

Note : Si un litige survient à propos du sens d'une règle du golf, la règle sera interprétée selon la version anglaise.

SECTION II DÉFINITIONS

Les définitions sont placées en ordre alphabétique et, dans les règles elles-mêmes, les termes définis sont en italique.

Adresser la balle

Un joueur a « *adressé la balle* » lorsqu'il a *pris position* et a aussi posé son bâton sur le sol, sauf que dans un obstacle, le joueur a *adressé la balle* dès qu'il a *pris position*.

Aire de départ

L'« *aire de départ* » est l'endroit où débute le trou à jouer. C'est un espace rectangulaire de deux longueurs de bâton en profondeur dont l'avant et les côtés sont indiqués par les limites extérieures de deux jalons. Une balle est en dehors des limites de l'*aire de départ* lorsqu'elle se trouve tout entière en dehors de ces limites.

Animal fouisseur

Un « *animal fouisseur* » est un animal (autre qu'un ver, un insecte ou leur pareil) qui fait un trou pour y habiter ou s'y réfugier, tel un lièvre, une taupe, une marmotte ou une salamandre.

Note : Un trou fait par un animal non fouisseur, tel un chien, n'est pas une *condition anormale de terrain* à moins qu'il soit marqué ou déclaré comme étant un *terrain en réparation*.

Arbitre

Un « *arbitre* » est la personne mandatée par le *comité* pour accompagner les joueurs, résoudre les questions de faits et appliquer les *règles*. Il doit intervenir quant à toute infraction aux *règles* qu'il pourra constater ou qui pourra lui être signalée.

Un *arbitre* ne devrait pas prendre charge du *drapeau*, se tenir près du trou ou en indiquer l'emplacement, ou lever la balle ou en marquer l'emplacement.

Balle déplacée

Une balle est considérée comme s'étant « *déplacée* » si elle quitte l'endroit où elle repose et s'immobilise ailleurs.

Balle en jeu

La balle est « *en jeu* » dès que le joueur a effectué un *coup* à partir de l'*aire de départ*. Elle demeure *en jeu* jusqu'à ce qu'elle soit *entrée dans le trou* sauf si elle est *perdue*, *hors limites* ou levée ou qu'une autre balle lui a été substituée, que la substitution soit permise ou non; une balle ainsi substituée devient alors la *balle en jeu*.

Si une balle est jouée depuis l'extérieur de l'*aire de départ* lorsque le joueur commence le jeu d'un trou, ou lorsqu'il tente de corriger cette erreur, cette balle n'est pas *en jeu* et la règle 11-4 ou 11-5 s'applique. Autrement, *balle en jeu* inclut une balle jouée depuis l'extérieur de l'*aire de départ* lorsque le joueur choisit ou doit jouer son prochain *coup* depuis l'*aire de départ*.

Exception en partie par trous : *Balle en jeu* inclut une balle jouée par le joueur depuis l'extérieur de l'*aire de départ* lorsqu'il commence le jeu d'un trou si l'adversaire n'exige pas que le *coup* soit annulé selon la règle 11-4a.

Balle entrée dans le trou

La balle est « *entrée dans le trou* » lorsqu'elle est au repos à l'intérieur de la circonférence du *trou* et qu'elle se trouve tout entière au-dessous du niveau du rebord du *trou*.

Balle perdue

Une balle est considérée « *perdue* » si :

- a. elle n'est pas retrouvée ou n'est pas identifiée comme sienne par le joueur dans les cinq minutes suivant le moment où l'*équipe* du joueur, son *cadet* ou les *cadets* de son *équipe* ont commencé à la chercher; ou si
- b. le joueur a effectué un *coup* avec une *balle provisoire* de l'endroit où se trouve vraisemblablement sa balle originale ou d'un point plus près du *trou* que cet endroit (voir règle 27-2b); ou si
- c. le joueur a mis une autre balle en jeu avec pénalité d'un

- coup et distance (voir règle 27-1a); ou
- d. le joueur a mis une autre balle en jeu alors qu'il est établi ou pratiquement certain que la balle, qui n'a pas été retrouvée, a été *déplacée* par un *élément étranger* (voir règle 18-1) ou repose dans une *obstruction* (voir règle 24-3), dans un terrain en *condition anormale* (voir règle 25-1c) ou dans un *obstacle d'eau* (voir règle 26-1); ou
- e. Le joueur a effectué un coup avec une *balle substituée*.
- Le temps écoulé pour jouer une *mauvaise balle* n'est pas compté dans la période de cinq minutes accordée pour la recherche.

Balle provisoire

Une « *balle provisoire* » est une balle jouée selon la règle 27-2 pour une balle qui peut être *perdue* hors d'un *obstacle d'eau* ou qui peut être *hors limites*.

Balle substituée

Une « *balle substituée* » est une balle mise en jeu pour la balle originale qui était soit *en jeu*, *perdue*, *hors limites*, ou qu'on a levée.

Cadet

Un « *cadet* » est la personne qui assiste le joueur conformément aux *règles*, ce qui peut inclure porter ou avoir la charge des bâtons du joueur durant le jeu.

Lorsqu'un *cadet* est employé par plus d'un joueur, il est toujours considéré comme étant le *cadet* du joueur qui le partage et dont la balle (ou la balle de son *partenaire*) est concernée, et l'*équipement* qu'il porte est présumé être l'*équipement* de ce joueur, à moins que le *cadet* agisse sous les directives spécifiques d'un autre joueur (ou du *partenaire* d'un autre joueur) le partageant, auquel cas il est considéré comme étant le *cadet* de l'autre joueur.

Cadet éclaireur

Un « *cadet éclaireur* » est la personne qui est engagée par le *comité* pour indiquer aux joueurs l'emplacement des balles durant le jeu. Il est un *élément étranger*.

Co-compétiteur

Voir « *compétiteur* »

Comité

Le « *comité* » est le *comité* en charge de la compétition ou, si l'incident ne survient pas lors d'une compétition, le *comité* en charge du jeu au *terrain*.

Compétiteur

Un « *compétiteur* » est un joueur qui dispute une compétition par coups. Un « *co-compétiteur* » est toute personne avec laquelle joue le *compétiteur*. Aucun d'eux n'est le *partenaire* de l'autre.

Dans les compétitions par coups à quatre joueurs ou à quatre balles, lorsque le contexte le permet, les termes *compétiteur* ou *co-compétiteur* incluent son *partenaire*.

Condition anormale de terrain

Une « *condition anormale de terrain* » est toute *eau fortuite*, *terrain en réparation* ou *trou*, rejet de terre ou coulée faits sur le *terrain* par un *animal fouisseur*, un reptile ou un oiseau.

Conseil

Un « *conseil* » est tout avis ou suggestion susceptible d'influencer un joueur quant à la manière de jouer, quant au choix du bâton ou quant à la façon d'exécuter un *coup*.

Un renseignement sur les *règles*, sur la distance ou sur des sujets de notoriété publique, tel que l'emplacement des *obstacles* ou du *drapeau* sur le *vert*, n'est pas un *conseil*.

Coup

Un « *coup* » est le mouvement du bâton vers l'avant fait avec l'intention de frapper franchement la balle et de la déplacer. Cependant, le joueur qui arrête volontairement son élan descendant avant que la tête du bâton atteigne la balle ne sera pas considéré comme ayant fait un *coup*.

Coup de pénalité

Un « *coup de pénalité* » est un coup qu'on ajoute au score d'un joueur ou d'une *équipe* selon certaines *règles*. Dans une partie à *trois joueurs* ou à *quatre joueurs*, les *coups de pénalité* n'affectent par l'ordre du jeu.

Déplacée

Voir « *balle déplacée* ».

Détritus

Les « *détritus* » sont des objets naturels tels que :

- des pierres, des feuilles, des brindilles, des branches et autres objets semblables,
- des excréments, et
- des vers, des insectes et leurs pareils, ainsi que les rejets ou tas faits par eux,

pourvu que :

- ils ne soient pas fixes ou croissants,
- ils ne soient pas solidement incrustés dans le sol, ou
- ils n'adhèrent pas à la balle.

Le sable et la terre meuble sont des *détritus* sur le *vert*, mais ne le sont pas ailleurs.

La neige et la glace naturelle, autre que la gelée, sont soit de l'*eau fortuite*, soit des *détritus*, au choix du joueur.

La rosée et la gelée ne sont pas des *détritus*.

Drapeau

Le « *drapeau* » est un indicateur droit, amovible, garni ou non de tissu ou autre matériau qui y est attaché, placé au centre du *trou* pour en indiquer l'emplacement. Sa coupe transversale doit être circulaire. Tout matériau protecteur ou absorbant les chocs qui pourrait influencer indûment le mouvement de la balle est prohibé.

Eau fortuite

De l'« *eau fortuite* » est toute accumulation temporaire d'eau sur le *terrain*, qui n'est pas dans un *obstacle d'eau* et qui est visible avant ou après que le joueur a *pris position*. La neige et la glace naturelle, autre que la gelée, sont soit de l'*eau fortuite*, soit des *détritus*, au choix du joueur. La glace fabriquée est une *obstruction*. La rosée et la gelée ne sont pas de l'*eau fortuite*.

Une balle est dans l'*eau fortuite* lorsqu'elle repose dans l'*eau fortuite* ou que toute partie de la balle y touche.

Élément étranger

En partie par trous, un « *élément étranger* » est tout élément autre que l'*équipe* du joueur ou celle de l'adversaire, tout *cadet* de l'une ou l'autre *équipe*, toute balle jouée par une des *équipes* au trou qu'on est en train de jouer ou tout *équipement* d'une ou l'autre des *équipes*.

En partie par coups, un « *élément étranger* » est tout élément autre que l'*équipe* du compétiteur, tout *cadet* de l'*équipe*, toute balle jouée par l'*équipe* au trou qu'on est en train de jouer ou tout *équipement* de l'*équipe*.

Un élément étranger comprend un *arbitre*, un *marqueur*, un *observateur* et un *cadet éclairteur*. Le vent et l'eau ne sont pas des *éléments étrangers*.

Entrée dans le trou

Voir « *balle entrée dans le trou* ».

Équipe

Une « *équipe* » est un joueur, ou deux ou plusieurs joueurs qui sont *partenaires*.

Équipement

L'« *équipement* » est tout ce qui est utilisé, porté ou transporté par le joueur ou tout ce qui est transporté pour le joueur par son partenaire ou par l'un ou l'autre de leurs cadets, sauf toute balle qu'il a jouée au trou qu'il est en train de jouer ou tout petit objet, tel une pièce de monnaie ou un *tee* utilisé pour marquer l'emplacement de la balle ou les limites de l'endroit où la balle doit être laissée tomber. L'*équipement* inclut une voiturette de golf, qu'elle soit motorisée ou non.

Note 1 : Une balle jouée au trou que le joueur est en train de jouer est de l'*équipement* lorsqu'elle a été levée et n'a pas été remise en jeu.

Note 2 : Si une voiturette est partagée par plus d'un joueur, la voiturette et tout ce qui s'y trouve sont considérés comme étant l'*équipement* de l'un des joueurs partageant cette voiturette.

Si la voiturette est déplacée par l'un des joueurs (ou par le

partenaire de l'un des joueurs) qui la partagent, la voiturette et tout ce qui s'y trouve sont alors considérés comme étant l'*équipement* de ce joueur. Autrement, la voiturette et tout ce qui s'y trouve sont considérés comme étant l'*équipement* du joueur partageant la voiturette dont la balle (ou la balle de son partenaire) est concernée.

Formes de partie par coups

Simple : une compétition dans laquelle chaque *compétiteur* joue une partie individuelle.

À quatre joueurs : Une compétition dans laquelle deux *compétiteurs* sont *partenaires* et jouent une seule balle.

À quatre balles : Une compétition dans laquelle deux *compétiteurs* sont *partenaires* et chacun joue sa propre balle. Le meilleur score des *partenaires* est le score pour le trou. Si un des *partenaires* fait défaut de compléter le jeu d'un trou, il n'y a aucune pénalité.

Note : Voir la règle 32-1 pour les compétitions « Contre bogey », « Contre normale » et « Stableford ».

Formes de partie par trous

Simple : un match où un joueur joue contre un autre.

À trois joueurs : un match où un joueur joue contre deux autres et chaque équipe joue une seule balle.

À quatre joueurs : un match où deux joueurs jouent contre deux autres et chaque équipe joue une seule balle.

À trois balles : trois joueurs jouent un match l'un contre l'autre, chacun jouant sa propre balle. Chacun des joueurs joue deux matchs distincts.

À la meilleure balle : un match où un joueur joue contre la meilleure balle de deux ou de trois autres joueurs.

À quatre balles : un match où deux joueurs jouent leur meilleure balle contre la meilleure balle de deux autres joueurs.

Fosse de sable

Une « *fosse de sable* » est un *obstacle* formé d'une partie

aménagée de terrain, souvent en dépression, d'où le gazon et la terre de surface ont été enlevés et remplacés par du sable ou autre matériau semblable.

Le terrain gazonné bordant une *fosse de sable* ou situé à l'intérieur d'une *fosse de sable*, incluant les plaques de gazon empilées (qu'elles soient gazonnées ou en terre), n'en fait pas partie. Un mur ou une lèvre de la *fosse de sable* non couverte par du gazon font partie de la *fosse de sable*. La lisière d'une *fosse de sable* se prolonge verticalement vers le bas, mais non vers le haut.

Une balle est dans une *fosse de sable* lorsqu'elle repose dans la *fosse de sable* ou que toute partie de la balle y touche.

Honneur

Le joueur qui est censé jouer le premier sur l'*aire de départ* est réputé avoir l'« *honneur* ».

Hors limites

« *Hors limites* » est au-delà des limites du *terrain* ou toute partie du *terrain* ainsi marquée par le *comité*.

Lorsque le *hors limites* est défini par des piquets ou une clôture, ou comme étant au-delà des piquets ou d'une clôture, la ligne du *hors limites* est déterminée par les points les plus à l'intérieur des piquets ou des poteaux de la clôture au niveau du sol (excluant les supports à angle). Lorsque des piquets et des lignes sont tous deux utilisés, les piquets identifient le *hors limites* et les lignes définissent ses limites. Lorsque le *hors limites* est défini par une ligne sur le sol, cette ligne est elle-même *hors limites*. La ligne d'un *hors limites* se prolonge verticalement vers le haut et vers le bas.

Une balle est *hors limites* quand elle repose tout entière *hors limites*. Un joueur peut se tenir *hors limites* pour frapper une balle reposant à l'intérieur des limites du terrain.

Les objets définissant les *hors limites* tels que murs, clôtures, piquets et lissages ne sont pas des *obstructions* et sont considérés comme étant fixes. Les piquets identifiant les *hors limites* ne sont pas des *obstructions* et sont considérés comme étant fixes.

Note 1 : Les piquets ou les lignes utilisés pour définir un *hors*

limites devraient être blancs.

Note 2 : Un *comité* peut faire une règle locale déclarant les piquets utilisés pour identifier mais non pour définir un *hors limites* comme étant des *obstructions* amovibles.

Intervention fortuite

Il y a « *intervention fortuite* » quand une balle en mouvement est arrêtée ou déviée accidentellement par un *élément étranger* (voir la règle 19-1).

Ligne de coup roulé

La « *ligne de coup roulé* » est celle que le joueur souhaite que sa balle emprunte après un coup sur le *vert*. Sauf quant à la règle 16-1e, la *ligne de coup roulé* comprend une distance raisonnable de chaque côté de la ligne souhaitée. La *ligne de coup roulé* ne se prolonge pas au-delà du *trou*.

Ligne de jeu

La « *ligne de jeu* » est la direction que le joueur souhaite que sa balle emprunte après un *coup*, plus une distance raisonnable de chaque côté de la direction souhaitée. La *ligne de jeu* se prolonge verticalement vers le haut à partir du sol, mais ne se prolonge pas au-delà du *trou*.

Marqueur

Le « *marqueur* » est la personne désignée par le *comité* pour enregistrer le score d'un *compétiteur* dans une partie par coups. Il peut être un *co-compétiteur*. Il n'est pas un *arbitre*.

Mauvais vert

Un « *mauvais vert* » est tout *vert* autre que celui du *trou* que l'on est en train de jouer. À moins que le *comité* le déclare autrement, ce terme inclut un *vert* de pratique ou un *vert* pour la pratique des coups d'approche sur le *terrain*.

Mauvaise balle

Une « *mauvaise balle* » est toute balle autre que :

- la *balle en jeu* du joueur;
- sa *balle provisoire*; ou
- en partie par coups, une deuxième balle qu'il a jouée selon la règle 3-3 ou la règle 20-7c

et inclut :

- la balle d'un autre joueur;
- une balle abandonnée; et
- la balle originale du joueur lorsqu'elle n'est plus *en jeu*.

Note : Une *balle en jeu* comprend une *balle substituée* pour la *balle en jeu*, que telle substitution soit permise ou non.

Meilleure balle

Voir « *Formes de parties par trous* ».

Observateur

Un « *observateur* » est la personne désignée par le *comité* pour aider un *arbitre* à décider des questions de faits et lui signaler toute infraction à une *règle*. Un *observateur* ne devrait pas prendre charge du *drapeau*, se tenir près du *trou* ou en indiquer l'emplacement, ou lever la balle ou en marquer l'emplacement.

Obstacle

Un « *obstacle* » est toute *fosse de sable* ou *obstacle d'eau*.

Obstacle d'eau

Un « *obstacle d'eau* » est toute mer, lac, étang, rivière, fossé, tranchée de drainage ou autre cours d'eau à ciel ouvert (qu'ils contiennent ou non de l'eau), et tout ce qui est de même nature. Tout terrain ou eau compris à l'intérieur des lisières d'un *obstacle d'eau* fait partie de l'*obstacle d'eau*.

Lorsque la lisière d'un *obstacle d'eau* est délimitée par des piquets, les piquets sont considérés comme étant dans l'*obstacle d'eau* et les limites sont définies par les points les plus à l'extérieur des piquets au niveau du sol. Lorsque des piquets et des lignes sont tous deux utilisés, les piquets identifient l'*obstacle d'eau* et les lignes indiquent les limites de l'*obstacle d'eau*. Lorsque la lisière d'un *obstacle d'eau* est indiquée par une ligne sur le sol, cette ligne est elle-même comprise dans l'*obstacle d'eau*. La lisière de l'*obstacle d'eau* se prolonge verticalement vers le haut et vers le bas.

Une balle est dans un *obstacle d'eau* lorsqu'elle repose dans l'*obstacle d'eau* ou que toute partie de la balle y touche.

Les piquets utilisés pour identifier ou délimiter un *obstacle d'eau* sont des *obstructions*.

Note 1 : Les piquets ou lignes utilisés pour délimiter les lisières ou pour identifier un *obstacle d'eau* doivent être jaunes.

Note 2 : Le *comité* peut faire une règle locale prohibant le jeu d'une zone écologiquement sensible qui a été définie comme *obstacle d'eau*.

Obstacle d'eau latéral

Un « *obstacle d'eau latéral* » est un *obstacle d'eau* ou la partie d'un *obstacle d'eau* située de telle sorte qu'il est impossible, ou jugé non pratique par le *comité*, de laisser tomber une balle derrière l'*obstacle d'eau* conformément à la règle 26-1b. Tout terrain ou eau compris à l'intérieur des lisières d'un *obstacle d'eau latéral* fait partie de l'*obstacle d'eau latéral*.

Lorsque la lisière d'un *obstacle d'eau latéral* est délimitée par des piquets, les piquets sont considérés comme étant dans l'*obstacle d'eau latéral* et les limites sont définies par les points les plus à l'extérieur des piquets au niveau du sol. Lorsque des piquets et des lignes sont tous deux utilisés, les piquets identifient l'*obstacle d'eau latéral* et les lignes indiquent les limites de l'*obstacle d'eau latéral*. Lorsque la lisière d'un *obstacle d'eau latéral* est indiquée par une ligne sur le sol, cette ligne est elle-même comprise dans l'*obstacle d'eau latéral*. La lisière de l'*obstacle d'eau latéral* se prolonge verticalement vers le haut et vers le bas.

Une balle est dans un *obstacle d'eau latéral* lorsqu'elle repose dans l'*obstacle d'eau latéral* ou que toute partie de la balle y touche.

Les piquets utilisés pour identifier ou délimiter un *obstacle d'eau latéral* sont des *obstructions*.

Note 1 : La partie d'un *obstacle d'eau* devant être considéré comme *obstacle d'eau latéral* doit être clairement identifiée. Les piquets ou lignes utilisés pour délimiter les lisières ou pour identifier un *obstacle d'eau latéral* doivent être rouges.

Note 2 : Le *comité* peut faire une règle locale prohibant le jeu d'une zone écologiquement sensible qui a été définie comme

obstacle d'eau latéral.

Note 3 : Le *comité* peut définir un *obstacle d'eau latéral* comme étant un *obstacle d'eau*.

Obstruction

Une « *obstruction* » est tout ce qui est artificiel, incluant les surfaces artificielles, les bords des routes et des sentiers et la glace fabriquée, excepté :

- a. les objets définissant les *hors limites*, tels que murs, clôtures, piquets et lissages;
- b. toute partie d'un objet artificiel inamovible qui est *hors limites*; et
- c. toute construction désignée par le *comité* comme faisant partie intégrante du *terrain*.

Une *obstruction* est amovible si elle peut être déplacée sans effort démesuré, sans retarder le jeu indûment et sans causer de dommage. Autrement, elle est considérée comme étant une *obstruction* inamovible.

Note : Le *comité* peut établir une règle locale déclarant une *obstruction* amovible comme étant une *obstruction* inamovible.

Parcours

Voir « *sur le parcours* ».

Partenaire

Un « *partenaire* » est un joueur associé à un autre joueur sur la même *équipe*.

Dans une partie à *trois joueurs*, à *quatre joueurs*, à *la meilleure balle* ou à *quatre balles*, lorsque le contexte le permet, le mot « *joueur* » inclut son ou ses *partenaires*.

Partie par coups

Voir « *Formes de partie par coups* »

Partie par trous

Voir « *Formes de partie par trous* »

Point d'allégement le plus rapproché

Le « *point d'allégement le plus rapproché* » est le point

de référence où prendre un allègement sans pénalité d'un embarras causé par une *obstruction* inamovible (règle 24-2), une *condition anormale de terrain* (règle 25-1) ou un *mauvais vert* (règle 25-3).

C'est, sur le *terrain*, le point le plus rapproché d'où la balle repose qui

- i) n'est pas plus près du *trou*, et
- ii) où, si la balle y était positionnée, il n'y aurait pas d'embarras de la condition dont on cherche allègement pour le *coup* que le joueur aurait fait de l'emplacement original si la condition n'avait pas existé.

Note : Pour déterminer avec précision le *point d'allègement le plus rapproché*, le joueur devrait utiliser le bâton qu'il aurait utilisé pour jouer son prochain *coup* si l'embarras n'avait pas existé, simulant ainsi sa prise de position, sa direction de jeu et son élan pour un tel *coup*.

Prendre position

« *Prendre position* » consiste en ce qu'un joueur place ses pieds en position et en préparation pour l'exécution d'un *coup*.

Quatre balles

Voir « *Formes de partie par trous* » et « *Formes de parties par coups* ».

Quatre joueurs

Voir « *Formes de partie par trous* » et « *Formes de parties par coups* ».

RCGA

« RCGA » identifie l'Association Royale de Golf du Canada

Règle ou règles

Le terme « *règle* » inclut :

- a. les règles du golf et leurs interprétations contenues aux « *Decisions on the Rules of Golf* »;
- b. toute condition de la compétition établie par le *comité* selon la règle 33-1 et l'Appendice I;
- a. toute règle locale établie par le *comité* selon la règle 33-8a

et l'Appendice I, et

- b. les spécifications concernant les bâtons et la balle aux Appendices II et III, ainsi que les interprétations contenues dans le livre « *A Guide to the Rules on Clubs and Balls* ».

Ronde conventionnelle

Une « *ronde conventionnelle* » consiste à jouer les trous du *terrain* dans leur ordre normal à moins que le *comité* ne l'ait autorisé autrement.

Le nombre de trous dans une *ronde conventionnelle* est de 18 à moins que le *comité* ne le réduise. Quant à la prolongation d'une *ronde conventionnelle* en partie par trous, voir la règle 2-3.

Simple

Voir « *Formes de partie par trous* » et « *Formes de partie par coups* ».

Sur le parcours

Le terme « *sur le parcours* » s'applique à la totalité du *terrain* sauf :

- a. l'*aire de départ* et le *vert* du trou qu'on est en train de jouer, et
- b. tous les *obstacles* sur le terrain.

Tee

Un « *tee* » est un objet conçu pour surélever la balle du sol. Il ne doit pas avoir plus de 4 po (101,6 mm) de longueur et ne doit pas être conçu ou fabriqué de façon telle qu'il pourrait indiquer la *ligne de jeu* ou influencer le mouvement de la balle.

Terrain

Le « *terrain* » est la totalité de la zone située à l'intérieur des limites établies par le *comité* (voir la règle 33-2).

Terrain en réparation

Un « *terrain en réparation* » est toute partie du *terrain* ainsi marquée par ordre du *comité* ou ainsi déclarée par son représentant autorisé.

Le sol et toute herbe, buisson, arbre ou autre pousse

situés dans le *terrain en réparation* font partie du *terrain en réparation*. Il comprend tout ce qui est mis en tas pour être enlevé de même qu'un trou fait par un employé du terrain, même s'ils ne sont pas identifiés comme tel. L'herbe coupée et autres matières laissées sur le terrain, qu'on a abandonnées et qu'on n'a pas l'intention d'enlever, ne sont pas considérées comme *terrain en réparation* à moins qu'elles soient ainsi identifiées.

Lorsque la lisière d'un *terrain en réparation* est délimitée par des piquets, les piquets sont considérés comme étant dans le *terrain en réparation* et les limites sont définies par les points les plus à l'extérieur des piquets au niveau du sol. Lorsque des piquets et des lignes sont tous deux utilisés, les piquets identifient le *terrain en réparation* et les lignes indiquent les limites du *terrain en réparation*. Lorsque la lisière d'un *terrain en réparation* est indiquée par une ligne sur le sol, cette ligne est elle-même comprise dans le *terrain en réparation*. La lisière du *terrain en réparation* se prolonge verticalement vers le bas, mais non vers le haut.

Une balle est dans le *terrain en réparation* lorsqu'elle repose dans le *terrain en réparation* ou que toute partie de la balle y touche.

Les piquets utilisés pour délimiter ou identifier un *terrain en réparation* sont des *obstructions*.

Note : Le *comité* peut faire une règle locale prohibant le jeu sur du *terrain en réparation* ou dans une zone écologiquement sensible qui a été définie comme *terrain en réparation*.

Trois balles

Voir « *Formes de partie par trous* ».

Trois joueurs

Voir « *Formes de partie par trous* ».

Trou

Le « *trou* » doit avoir 4 1/4 po (108 mm) de diamètre et au moins 4 po (101,6 mm) de profondeur. Si un revêtement intérieur est utilisé, celui-ci doit être enfoncé d'un pouce (25,4 mm) au moins au-dessous de la surface du *vert*, à moins que

la nature du sol ne le permette pas; son diamètre extérieur ne doit pas dépasser 4 1/4 po (108 mm).

Vert

Le « *vert* » est toute la surface du trou qu'on est en train de jouer spécialement aménagée pour les coups roulés ou autrement définie comme telle par le *comité*. Une balle est sur le *vert* lorsque toute partie de la balle y touche.