

Le grand lexique du GOLF



LEXIQUE DES TERMES DE GOLF

Le vocabulaire du golf est spécifique et le but de ce lexique est de faciliter la tâche aux golfeurs débutants.

Ils pourront ainsi se familiariser avec les mots fréquemment rencontrés lors de leurs entraînements.

Il permet également aux joueurs réguliers de revoir certaines expressions et d'éventuellement en découvrir de nouvelles.

Les termes de golf ont été classés par catégories afin de pouvoir répondre rapidement à une question précise.

Seront abordés, par ordre alphabétique et accompagnés de leurs synonymes si besoin, les mots golfigues concernant :

Contenu

1. Le Terrain	3
2.L'équipement	6
3. La Technique	9
4. Balle et trajectoires	13
5. Les scores et indications de jeu.....	16
6. Les règles de parcours et formules de jeu (officielles et non-officielles)	19
7. Index Complet.....	21

1. Le Terrain

A

- Aller** (Premier neuf, Front nine) Désigne les neuf premiers trous du parcours (trous 1 à 9).
- Avant green** C'est la partie du terrain la plus proche du green, où l'herbe est coupée plus court que sur le fairway, mais moins que sur le green.
- Aveugle** Trou sur lequel on ne peut apercevoir le green de l'aire de départ.

B

- Bent Grass** Herbe grasse et très haute que l'on trouve essentiellement sur les links ou parcours en bord de mer.
- Bunker** Obstacle sablonneux placé sur les fairways à distance de retombée de drive ou bien devant ou derrière le green. Le fait de tomber dans un bunker pénalise le joueur en l'obligeant à jouer un coup plus difficile.

D

- Départ** Zone rectangulaire délimitée par deux boules de couleur et faisant face au trou. Les départs sont plus ou moins éloignés du trou selon le niveau et le sexe des joueurs.
- Départ rouge** Standard femme, niveau débutant à moyen
- Départ bleu** Femme, joueuse de bon niveau à professionnelle.
- Départ jaune** Standard homme, niveau débutant à moyen.
- Départ blanc** Homme, joueur de bon niveau.
- Départ noir** Homme, joueur professionnel.
- Détritus** Feuilles et brindilles non fixées au sol et n'adhérant pas à la balle, que l'on peut retirer sans pénalité. La balle ne doit pas être déplacée.
- Divot** Motte de gazon, escalope Après un coup joué depuis le sol, une plaque d'herbe est arrachée, formant un divot.
- Dog-leg** Coude Trou sur lequel le fairway tourne franchement à droite ou à gauche. Sur les parcours boisés, il est parfois impossible de voir le green depuis le départ.
- Drapeau** Le trou est signalé sur le green par un drapeau planté en son milieu.

E

- Eau fortuite** Eau résiduelle ne faisant pas partie d'un obstacle d'eau (flaque d'eau de pluie...). On peut alors se dropper sans coup de pénalité.

F

- Fairway** Allée, herbe courte Zone herbeuse et bien tondue, séparant le départ du **green**.

Fore ! Balle !	Exclamation anglaise pour prévenir le public ou les joueurs qu'une balle arrive vers eux.
Fringe Apron, collar, tablier	Surface d'herbe attenante au green , dont la hauteur de tonte se situe à mi-chemin entre celle du green et celle du Fairway

G

Grain	C'est le sens dans lequel pousse le gazon du fairway ou du green, et qui freinera ou accélérera le roulement de la balle.
Green Vert	C'est la surface gazonnée et tondue ras sur laquelle se trouve le trou, et où l'on utilise exclusivement le putter.
Green-fee Droit de jeu	Forfait dont le joueur doit s'acquitter pour avoir accès au parcours.

H

Hors-limites Out of bounds	Terrain situé hors du parcours et délimité par des piquets blancs. Si la balle atterrit dans cette zone, le joueur reçoit un coup de pénalité et la balle doit être rejouée à l'endroit où elle se situait initialement.
-----------------------------------	--

I

Inland	Désigne les parcours construits à l'intérieur des terres, en opposition à ceux situés en bord de mer (Links).
---------------	--

L

Lèvre du bunker	Bordure du bunker.
Lèvre du trou	Bordure située entre le sol et le trou.
Lire	Etudier les pentes du green avant de putter.
Links	Parcours de golf situé généralement en bord de mer et dans une zone dunaire. Par extension, se dit de types de parcours présentant de telles caractéristiques, même ailleurs que dans ces zones.

M

Marque	Marque imprégnée dans le gazon par la chute de la balle sur le green.
---------------	---

O

Obstacle	Sur un parcours de golf se sont : les étendues d'eau, bunkers, roughs, bois.
Obstacle d'eau frontal	Fossé, cours d'eau ou pièce d'eau situés sur le fairway dans la ligne de jeu, matérialisés le plus souvent par des piquets jaunes.
Obstacle d'eau latéral	Fossé, cours d'eau ou pièce d'eau parallèles à la ligne de jeu, matérialisés le plus souvent par des piquets rouges. Le drop peut s'effectuer de part et d'autre de cet obstacle.
Obstruction amovible	Objet non fixé au sol comme les feuilles, les brindilles ou les pierres. Ils peuvent être enlevés à condition de ne pas faire bouger la balle.

P

Parcours	Partie du terrain sur laquelle se déroule le jeu, généralement constitué de dix-huit trous.
Pitch and putt	Se dit d'une aire d'entraînement aux approches à proximité d'un green depuis l'extérieur de celui-ci ou depuis un bunker suivi d'un seul putt jusqu'au trou.

Practice (Driving range)	Aire d'entraînement constituée de boîtes fermées ou ouvertes et fixes où l'on frappe des balles d'entraînement, non autorisées sur le parcours, sans aller les chercher.
Prégreen	Partie située entre le green et le rough (c'est en général un collier de gazon ras d'une 50ème de cm maxi)
Putting-green	Green d'entraînement spécialement aménagé pour pratiquer avant une partie ses coups roulés (putting green) ou ses approches (pitching green) ainsi que le putting où, à la différence du practice, on peut utiliser des balles de parcours.

R

Retour	Désigne les neuf derniers trous du parcours (trous 10 à 18).
Rough Herbe longue	Partie du parcours de golf longeant les trous et placée sur les côtés du fairway. L'herbe y est plus haute.

T

Trou	Réceptacle cylindrique de 108 mm (4 1/4") de diamètre et au moins 100 mm (4") de profondeur installé sur le green dans lequel repose le drapeau.
-------------	--

2.L'équipement

A

Albatros Nom donné au carnet de parcours.

B

Balata Gomme extraite d'un arbre d'Amérique Tropicale utilisée dans la fabrication des balles de golf.

Balle Une balle de golf doit avoir un poids inférieur à 45,93 gr et un diamètre supérieur à 42,67 mm.

Bois Club utilisé pour les coups longs.

C

Cadet (Caddie) Personne transportant le sac d'un joueur. Il est le seul à pouvoir donner des conseils au joueur.

Cavité arrière Cavité que l'on retrouve à l'arrière des fers afin d'abaisser le poids de la tête et permettre ainsi un vol de la balle plus élevé et une meilleure tolérance lors de frappes décentrées.

Chipper Club spécial pour effectuer un chip et dont le loft correspond en général à celui d'un fer 7 ou 8.

Clubs (Bâtons) outils du golfeur lui permettant de lancer sa balle. Le joueur n'a droit de se munir que de 14 clubs entre les bois, les fers, les wedges et le putter (voir ces mots) ; tout dépassement de ce nombre est sanctionné.

Col Partie supérieure de la tête de club reliée au manche.

D

Driver (Bois n°1) Club le plus long et le plus léger du sac servant à réaliser les coups les plus longs.

F

Face du club C'est la partie de la tête du club, rainurée ou non, qui entre en contact avec la balle.

Fer (Iron) Club à tête métallique, dont l'ouverture varie du lob-wedge au fer 1.

Fer court Ce sont les sand-wedge, gap-wedge, lob-wedge, wedge, fer 9.

Fer moyen Ce sont les fers 8, 7 et 6.

Fer long Ce sont les fers 5, 4, 3, 2 et 1.

G

Gant Le gant est porté à la main gauche pour les joueurs droitiers (amateurs ou professionnels), à la main droite pour les gauchers. Il contribue à une meilleure prise en main du club.

Grip (Poignée) Lanière de cuir souple sur le haut du manche sur un club de golf.

H

Hosel Point de fixation du manche sur la tête de club.

I

Insert Matériau synthétique enchâssé dans la face du club pour améliorer ses performances ou son touché.

L

Listing Lé de tissu placé sous les grips en cuir.

Lob Wedge (Cocheur de lob) Fer dont le **loft** correspond à un angle de plus de 58 degrés

Loft Mesure, en degrés, de l'angle d'une face de club par rapport à une face verticale. Plus le numéro d'un club est petit, moins son loft est important.

M

Musselback Fer dont la face arrière de la tête a la forme d'une moule.

O

Offset Décalage Manche de club décalé en avant par rapport à la tête de club.

P

Pitching Wedge (Cocheur d'allée) Fer dont le loft correspond à un angle de 44 à 50 degrés

Putter (Fer droit) Club dont le loft est situé entre 2 et 6° qui sert au moment du **putting**.

R

Relève pitch (Fourchette) Ustensile qui permet de réparer les trous sur greens occasionnés par les pitches.

S

Sand Wedge (Cocheur de sable) Fer utilisé dans les bunkers et dont le loft correspond à un angle de 54 à 58 degrés

Semelle Partie inférieure de la tête de club, reposant sur le sol.

Shaft (Tige, Manche) On appelle Shaft le manche d'un club.

Stimpmeter (Greenvite) Règle en bois ou en aluminium permettant d'évaluer la vitesse moyenne de roulement d'une balle de golf sur un green.

Swing Weight Rapport d'équilibre poids/longueur d'un club. Théoriquement, tous les clubs d'une même série doivent avoir le même swing weight.

T

Talon Extrémité de la face du club la plus proche du joueur et d'où monte le manche.

Tee (Té) Petit support de bois ou de plastique sur lequel se pose la balle, et que les joueurs peuvent utiliser au départ de chaque trou. Par extension, peut aussi désigner l'aire de départ de chaque trou où l'on peut l'utiliser.

Tête de club Partie du club utilisée pour frapper la balle.

Tolérance Club de golf capable de reproduire une trajectoire optimale de la balle même si le swing n'a pas été parfait.

Torque Décrit l'angle de torsion créée par le manche d'un club, lorsque l'inertie de la tête le fait se vriller légèrement sur lui-même. En général de 2.5° à 5°.

U

Utility Wood Club à tête large conçu pour l'herbe longue.

W

Wedge Cocheur Les wedges sont des fers dont le loft correspond à un angle de plus de 44 degrés.

Wippe Se dit d'un manche de club particulièrement souple et qui se tord pendant le swing.

3. La Technique

A

Accompagnement	Après avoir frappé la balle, les mains et la tête de club finissent l'arc de cercle.
Adresse (address)	Position du joueur avant de commencer son coup.
Alignement	Position du joueur par rapport à la cible qui détermine la direction du coup.
Approche (Approach shot)	Coup court permettant d'envoyer sa balle sur le green.
Approche Putt	Coup d'approche suivi d'un seul putt.
Arc	Courbe dessinée par la tête de club pendant le swing
Armer	Action de plier les poignets en haut du backswing.

B

Backswing (Montée)	Première partie du Swing consistant à armer le Club par la rotation conjointe du bassin, des épaules, et des poignets.
Chemin du club	Sens et alignement de la tête de club par rapport à l'axe du corps du golfeur au moment de la frappe.

C

Chip (Chip shot, coup d'approche roulé)	Petit coup roulé en approche de green.
Clean	Sortie de bunker où le club n'a pratiquement pas touché le sable lors de l'impact.

D

Downswing	Deuxième partie du swing qui consiste à redescendre le club pour contacter la balle.
Drive	Coup joué avec le "Driver" (ou Bois no 1), en général au départ d'un trou.

F

Face fermée (club)	La face du club pointe vers la gauche de l'objectif
Face fermée (stance)	Le corps du joueur est dirigé vers la droite de l'objectif.
Feel	Rétroaction fournie au golfeur par le club et son shaft.
Finish	Troisième et dernière partie du swing lorsque le joueur a fini son mouvement.
Flat	Plan de swing relativement horizontal - Le club est essentiellement dirigé vers l'arrière
Flick	Petit coup joué avec les poignets près du green, souvent pour franchir des petits obstacles
Flop	Coup où l'on prend beaucoup de sable, permettant à la balle de s'arrêter rapidement sur le green.
Followthrough	Etape du swing postérieure à l'impact et accompagnant la balle, avant le finish proprement dit.

G

Grip Prise	Façon de tenir le club
Grip baseball	Manière de tenir le club, où les deux mains sont posées l'une en dessous de l'autre.
Grip entrecroisé (Grip Interlocking)	Manière de tenir le club, où le petit doigt de la main droite se coince
Grip Vardon (Grip Overlap)	Manière de tenir le club : le petit doigt de la main droite se pose sur l'espace entre l'index et le majeur de la main gauche.

H

Half-swing	Swing effectué avec une montée réduite.
-------------------	---

J

Jeu long (Grand jeu)	Décrit les coups de clubs joués avec les bois et les longs fers.
-----------------------------	--

L

Lob	Coup de golf produisant une balle très haute, et roulant peu après le contact avec le sol.
------------	--

M

Montée	Mouvement arrière du swing débutant au sol et se terminant au-dessus de la tête.
---------------	--

O

Ouvert (club)	Lorsque la pointe de la tête du club est tournée vers l'extérieur.
Ouvert (stance)	Lorsque la ligne des pieds est orientée à gauche de l'objectif pour un droitier, à droite de l'objectif pour un gaucher.
Overswing	C'est une rotation exagérée du haut du corps entraînant la cassure du coude gauche au sommet du swing.

P

Pincer	Donner à la balle un effet de backspin en ayant une trajectoire de swing "balle-terre".
Pitch	Coup d'approche joué en hauteur avec un pitching wedge.
Pitch shot (Coup d'approche lobé)	Coup joué généralement avec un Lob Wedge, conçu pour aller une distance relativement courte par une montée raide et descente raide. Les coups sont joués sur le green , à une distance de 40 à 50 mètres maximum.
Point de flexion	L'emplacement précis où le fléchissement se produit sur la tige.
Position (Posture)	La mise en position consiste à ce qu'un joueur place ses pieds en position pour et en préparation d'un coup.
Punch shot (Coup massé, coup punché)	Action de frapper avec un swing court pour garder la balle basse ou pour contrôler un coup dans le vent.
Putt (Coup roulé)	Coup exécuté sur ou très proche du Green en faisant rouler la balle.
Putting	Action de faire rouler la balle vers le trou.

R

Recovery	C'est un coup réussi, réalisé en général d'une partie accidentée ou difficile du parcours.
Roulé (Coup)	Action de projeter la balle en la maintenant basse, la faisant rouler jusqu'au trou.
Rythme (Cadence, tempo)	Rythme sur lequel est effectué un swing.

S

Shank (Socket, Coup dérouté)	Coup raté consistant à frapper la balle avec le talon du club.
Side-spin	Effet rétro et latéral donné à la balle de golf et, généralement en exploitant au mieux les déclivités du green (on fait tourner la balle latéralement en sens horaire ou anti-horaire).
Snapp	Hook très prononcé à cause d'un coup d'épaule pendant le swing 2
Socket	Action de frapper une balle avec le bas du manche du club, qui produit des coups partant pratiquement à angle droit, voire sur la gauche du joueur
Sortie de bunker	Action de frapper une balle à partir d'un bunker de sable.
Splash	Fait d'envoyer une balle dans un obstacle, mare, étang ou bunker
Square	Position des pieds parallèles à la ligne de vol.
Square	Positionnement de la face de club parfaitement perpendiculaire à la ligne de jeu derrière la balle, à l'adresse ou à l'impact.
Stance (Set-up, position des pieds)	position initiale du joueur au moment de l'adresse.
Sway	Déplacement du corps à droite (pour un droitier) de l'axe de pivot pendant le Backswing.
Sweetspot	Zone de contact optimal sur la tête du club, plus ou moins étendue en fonction de la tolérance du club.
Swing (élan)	Mouvement effectué par le joueur avec son club pour frapper la balle.

T

Takeaway (amorce)	Premier mouvement effectué par le club quand il amorce sa montée.
Teeshot	Premier coup d'un trou, réalisé depuis l'aire de départ. Équivalent de Mise en jeu.
Timing	Action de frapper la balle avec les mains, les bras et le corps en parfaite coordination.
Top	Coup où la balle est frappée sur sa partie supérieure, procurant un vol rasant. En résulte une trajectoire de balle très basse et mal contrôlée.
Traversée	Partie du swing dans laquelle se situe la frappe elle-même.
Trou en un (Ace, Hole in One)	Fait de rentrer sa balle en un seul coup.

U

Upright	Plan de swing vertical.
----------------	-------------------------

V

V inversé Dessin formé par le pouce et l'index de chaque main lorsqu'un joueur regarde son grip à l'adresse

W

Waggle Mouvement d'une partie du corps qui sert de déclencheur du swing.

Y

Yip Mouvement parasite des mains ou des poignets durant le putting.

Z

Zone de frappe C'est la zone du swing où le club frappe la balle (quelques centimètres avant et après la frappe)

4. Balle et trajectoires

B

Backdoor	Terme utilisé lorsque la balle fait le tour du trou et rentre par l'arrière.
Backspin (effet rétro)	Effet rétro donné à la balle de golf (on fait tourner la balle vers l'arrière).
Balle perdue	Une balle perdue a la possibilité d'être recherchée pendant cinq minutes. Au-delà, le joueur de golf est pénalisé d'un point et se doit de jouer une autre balle depuis l'endroit où il avait tapé la précédente.
Balle provisoire	Balle jouée par sécurité avant de partir à la recherche d'une balle égarée. Si la première n'est pas retrouvée, la balle provisoire devient la balle en jeu, avec un point de pénalité.

C

Carry	C'est la longueur totale de vol de la balle, jusqu'à sa retombée au sol
Chandelle	Balle s'élevant très haut dans le ciel, en parcourant peu de distance.
Coupé	Effet similaire à un slice, la trajectoire de la balle s'incurvant de la gauche vers la droite pour un droitier.

D

Déplacée (balle)	Lorsqu'une balle est arrêtée ou déportée accidentellement, on parle de balle déplacée. Elle doit être rejouée où elle se trouve.
Draw (Léger crochet intérieur)	Effet volontaire imprimé à la trajectoire d'une balle qui part légèrement de la droite vers la gauche pour un joueur droitier, ou de la gauche vers la droite pour un gaucher.
Dropper	Ramasser sa balle pour la sortir d'un endroit injouable et, face au trou, la laisser retomber sur le côté, bras tendu, moyennant la perte d'un coup.

E

Effet	Effet de rotation effectué sur la balle au moment de la frapper afin de lui permettre d'avancer ou reculer à l'atterrissage.
Explosion	Elle caractérise une sortie de bunker accompagnée de la prise et de la projection d'une certaine quantité de sable en même temps que la balle. C'est l'inverse de clean .

F

Fade (Léger crochet extérieur)	Effet volontaire imprimé à la trajectoire d'une balle qui part légèrement de la gauche vers la droite pour un joueur droitier, ou de la droite vers la gauche pour un gaucher.
Freedrop	Drop (voir dropper) sans pénalité accordé dans certaines situations en accord avec les règles (terrain en réparation par exemple).

H

Hook (Crochet intérieur)	Trajectoire de balle qui part dans l'axe de l'objectif et qui tourne, de façon souvent prononcée, à gauche en fin de vol pour un joueur droitier, à droite pour un gaucher.
---------------------------------	---

I

Impact Décrit le contact de la face du club et de la balle.

K

Kick Rebond effectué par la balle lors de son atterrissage. On parle de bon ou de mauvais kick en fonction de la position finale plus ou moins avantageuse de la balle.

L

Lie (Position de balle) C'est la position de la balle sur le sol, le lie va déterminer la posture et le choix du club pour le golfeur.

M

Morte Balle si proche du trou que le putt suivant peut être considéré comme immanquable. En match-play, ce putt est concédé.

P

Pitch Point d'impact d'une balle retombant sur le green.

Pluggée Se dit d'une balle enfoncée dans le trou qu'elle a créé en tombant au sol (par exemple une balle enfoncée dans le sable d'un bunker).

Pull Balle qui part à gauche de l'axe de jeu (cible) pour un joueur droitier, à droite pour un gaucher.

Pull-Hook Balle qui part à gauche de la cible, avec une trajectoire droite, gauche.

Pull- Slice Balle qui part à gauche de la cible, avec une trajectoire gauche, droite.

Push Balle qui part à droite de l'axe de jeu pour un joueur droitier, à gauche pour un gaucher.

Push-Hook Balle qui part à droite de la cible, avec une trajectoire droite, gauche.

Push-Slice Balle qui part à droite de la cible, avec une trajectoire gauche, droite.

S

Slice (Crochet extérieur) Trajectoire de balle qui part dans l'axe de l'objectif et qui tourne, de façon souvent prononcée, à droite en fin de vol pour un joueur droitier, à gauche pour un gaucher.

Spin (Effet de balle) Effet produit par la frappe sur la rotation de la balle. Trois types d'effet peuvent être recherchés : le **top-spin**, le **back-spin** et le **side-spin**.

T

Top Spin (Effet accéléré) Effet donné à la balle, qui la fait rouler sur elle-même dans le sens de son vol. Une fois retombée, elle va ainsi beaucoup plus loin (on fait tourner la balle vers l'avant).

V

- Virgule** Putt qui allant vers le trou, roule sur le bord intérieur du trou pour en ressortir.
- Vol** C'est la trajectoire de la balle en l'air.

5. Les scores et indications de jeu

A

Air shot	Terme désignant le fait de rater la balle. Comme le joueur avait l'intention de jouer la balle, ce coup raté lui est compté.
Albatros (Double Eagle)	Trou joué 3 coups en dessous du par.
All Flat	Terme américain désignant les joueurs qui sont à égalité.
All square	Se dit d'une égalité parfaite entre deux joueurs pendant une partie en match-play.

B

Back tee	Départ reculé souvent marqué par des boules bleues pour les dames, blanches pour les hommes
Birdie (Oiselet)	Trou joué un coup sous le par. Le "Birdie putt" signifie que si la balle tombe dans le trou suite à ce putt ; le joueur enregistrera un birdie
Bogey (Boguesy)	Trou joué un coup au-dessus du par. C'est aussi le nom donné à l'accessoire situé au fond du trou, qui maintient le drapeau.
Bogey player	Joueur dont le handicap se situe entre 18 (17.5) et 22 (22.4).

C

Carte de score	Carte sur laquelle figure (pour chaque parcours) les 18 trous classés du 1 au 18 avec le nombre de coups par trou (dit le par pour chaque trou). Le niveau de difficulté de chaque trou classé de 1 pour le trou le plus difficile au 18 pour le trou le plus facile. Cette carte permet d'inscrire (en partie amicale ou en compétition) le nombre de coups réalisés sur chaque trous ce qui permet en fin de partie de connaître le nombre total de coups joués (stroke play).
Condor	Trou joué 4 coups sous le par.
Cut	Résultat utilisé pour établir les joueurs éliminés dans un tournoi, normalement après 36 trous dans un tournoi de 72 trous.

D

Donné (Coup donné)	Uniquement autorisé en match-play; se dit d'un coup qui finit tellement proche du trou qu'il ne reste pratiquement plus qu'à pousser la balle pour qu'elle tombe dedans. Si le joueur auquel le coup est donné est autorisé à ramasser sa balle sans la jouer, il doit cependant compter dans son score le coup qu'il est dispensé de jouer.
Dormie	Se dit en match-play lorsqu'un joueur mène d'autant de trous qu'il reste à jouer de telle sorte qu'il ne peut que gagner ou, au pire finir à égalité.

Double-bogey Trou joué deux coups au-dessus du par.

E

Eagle (Aigle) Trou joué deux coups sous le par.

EDS (Extra Day Score) C'est le score en **stableford** réalisé par un joueur en dehors d'une Qualifying Competition, sous réserve que les Handicap Conditions soient respectées.

G

Gratte Coup manqué consistant à toucher le sol avant la balle.

H

Honneur Droit de jouer le premier sur un trou. Revient au vainqueur du trou précédent ou au plus bas index.

I

Injouable Se dit d'une balle qu'un joueur pense ne pas pouvoir jouer dans sa position actuelle.

Index (Handicap) Niveau des joueurs amateurs. Le premier classement est 54 soit un joueur capable de jouer 54 coups au-dessus du **Par** sur un 18 trous c'est-à-dire 18 trous X 3 coups en plus du par = 54. Un joueur d'index 0 (on dit qu'il est **scratch**) est censé jouer le nombre de coups du "par". L'index permet, sur le principe du handicap, à un joueur moins bien classé de "recevoir" un nombre de coups destiné à niveler ses chances par rapport à un ou des joueurs mieux classés.

Intervention fortuite Il y a intervention fortuite lorsqu'une balle est arrêtée ou déviée accidentellement par un élément étranger. Dans ces cas, la balle doit être jouée où elle repose sans pénalité. Si elle ne peut être récupérée, une autre balle est substituée.

M

Marqueur Joueur qui enregistre un score

Mort-subite (Play-Off, Sudden Death) Dénouement pour départager deux ou plusieurs vainqueurs ex-aequo à l'issue d'un tournoi. Le jeu se poursuit sur un ou des trous déterminés à l'avance jusqu'à ce que le dernier des ex-aequo ait battu tous les autres (par éliminations successives s'ils sont plus de deux).

Mulligan Possibilité de rejouer au trou numéro 1 le drive de départ sans point de pénalité, si celui-ci était jugé médiocre. Ne s'applique pas aux compétitions professionnelles ni officielles mais seulement aux parties amicales.

P

Partagé Un trou est partagé par deux joueurs lorsqu'ils y enregistrent le même score. La partie est partagée en cas d'égalité parfaite en fin de parcours.

Pénalités Nombre de coups déterminé par les règles de golf que le joueur doit ajouter à son score en cas de faute.

Play Off Si deux ou plusieurs joueurs se trouvent en tête à égalité à l'issue d'un tournoi, un "duel" est organisé entre eux immédiatement jusqu'à ce qu'ils se départagent sur un trou, deux trous ou plus ... Selon les tournois et leurs règles spécifiques, ce play-off peut se disputer soit le lendemain sur un nouveau parcours de 18 trous (très exceptionnellement), soit à présent presque toujours immédiatement en Mort-Subite.

R

Régulations (green en) On considère qu'un green atteint avec un nombre de coups égal au par ôté de deux, est touché en régulation.

S

Score Nombre de coups joués pour réaliser un parcours.

Score brut Score global sans tenir compte du handicap

Score net Résultat de la soustraction du handicap au score brut.

Scratch Se dit d'un joueur jouant habituellement un parcours dans le Par.

Slope Indicateur complémentaire au Strach score évaluant la difficulté relative d'un parcours pour un joueur boggey (joueur dont l'index est égal ou voisin de 18) ; le slope permet de calculer un scratch corrigé (à partir du scratch score de base) pour un joueur dont l'index est différent de zéro.

Square Terme désignant deux joueurs à égalité.

Stableford (Partie par points) Une des méthodes de décompte des points lors d'une partie de golf. Ce système est conçu pour éliminer les extrêmes, et donc ne pas trop pénaliser un débutant qui raterait complètement un coup.

W

Walkover Victoire due au forfait d'un adversaire.

6. Les règles de parcours et formules de jeu (officielles et non-officielles)

C

Camp	Les Règles de Golf font référence à la notion de camp. Un camp peut être composé d'un joueur seul ou de plusieurs joueurs associés. Il existe deux différents types de camps: le simple , où le camp est représenté par un seul joueur et le double , où le camp est représenté par deux joueurs- double Dames, double Messieurs, double mixte (un joueur une joueuse) ou double Mixed-up (indifféremment 2 joueuses, 2 joueurs ou un joueur une joueuse).
Chapman (non-officiel)	Jeu joué par 2 joueurs contre 2 joueurs. Les deux joueurs de chaque équipe jouent une balle du départ, alternent le coup suivant et choisissent ensuite la meilleure balle pour terminer le trou en foursome (balle jouée alternativement par les joueurs).
Contre Bogey	Variante du Contre Par, où le joueur doit faire bogey ou mieux pour gagner.
Contre Par	Le score se décompte comme en Match-play mais le joueur joue contre le terrain et non contre un autre compétiteur. Pour gagner un trou, le joueur doit faire Par ou mieux. Le joueur qui a gagné le plus grand nombre de trous gagne la compétition.
Course à la ficelle (non-officiel)	Chaque concurrent reçoit une ficelle dont la longueur est fonction du handicap de jeu du joueur (en règle générale 50 cm par point de handicap de jeu mais le Comité d'épreuve peut fixer lui-même cette longueur). Cela permet au concurrent de prolonger la course de sa balle jusque dans le trou, ou de la sortir d'une position périlleuse lorsqu'elle est difficilement jouable. Le joueur coupe alors le bout de la ficelle ainsi utilisée et continue avec la longueur de ficelle restante.
Course au drapeau (non-officiel)	Chaque joueur possède un drapeau personnalisé, qui sera planté à l'endroit où se trouvera sa balle lorsqu'il aura épuisé tous ses coups. Le total des coups est calculé pour chacun des joueurs en ajoutant son handicap de jeu au S.S.S. (exemple : joueur dont l'index de jeu est 24, S.S.S. : 71 => le joueur a un crédit de 95 coups). Le joueur qui a planté son drapeau le plus loin sera déclaré vainqueur.

E

Éclectic (non-officiel)	Jeu où le joueur retient ses meilleurs scores sur chaque trou pendant une longue période. Les parties peuvent durer une saison entière.
Étiquette	ensemble des usages régissant le respect des autres joueurs sur le parcours.

F

Foursome (Officiel)	Partie de golf où deux équipes de deux joueurs s'affrontent, chaque joueur d'une équipe jouant tour à tour la même balle.
----------------------------	---

G

Greensome (non-officiel)	Deux équipes de deux joueurs s'affrontent, après le drive chaque équipe choisit la meilleure balle, puis termine le trou en jouant à tour de rôle.
---------------------------------	--

M

Match play (officiel)	Partie de golf opposant deux joueurs ou deux équipes. Le meilleur score sur un trou gagne le trou, celui qui gagne le plus de trous gagne la partie.
Meilleure balle (Quatre balle-Meilleure Balle)	Partie opposant quatre joueurs, généralement par équipe de deux, et jouant chacun sa balle. Seul le meilleur score de chaque équipe est pris en compte sur chaque trou.

O

- Omnium** Compétition nationale ouverte aux amateurs comme aux professionnels.
- Open** Compétition internationale ouverte aux amateurs comme aux professionnels.

P

- Par** (Normale) Nombre de coups théorique fixé pour un trou (ou un parcours) ; le par d'un trou (3 à 5) dépend de sa longueur ; le par d'un parcours est égal à la somme des pars des trous du parcours ; la plupart des parcours ont un par compris entre 70 et 73.
- Par 3** Trou dont la distance n'excède pas 229 m.
- Par 4** Trou dont la distance est comprise entre 228 et 434 m.
- Par 5** Trou dont la distance excède 434 m.
- Patsome (non-officiel)** Les 6 premiers trous sont joués en 4 balles, les 6 suivants en Greensome, les 6 derniers en Foursome. Le décompte des coups reçus se fait comme en Foursome.
- Petit jeu** C'est l'ensemble des coups joués à proximité du green et sur le green.

R

- Ringer score (non-officiel)** Ce jeu se joue principalement en hiver et est assez proche de l'Eclectic , mais les bases sont soit un nombre important de cartes (9 ou 10), soit un nombre de cartes réalisées dans une certaine période calendaire. Chaque joueur retient le meilleur score obtenu sur chaque trou à chaque partie jouée. La meilleure carte possible se constitue progressivement jusqu'au terme de l'épreuve.

S

- Scramble (non-officiel)** Formule de jeu collective. Tous les joueurs d'une équipe frappent individuellement leur balle. Le capitaine choisit alors la balle la mieux placée et tous les joueurs rejouent à partir de ce point. Ceci jusqu'au putt final.
- Scratch score** Indicateur objectif de la difficulté d'un parcours pour un joueur scratch (joueur dont l'index est égal à zéro (ou voisin de zéro) ; plus le différentiel entre le scratch score et le par est élevé, plus le parcours est difficile.
- Stroke Play (officiel)** Le gagnant est le joueur qui réalise le parcours avec le score le plus bas.
Partie par coups,
Medal play

T

- Threesome (officiel)** Identique au **Foursome** mais un des deux camps n'est composé que d'un seul joueur.

7. Index Complet

Accompagnement, 9

Adresse, 9

Air shot, 16

Albatros, 6, 16

Alignement, 9

All Flat, 16

All square, 16

Aller, 3

Approche, 9

Approche Putt, 9

Arc, 9

Armer, 9

Avant green, 3

Aveugle, 3

Back tee, 16

Backdoor, 13

Backspin, 13

Backswing, 9

Balata, 6

Balle, 6

Balle perdue, 13

Balle provisoire, 13

Bent Grass, 3

Birdie, 16

Bogey, 16

Bogey player, 16

Bois, 6

Bunker, 3

Cadet, 6

Camp, 19

Carry, 13

Carte de score, 16

Cavité arrière, 6

Chandelle, 13

Chapman, 19

Chemin du club, 9

Chip, 9

Chipper, 6

Clean, 9

Clubs, 6

Col, 6

Condor, 16

Contre Bogey, 19

Contre Par, 19

Coupé, 13

Course à la ficelle, 19

Course au drapeau, 19

Cut, 16

Départ, 3

Départ blanc, 3

Départ bleu, 3

Départ jaune, 3

Départ noir, 3

Départ rouge, 3

Déplacée (balle), 13

Détritus, 3

Divot, 3

Dog-leg, 3

Donné, 16

Dormie, 16

Double-bogey, 17

Downswing, 9

Drapeau, 3

Draw, 13

Drive, 9

Driver, 6

Dropper, 13

Eagle, 17

Eau fortuite, 3

Éclectic, 19

EDS, 17

Effet, 13

Étiquette, 19

Explosion, 13

Face du club, 6

Face fermée, 9

Fade, 13

Fairway, 4

Feel, 9

Fer, 6

Fer court, 6

Fer long, 6

Fer moyen, 6

Finish, 9

Flat, 9

Flick, 10

Flop, 10

Followthrough, 10

Fore !, 4

Foursome, 19

Freedrop, 13

Gant, 6

Grain, 4

Gratte, 17

Green, 4

Green-fee, 4

Greensome, 19

Grip, 6, 10

Grip baseball, 10

Grip entrecroisé, 10

Grip Vardon, 10

Half-swing, 10

Honneur, 17
Hook, 13
Hors-limites, 4
Hosel, 7
Impact, 14
Index, 17
Injouable, 17
Inland, 4
Insert, 7
Intervention fortuite, 17
Jeu long, 10
Kick, 14
Lèvre du bunker, 4
Lèvre du trou, 4
Lie, 14
Links, 4
Listing, 7
Lob, 10
Lob Wedge, 7
Loft, 7
Marque, 4
Marqueur, 17
Match play, 19
Meilleure balle, 20
Montée, 10
Morte, 14
Mort-subite, 17
Mulligan, 17
Musselback, 7
Obstacle, 4
Obstacle d'eau frontal, 4
Obstacle d'eau latéral, 4
Obstruction amovible, 5
Offset, 7
Omnium, 20
Open, 20
Ouvert (club), 10
Ouvert (stance), 10
Overswing, 10
Par, 20
Par 3, 20
Par 4, 20
Par 5, 20
Parcours, 5
Partagé, 17
Patsome, 20
Pénalités, 17
Petit jeu, 20
Pincer, 10
Pitch, 10, 14
Pitch and putt, 5
Pitch shot, 10
Pitching Wedge, 7
Play Off, 18
Pluggée, 14
Point de flexion, 11
Position, 11
Practice, 5
Prégreen, 5
Pull, 14
Pull- Slice, 14
Pull-Hook, 14
Punch shot, 11
Push, 14
Push-Hook, 14
Push-Slice, 14
Putt, 11
Putter, 7
Putting, 11
Putting-green, 5
Recovery, 11
Régulations (green en), 18
Relève pitch, 7
Retour, 5
Ringer score, 20
Rough, 5
Roulé (Coup), 11
Rythme, 11
Sand Wedge, 7
Score, 18
Score brut, 18
Score net, 18
Scramble, 20
Scratch, 18
Scratch score, 20
Semelle, 7
Shaft, 7
Shank, 11
Side-spin, 11
Slice, 14
Slope, 18
Snapp, 11
Socket, 11
Sortie de bunker, 11
Spin, 14
Splash, 11
Square, 11, 18
Stableford, 18
Stance, 11
Stimpmeter, 7
Stroke Play, 20
Sway, 11
Sweetspot, 11
Swing, 11
Swing Weight, 7
Takeaway, 12

Talon, 7
Tee, 8
Teeshot, 12
Tête de club, 8
Threesome, 20
Timing, 12
Tolérance, 8
Top, 12
Top Spin, 14
Torque, 8
Traversée, 12
Trou, 5

Trou en un, 12
Upright, 12
Utility Wood, 8
V inversé, 12
Virgule, 15
Vol, 15
Waggle, 12
Walkover, 18
Wedge, 8
Wippe, 8
Yip, 12
Zone de frappe, 12

Vous avez aimé ce livre ? Partagez-le :



Droits

Photo de couverture : Wikipedia.



Lexique des termes de golf de [Idée Golf](#) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International](#).

Vous êtes libre de diffuser ce guide comme vous le souhaitez tant que vous ne le modifiez pas, que vous ne l'utilisez pas à titre commercial et que vous en attribuez la paternité à <http://www.idee-golf.fr>