tête-à-tête, sur un ou plusieurs *tours* :

- Un joueur ou un *camp* gagne un trou dans le match en finissant le trou avec le plus petit nombre de coups (à savoir les *coups* joués et les coups de pénalité), et
- Le match est gagné lorsqu'un joueur ou un *camp* mène l'*adversaire* ou le *camp* adverse par plus de trous qu'il n'en reste à jouer.

Un *match play* peut être joué comme un match en simple (dans lequel un joueur joue directement contre un *adversaire*), un match à *Trois balles* ou bien un match en *Foursome* ou à *Quatre balles* entre des *camps* de deux *partenaires*.

Mauvaise balle

Toute balle autre que :

- La balle *en jeu* du joueur (que ce soit la balle d'origine ou une *balle substituée*),
- La *balle provisoire* du joueur (avant qu'elle ne soit abandonnée selon la Règle 18.3c), ou
- En *stroke play*, la seconde balle du joueur jouée selon la Règle 14.7b ou la Règle 20.1c.

Exemples d'une *mauvaise balle* :

- La balle *en jeu* d'un autre joueur.
- Une balle abandonnée.
- La propre balle du joueur qui est *hors limites*, qui est devenue *perdue* ou qui a été relevée et pas encore remise *en jeu*.

Mauvais endroit

Tout endroit sur le *parcours* autre que celui où le joueur est requis ou autorisé à jouer sa balle selon les Règles.

Exemples de jeu d'un *mauvais endroit* :

- Jouer une balle après l'avoir *replacée* à un mauvais emplacement, ou sans l'avoir *replacée* lorsque c'est exigé par les Règles.
- Jouer une balle *droppée* reposant à l'extérieur de la *zone de dégagement* requise.
- Se dégager selon une Règle inapplicable, la balle étant *droppée* et jouée d'un endroit non autorisé selon les Règles.
- Jouer une balle d'une *zone de jeu interdit* ou lorsqu'une *zone de jeu interdit* interfère avec la zone du *stance* ou du swing intentionnels du joueur.

Jouer une balle de l'extérieur de la *zone de départ* en commençant le jeu d'un trou ou en essayant de corriger cette erreur n'est pas jouer d'un *mauvais endroit* (voir Règle 6.1b).

Mauvais green

Tout green sur le *parcours* autre que le *green* du trou joué par le joueur. Les *mauvais greens* comprennent :

- Le green de tous les autres trous que le joueur ne joue pas à ce moment-là,
- Le green normal d'un trou où un green temporaire est utilisé, et
- Tous les greens d'entraînement pour le putting ou les approches, à moins que le *Comité* ne les exclue par une Règle locale.

Les *mauvais greens* font partie de la *zone générale*.

Obstruction

Tout objet artificiel, **sauf** les *éléments partie intégrante* et les *éléments de limites*.

Exemples d'*obstructions* :

- Les routes et les chemins ayant une surface artificielle y compris leurs bordures artificielles.
- Les bâtiments et les abris pour la pluie.
- Les têtes d'arroseur, les drains et les boîtes d'irrigation ou les boîtiers de commande.
- Les piquets, les murs, les barrières et les clôtures (**mais** pas quand ils sont des *éléments de limites* qui définissent ou indiquent la lisière du *parcours*).
- Les voiturettes de golf, les tondeuses, les voitures et autres véhicules.
- Les conteneurs à déchets, les panneaux indicateurs et les bancs.
- L'*équipement* du joueur, les *drapeaux* et les *râteaux*.

Une *obstruction* est soit une *obstruction amovible*, soit une *obstruction inamovible*. Si une partie d'une *obstruction inamovible* (par ex. un portail ou une porte ou une partie d'un câble attaché) répond à la définition d'une *obstruction amovible*, cette partie est traitée comme une *obstruction amovible*.

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type F-23 (Le *Comité* peut adopter une Règle locale définissant certaines *obstructions* comme des *obstructions inamovibles temporaires* pour lesquelles des procédures de dégagement spécifiques s'appliquent).

Obstruction amovible

Une *obstruction* qui peut être déplacée avec un effort raisonnable et sans endommager l'*obstruction* ou le *parcours*.

Si une partie d'une *obstruction inamovible* ou d'un *élément partie intégrante* (par ex. un portail ou une porte ou une partie d'un câble attaché) répond à ces deux critères, cette partie est traitée comme une *obstruction amovible*.

Mais ceci ne s'applique pas si la partie mobile d'une *obstruction inamovible* ou d'un *élément partie intégrante* n'est pas destinée à être déplacée (par ex. une pierre détachée qui fait partie d'un mur de pierre).

Même si une *obstruction* est amovible, le *Comité* peut la définir comme étant une *obstruction inamovible*.

Obstruction inamovible

Toute *obstruction* qui :

- Ne peut pas être déplacée sans effort déraisonnable ou sans endommager l'*obstruction* ou le *parcours*, et
- Sinon, ne correspond pas à la définition d'une *obstruction amovible*.

Le *Comité* peut définir toute *obstruction* comme une *obstruction inamovible* même si elle correspond à la définition d'une *obstruction amovible*.

Par / Bogey

Une forme de *stroke play* qui utilise la même façon de compter le score qu'en *match play* dans laquelle :

- Un joueur ou un *camp* gagne ou perd un trou en finissant le trou en moins de coups ou plus de coups (à savoir les *coups* joués et tous les coups de pénalité) qu'un score de référence établi pour ce trou par le *Comité*, et
- La compétition est gagnée par le joueur ou le *camp* ayant le plus grand nombre de trous gagnés par rapport aux trous perdus (c'est-à-dire en additionnant les trous gagnés et soustrayant les trous perdus).

Parcours

Toute la zone de jeu à l'intérieur de la lisière des limites fixées par le *Comité* :

- Toutes les zones à l'intérieur de la lisière des limites sont dans les limites et font partie du *parcours*.
- Toutes les zones à l'extérieur de la lisière des limites sont *hors limites* et ne font pas partie du *parcours*.
- La lisière des limites s'étend à la fois vers le haut au-dessus du sol et vers le bas au-dessous du sol.

Le *parcours* est constitué des cinq *zones du parcours* spécifiquement définies.

Partenaire

Un joueur qui concourt avec un autre joueur en tant que *camp*, soit en *match play*, soit en *stroke play*.

Pénalité générale

Perte du trou en *match play* ou deux coups de pénalité en *stroke play*.

Perdue (balle)

Statut d'une balle qui n'est pas retrouvée dans les trois minutes après que le joueur ou son *cadet* (ou son *partenaire* ou le *cadet* de son *partenaire*) commencent à la rechercher.

Si la recherche commence et est temporairement interrompue pour une raison valable (par ex. quand le joueur arrête de rechercher lorsque le jeu est interrompu, ou quand il doit se tenir à l'écart pour attendre qu'un autre joueur joue) ou quand le joueur a identifié une *mauvaise balle* par erreur :

- Le temps compris entre l'interruption et le moment où la recherche reprend ne compte pas, et
- Le temps alloué pour la recherche est de trois minutes au total, en comptant à la fois le temps de recherche avant l'interruption et après la reprise de la recherche.

Point de dégagement maximum possible

Le point de référence pour se dégager gratuitement d'une *condition anormale du parcours* dans un *bunker* (Règle 16.1c) ou sur le *green* (Règle 16.1d) lorsqu'il n'y a pas de *point le plus proche de dégagement complet*.

C'est le point estimé où reposerait la balle qui est :

- Le plus près de l'emplacement d'origine de la balle, **mais** pas plus près du *trou* que cet emplacement,
- Dans la *zone du parcours* requise, et
- Où cette *condition anormale du parcours* interfère le moins possible avec le *coup* que le joueur aurait joué à l'emplacement d'origine si la condition n'existait pas.

L'estimation de ce point de référence nécessite que le joueur détermine le choix du club, le *stance*, le *swing* et la *ligne de jeu* qu'il aurait utilisés pour ce *coup*.

Le joueur n'a pas besoin de simuler ce *coup* en prenant réellement le *stance* et en exécutant le mouvement avec le club choisi (**mais** il est recommandé normalement que le joueur le fasse pour faciliter une estimation précise de ce point).

Le *point de dégagement maximum possible* est déterminé en comparant le degré relatif d'interférence avec le *lie* de la balle, la zone du *stance* ou du *swing* intentionnels du joueur et, uniquement sur le *green*, la *ligne de jeu*. Par exemple, en se dégageant d'*eau temporaire* :

- Le *point de dégagement maximum possible* peut être l'endroit où la balle reposera dans de l'eau moins profonde que là où le joueur se tiendra (affectant plus le *stance* que le *lie* et le *swing*), ou l'endroit où la balle reposera dans de l'eau plus profonde que là où le joueur se tiendra (affectant plus le *lie* et le *swing* que le *stance*).
- Sur le *green*, le *point de dégagement maximum possible* peut être déterminé par rapport à la *ligne de jeu* que la balle devra suivre pour passer à travers la zone d'*eau temporaire* la moins profonde ou la moins étendue.

Point le plus proche de dégagement complet

C'est le point de référence pour se dégager gratuitement d'une *condition anormale du parcours* (Règle 16.1), d'une situation dangereuse due à un *animal* (Règle 16.2), d'un *mauvais green* (Règle 13.1e) ou d'une *zone de jeu interdit* (Règles 16.1f et 17.1e), ou en se dégageant selon certaines Règles locales.

C'est le point estimé où reposerait la balle qui est :

- Le plus près de l'emplacement d'origine de la balle, **mais** pas plus près du *trou* que cet emplacement,
- Dans la *zone du parcours* requise, et
- Où la condition n'interfère pas avec le *coup* que le joueur aurait joué à l'emplacement d'origine de la balle si la condition n'existait pas.

L'estimation de ce point de référence nécessite que le joueur détermine le choix du club, le *stance*, le *swing* et la *ligne de jeu* qu'il aurait utilisés pour ce *coup*.

Le joueur n'a pas besoin de simuler ce *coup* en prenant réellement le *stance* et en exécutant le mouvement avec le club choisi (**mais** il est recommandé normalement que le joueur le fasse pour faciliter une estimation précise de ce point).

Le *point le plus proche de dégagement complet* se rapporte uniquement à la condition particulière pour laquelle le dégagement est pris et peut se situer à un endroit où il y a une interférence par quelque chose d'autre :

- Si le joueur se dégage et que par la suite il a une interférence par une autre condition pour laquelle un dégagement est autorisé, le joueur peut de nouveau se dégager en déterminant un nouveau *point le plus proche de dégagement complet* pour la nouvelle condition.
- Le dégagement doit être pris séparément pour chaque condition, **sauf** que le joueur peut prendre un dégagement des deux conditions en même temps (en déterminant le *point le plus proche de dégagement complet* des deux condi-

tions) lorsque, ayant déjà pris un dégagement séparément pour chaque condition, il devient raisonnable de conclure que continuer à le faire entraînera une interférence permanente par l'une ou l'autre condition.

Quatre balles

Une forme de jeu dans laquelle concourent des *camps* de deux *partenaires*, chaque joueur jouant sa propre balle. Le score du *camp* sur un trou est le score le plus bas des deux *partenaires* sur ce trou.

Un *Quatre balles* peut être joué en *match play*, entre un *camp* de deux *partenaires* et un autre *camp* de deux *partenaires*, ou en *stroke play* entre de nombreux *camps* de deux *partenaires*.

Règles sur l'équipement

Spécifications et autres réglementations concernant les clubs, les balles et autres *équipements* que les joueurs sont autorisés à utiliser pendant un *tour*. Les *Règles sur l'équipement* sont disponibles sur le site RandA.org/EquipmentStandards.

Replacer

Placer une balle en la posant et la relâchant, avec l'intention qu'elle soit en *jeu*.

Si le joueur pose une balle sans intention qu'elle soit *en jeu*, la balle n'a pas été *replacée* et n'est pas en *jeu* (voir Règle 14.4).

Chaque fois qu'une Règle exige qu'une balle soit *replacée*, la Règle concernée identifie un emplacement spécifique où la balle doit être *replacée*.

Score maximum

Forme de *stroke play* dans laquelle le score d'un joueur ou d'un *camp* pour un trou est plafonné à un nombre maximal de coups (à savoir les *coups* joués et tous les coups de pénalité), fixé par le *Comité*, tel que deux fois le par, un nombre fixe ou le double bogey en net.

Stableford

Forme de *stroke play* dans laquelle :

- Le score d'un joueur ou d'un *camp* pour un trou est basé sur des points obtenus en comparant le nombre de coups (à savoir les *coups* joués et tous les coups de pénalité) du joueur ou du *camp* sur le trou à un score de référence pour le trou établi par le *Comité*.
- La compétition est gagnée par le joueur ou le *camp* qui termine l'ensemble des *tours* de la compétition avec le plus de points.

Stance

La position des pieds et du corps d'un joueur lorsqu'il se prépare à jouer et joue un *coup*.

Stroke play

Forme de jeu dans laquelle un joueur ou un *camp* concourt contre tous les autres joueurs ou *camps* dans la compétition.

Dans la forme classique de *stroke play* (voir Règle 3.3) :

- Le score d'un joueur ou d'un *camp* pour un *tour* est le nombre total de coups (à savoir les *coups* joués et tous les coups de pénalité) nécessaires pour *terminer le trou* sur chaque trou, et
- Le vainqueur est le joueur ou le *camp* qui finit l'ensemble des *tours* de la compétition avec le nombre le plus faible de coups.

D'autres formes de *stroke play* avec des méthodes différentes de calcul sont le *Stableford*, le *Score maximum* et le *Par / Bogey* (voir Règle 21).

Toutes les formes de *stroke play* peuvent être jouées soit dans des compétitions individuelles (chaque joueur concourant pour son propre compte), soit dans des compétitions impliquant des *camps de partenaires* (*Foursome* ou *Quatre balles*).

Substituer

Changer la balle que le joueur utilise pour jouer un trou en utilisant une autre balle qui devient la balle *en jeu*.

Le joueur a *substitué* une autre balle lorsqu'il met *en jeu*, d'une manière quelconque (voir Règle 14.4), cette balle au lieu de sa balle d'origine, que la balle d'origine ait été :

- *En jeu*, ou
- Plus *en jeu* parce qu'elle avait été relevée du *parcours* ou était *perdue* ou *hors limites*.

Une balle *substituée* est la balle *en jeu* du joueur même si :

- Elle a été *replacée*, *droppée* ou placée d'une mauvaise manière ou à un *mauvais endroit*, ou
- Le joueur était tenu selon les Règles de remettre la balle d'origine *en jeu* plutôt que de *substituer* une autre balle.

Sûr ou quasiment certain

La norme pour décider ce qui est arrivé à la balle d'un joueur – pour déterminer par exemple, si la balle repose dans une *zone à pénalité*, si la balle s'est *déplacée* ou ce qui a causé son *déplacement*.

Sûr ou quasiment certain signifie plus que « possible » ou « probable ». Cela veut dire que :

- Soit il y a des preuves convaincantes que le fait en question s'est bien produit sur la balle du joueur, par ex. lorsque le joueur ou d'autres témoins ont vu cela se produire,
- Soit il y a un très petit pourcentage de doute, toutes les informations raisonnablement disponibles montrant qu'il y ait une probabilité d'au moins 95% que le fait en question se soit produit.

L'expression « toutes les informations raisonnablement disponibles » recouvre toutes les informations dont le joueur a connaissance ainsi que toutes les autres informations qu'il peut obtenir de façon raisonnable et sans retard déraisonnable.

Tee

Objet utilisé pour surélever une balle au-dessus du sol pour jouer depuis la *zone de départ*. Il ne doit pas dépasser 101,6 mm (4 pouces) de longueur et doit être conforme aux *Règles sur l'Équipement*.

Terminer le trou

Voir « **Entrée (balle)** ».

Terrain en réparation

Toute partie du *parcours* que le *Comité* définit comme étant *terrain en réparation* (soit en le marquant ou de toute autre façon). Tout *terrain en réparation* ainsi défini comprend à la fois :

- Tout le sol à l'intérieur de la lisière de la zone définie, et
- Toute herbe, buisson, arbre ou autre élément naturel, poussant ou fixé, enraciné dans la zone définie, y compris toute partie de ces éléments qui s'étend au-dessus du sol à l'extérieur de la lisière de la zone définie, **mais** pas toute partie (par ex. une racine d'arbre) qui est attachée au sol ou en-dessous du sol à l'extérieur de la lisière de la zone définie.

Le *terrain en réparation* inclut également les choses suivantes même si le *Comité* ne les définit pas comme tel :

- Tout trou fait par le *Comité* ou le personnel d'entretien :
 - » En préparant le *parcours* (par ex. un trou d'où un piquet a été enlevé ou un *trou* sur un *green* utilisé pour un autre trou, comme dans le cas d'un *green* double), ou
 - » En entretenant le *parcours* (par ex. un trou fait en enlevant du gazon ou une souche d'arbre, en posant des canalisations, **mais** à l'exclusion des trous d'aération).

- Du gazon coupé, des feuilles et tout autre matériau empilé pour être enlevés ultérieurement. **Mais** :
 - » Tous les matériaux naturels qui sont empilés pour être enlevés sont également des *détritus*, et
 - » Tous les matériaux laissés sur le *parcours* et qui ne sont pas destinés à être enlevés ne sont pas *terrain en réparation*, sauf si le *Comité* les a définis comme tel.
- Tout habitat *animal* (comme un nid d'un oiseau) qui se trouve si près de la balle d'un joueur que le *coup* ou le *stance* du joueur pourrait l'endommager, **sauf** lorsque l'habitat a été créé par des *animaux* définis comme des *détritus* (par ex. les vers ou les insectes).

La lisière du *terrain en réparation* devrait être définie par des piquets, des lignes ou des éléments physiques :

- Piquets : lorsqu'elle est définie par des piquets, la lisière du *terrain en réparation* est définie par la ligne reliant les points à l'extérieur des piquets au niveau du sol, et les piquets sont à l'intérieur du *terrain en réparation*.
- Lignes : lorsqu'elle est définie par une ligne de peinture sur le sol, la lisière du *terrain en réparation* est le bord extérieur de la ligne, et la ligne elle-même est dans le *terrain en réparation*.
- Éléments Physiques : lorsqu'elle est définie par des éléments physiques (par ex. un parterre de fleurs ou une gazonnière), le *Comité* devrait dire comment est définie la lisière du *terrain en réparation*.

Lorsque la lisière du *terrain en réparation* est définie par des lignes ou des éléments physiques, des piquets peuvent être utilisés pour indiquer où se situe le *terrain en réparation*, **mais** ils n'ont pas d'autre signification.

Tour

18 trous, ou moins, joués dans l'ordre établi par le *Comité*.

Trois balles

Forme de *match play* dans laquelle :

- Chacun des trois joueurs joue en même temps un match individuel contre les deux autres joueurs, et
- Chaque joueur joue une seule balle qui est utilisée dans ses deux matchs.

Trou

Le point d'arrivée sur le *green* pour le trou joué.

- Le *trou* doit avoir 108 mm (4 1/4 pouces) de diamètre et au moins 101,6 mm (4 pouces) de profondeur.
- Si une gaine est utilisée, son diamètre extérieur ne doit pas dépasser 108 mm (4 1/4 pouces). La gaine doit être enfoncée d'au moins 25,4 mm (1 pouce) au-dessous de la surface du *green*, à moins que la nature du sol impose qu'elle soit plus près de la surface.

Le mot « trou » (lorsqu'il n'est pas utilisé en tant que définition en italique) est utilisé dans les Règles pour désigner la partie du *parcours* associée à une *zone de départ*, un *green* et un *trou* particuliers. Le jeu d'un trou commence à partir de la *zone de départ* et finit lorsque la balle est *entrée* sur le *green* (ou lorsque les Règles disent autrement que le trou est fini).

Trou d'animal

Tout trou creusé dans le sol par un *animal*, **sauf** lorsque le trou a été creusé par des *animaux* qui sont également définis comme des *détritus* (tels que les vers ou les insectes).

Le terme *trou d'animal* inclut :

- Le matériau que l'*animal* a extrait du trou,
- Toute piste ou trace marquée conduisant au trou, et
- Toute zone sur la surface du sol soulevée ou altérée du fait du creusement du trou par l'*animal* sous le sol.

Zone à pénalité

Une zone pour laquelle un dégagement avec une pénalité d'un coup est autorisé si la balle du joueur vient y reposer.

Une *zone à pénalité* est :

- Toute étendue d'eau sur le *parcours* (marquée ou non par le *Comité*), y compris une mer, un lac, un étang, une rivière, un fossé, un fossé de drainage de surface ou un autre cours d'eau à l'air libre (même s'il ne contient pas d'eau), et
- Toute autre partie du *parcours* que le *Comité* définit comme *zone à pénalité*.

Une *zone à pénalité* est l'une des cinq *zones du parcours* spécifiquement définies.

Il existe deux types différents de *zones à pénalité*, distinguées par la couleur utilisée pour les marquer :

- Les *zones à pénalité* jaunes (marquées avec des lignes jaunes ou des piquets jaunes) offrent au joueur deux options de dégagement (Règle 17.1d(1) et (2)).

- Les *zones à pénalité* rouges (marquées avec des lignes rouges ou des piquets rouges) offrent au joueur une option de dégagement latéral supplémentaire (Règle 17.1d(3)), en plus des deux options utilisables pour les *zones à pénalité* jaunes.

Si la couleur d'une *zone à pénalité* n'a pas été marquée ou indiquée par le *Comité*, cette zone est considérée comme une *zone à pénalité* rouge.

La lisière d'une *zone à pénalité* s'étend à la fois au-dessus du sol et au-dessous du sol :

- Cela signifie que tout sol et toute autre chose (comme tout objet naturel ou artificiel) à l'intérieur de la lisière font partie de la *zone à pénalité*, qu'ils se trouvent sur, au-dessus ou en dessous de la surface du sol.
- Si un objet est à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de la lisière (comme un pont au-dessus de la *zone à pénalité*, ou un arbre enraciné à l'intérieur de la lisière avec des branches s'étendant à l'extérieur de la lisière ou vice versa), seule la partie de l'objet située à l'intérieur de la lisière fait partie de la *zone à pénalité*.

La lisière d'une *zone à pénalité* devrait être définie par des piquets, des lignes ou des éléments physiques :

- Piquets : Lorsqu'elle est définie par des piquets, la lisière de la zone à pénalité est définie par la ligne entre les points les plus à l'extérieur des piquets au niveau du sol, et les piquets sont à l'intérieur de la zone à pénalité.
- Lignes : Lorsqu'elle est définie par une ligne peinte sur le sol, la lisière de la *zone à pénalité* est le bord extérieur de la ligne, et la ligne elle-même est dans la *zone à pénalité*.
- Éléments physiques : Lorsqu'elle est définie par des éléments physiques (comme une plage ou une zone désertique ou un mur de soutènement), le *Comité* devrait dire comment est définie la lisière de la *zone à pénalité*.

Lorsque la lisière d'une *zone à pénalité* est définie par des lignes ou par des éléments physiques, des piquets peuvent être utilisés pour indiquer où se situe la *zone à pénalité*, **mais** ils n'ont pas d'autre signification.

Lorsque la lisière d'une étendue d'eau n'est pas définie par le *Comité*, la lisière de cette *zone à pénalité* est définie par ses limites naturelles (c'est-à-dire là où le sol s'incline vers le bas pour former la dépression pouvant contenir l'eau).

Si un cours d'eau à l'air libre ne contient habituellement pas d'eau (par ex. un fossé de drainage ou une zone de ruissellement qui est sèche sauf pendant la saison des pluies), le *Comité* peut définir cette zone comme faisant partie de la *zone générale* (ce qui signifie que ce n'est pas une *zone à pénalité*).

Zone de dégagement

La zone dans laquelle un joueur doit *dropper* une balle en se dégageant selon une Règle. Chaque Règle de dégagement exige que le joueur utilise une *zone de déga-*

gement spécifique dont la taille et l'emplacement sont basés sur les trois facteurs suivants :

- Le point de référence : le point à partir duquel la dimension de la *zone de dégagement* est mesurée.
- La dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence : la *zone de dégagement* est soit une, soit deux *longueurs de club* à partir du point de référence, **mais** avec certaines limites :
- Les limites de l'emplacement de la zone de dégagement : l'emplacement de la *zone de dégagement* peut être limité d'une ou plusieurs façons, de sorte que, par exemple :
 - » Cet emplacement ne soit que dans certaines *zones du parcours* spécifiquement définies, par ex. seulement dans la *zone générale*, ou pas dans un *bunker* ni dans une *zone à pénalité*,
 - » Cet emplacement ne soit pas plus près du *trou* que le point de référence ou qu'il doive être à l'extérieur d'une *zone à pénalité* ou d'un *bunker* d'où le dégagement est pris, ou
 - » Cet emplacement se situe à un endroit où il n'y a plus d'interférence (telle que définie dans la Règle particulière) de la condition pour laquelle le dégagement est pris.

En utilisant les *longueurs de club* pour déterminer la taille d'une *zone de dégagement*, le joueur peut mesurer directement à travers un fossé, un trou ou un élément similaire, et directement à travers un objet (comme un arbre, une clôture, un mur, un tunnel, un drain ou une tête d'arroseur) **mais** il n'est pas autorisé à mesurer à travers un sol qui est naturellement en pente montante ou descendante.

Voir Procédures pour le Comité, Section 21 (le *Comité* peut choisir d'autoriser ou d'exiger l'utilisation par le joueur d'une *dropping zone* en tant que *zone de dégagement*).

Zone de départ

La zone d'où le joueur doit jouer pour commencer le trou qu'il joue.

La *zone de départ* est une zone rectangulaire d'une profondeur de deux *longueurs de club* où :

- La lisière avant est définie par la ligne entre les points les plus en avant des deux marques de départ positionnées par le *Comité*, et
- Les lisières latérales sont définies par les lignes vers l'arrière à partir des points extérieurs des marques de départ.

La *zone de départ* est l'une des cinq *zones du parcours* spécifiquement définies.

Tous les autres emplacements de départ sur le *parcours* (que ce soit sur le même trou ou sur un autre trou) font partie de la *zone générale*.

Zone de jeu interdit

Une partie du *parcours* où le *Comité* a interdit le jeu. Une *zone de jeu interdit* doit être définie comme une partie soit d'une *condition anormale du parcours*, soit d'une *zone à pénalité*.

Le *Comité* peut utiliser une *zone de jeu interdit* pour n'importe quelle raison, par ex. pour :

- Protéger la faune, les habitats des *animaux* et les zones écologiquement sensibles,
- Prévenir les dommages causés aux jeunes arbres, aux parterres de fleurs, aux gazonnières, aux zones réensemencées ou autres zones plantées,
- Protéger les joueurs d'un danger, et
- Préserver des sites d'intérêt historique ou culturel.

Le *Comité* devrait définir la lisière d'une *zone de jeu interdit* avec une ligne ou des piquets, et la ligne ou les piquets (ou la partie supérieure de ces piquets) devraient identifier la *zone de jeu interdit* d'une manière différente de celle utilisée pour une *condition anormale du parcours* ou une *zone à pénalité* ordinaires ne contenant pas de *zone de jeu interdit*.

Zones du parcours

Les cinq zones spécifiquement définies qui constituent le *parcours* :

- La *zone générale*,
- La *zone de départ* d'où le joueur doit jouer en commençant le trou qu'il joue,
- Toutes les *zones à pénalité*,
- Tous les *bunkers*, et
- Le *green* du trou que le joueur joue.

Zone générale

La *zone du parcours* qui comprend toutes les parties du *parcours* **sauf** les quatre autres zones spécifiquement définies : (1) la *zone de départ* d'où le joueur doit jouer en commençant le trou qu'il joue, (2) toutes les *zones à pénalité*, (3) tous les *bunkers*, et (4) le *green* du trou que le joueur joue.

La *zone générale* inclut :

- Tous les emplacements de départ sur le *parcours* autres que la *zone de départ*, et
- Tous les *mauvais greens*.