



Glossaire

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

• A

▶ Adresse

L'adresse se définit comme la position et posture occupée par le golfeur avant de déclencher son coup.

▶ Albatros

On parle d'albatros pour un trou effectué en 3 coups sous le PAR.

▶ Alignement

La position du corps par rapport à la cible définit l'alignement, qui détermine la position de la FACE DU CLUB par rapport au trou et donc la direction du coup.

▶ Aller

Expression désignant les neuf premiers trous d'un parcours.

▶ All square

Position de parfaite égalité lors d'une partie de golf jouée entre deux joueurs. Le meilleur score sur un trou gagne le trou, celui qui gagne le plus de trous gagne la partie.

▶ Approche

On appelle une approche un coup effectué à proximité du GREEN, et qui a pour effet de rapprocher sensiblement la balle du DRAPEAU.

▶ 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.

[< Retour >](#)

• B

▶ **Backspin**

Le backspin est l'effet rétro donné à une balle, lors de son atterrissage sur le GREEN.

▶ **Backswing**

Décrit le début du SWING, pivot des hanches et du tronc, jusqu'à amener les bras au dessus de la tête.

▶ **Bois**

CLUB utilisé pour les drives les plus longs, en général le premier coup du parcours.

▶ **Birdy**

Se dit d'un trou réalisé en un coup de moins que le PAR.

▶ **Brut**

C'est le score absolu réalisé par le joueur, non retranché de son HANDICAP.

▶ **Bunker**

Zone sableuse située à proximité des GREENS, ou sur le FAIRWAY (bunker de fairway) à la retombée des drives. Pénalisante de part sa nature particulière, elle contraint souvent les joueurs à un coup difficile.

[< Retour >](#)

• C

▶ **Caddie**

Nom de la personne qui porte les CLUBS d'un joueur pendant une partie. Chez les joueurs professionnels les caddies sont rémunérés par les joueurs selon leurs gains en tournoi.

▶ **Carry**

C'est la longueur totale de vol de la balle, avant sa retombée au sol.

▶ **Chandelle**

C'est une balle s'élevant très haut dans le ciel, en parcourant peu de distance.

▶ **Chip**

Petit coup roulé joué autour du GREEN.

▶ **Clubs**

Ensemble des clubs de golf utilisé pour envoyer la balle sur le parcours. On peut distinguer parmi eux les FERS, les BOIS et le putter. 14 clubs sont autorisés dans le sac lors d'une compétition.

[< Retour >](#)

• **D**

▶ **Divot**

Après un coup de FER, joué généralement en pinçant la balle puis le sol, des touffes de gazon sont soulevées par le CLUB on les appelle des divots.

▶ **Dog-leg**

Trou dont le GREEN n'est pas dans l'alignement du départ (courbe nette à gauche ou à droite).

▶ **Downswing**

Partie du SWING de golf, consistant à redescendre le CLUB vers la balle, pour swinguer à travers elle.

▶ **Drapeau**

Le trou est signalé sur le GREEN par un DRAPEAU planté en son milieu.

▶ **Draw**

C'est une trajectoire de balle. Celle ci décrivant une courbe légère de la droite vers la gauche.

▶ **Drive**

Au départ d'un trou le joueur place ou non sa balle sur un tee et joue son coup, on dit qu'il a drivé.

▶ **Driver**

C'est le BOIS 1, CLUB le plus long et le plus léger du sac, avec lequel vous réalisez les coups les plus longs.

[< Retour >](#)

• E

▶ **Eagle**

Trou réalisé en deux coups au dessous du PAR.

▶ **Eau fortuite**

C'est la présence sur le FAIRWAY ou sur le GREEN de zones humides, rendant la poursuite du jeu impraticable. On peut alors se dropper sans pénalité pour continuer le jeu.

▶ **Eclectique**

C'est un type de jeu, où le joueur retient ses meilleurs scores sur chaque trou pendant une longue période. Les parties peuvent durer une saison entière.

▶ **Etiquette**

Ensemble des règles de golf et des comportements vis à vis des joueurs et du parcours que doivent respecter les golfeurs. (pour en savoir plus, consultez la rubrique Etiquette).

[< Retour >](#)

• F

▶ **Face du club**

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

▶ **Fade**

Trajectoire de balle décrivant une courbe légère de la gauche vers la droite.

▶ **Fairway**

Zone herbeuse et bien tondue, séparant le départ du GREEN.

▶ **Fer**

CLUB à tête métallique, dont l'ouverture varie du lob-wedge au fer 1.

▶ **Fers courts**

Ce sont les sand-wedge, gap-wedge, lob-wedge, wedge, fer 9, fer 8.

▶ **Fers moyens**

Ce sont les fers 7, 6, 5.

▶ **Fers long**

Ce sont les fers 4, 3, 2 et 1.

▶ **Face fermée**

Se dit de la face du CLUB ou du STANCE d'un joueur. Face du club : lorsque la face du club pointe vers la gauche de l'objectif. Stance d'un joueur : lorsque le corps est dirigé par la droite de l'objectif.

▶ **Finish**

Position du golfeur à la fin d'un SWING.

▶ **Foursome**

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

▶ **Free drop**

Action de dropper une balle sans coup de pénalité.

[< Retour >](#)

• 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**

C'est la surface gazonnée et tondu ras sur laquelle se trouve le trou, et où l'on utilise exclusivement le putter.

▶ **Green-fee**

C'est le droit de jeu dont un golfeur doit s'acquitter pour pouvoir jouer sur un parcours. Valable parfois pour la durée de toute une journée.

▶ **Green keeper**

C'est le responsable de l'entretien du parcours.

▶ **Greensome**

Deux équipes de deux joueurs s'affrontent, après le drive chaque équipe choisie la meilleure balle, puis termine le trou en jouant à tour de rôle.

▶ **Grip**

C'est la partie du CLUB recouverte de plastique dont s'empare le golfeur pour jouer.

▶ **Grip base-ball**

Manière de tenir le CLUB, ou les deux mains sont posées l'une en dessous de l'autre.

▶ **Grip entrecroisée**

Manière de tenir le CLUB, ou le petit doigt de la main droite se coince entre l'index et le majeur de la main gauche.

▶ **Grip vardon**

Manière de tenir le CLUB, ou le petit doigt de la main droite se pose sur l'espace entre l'index et le majeur de la main gauche.

[< Retour >](#)

• H

▶ **Handicap**

Classement d'un joueur, calculé selon le nombre moyen de coups séparant le joueur du PAR.

▶ **Hook**

Trajectoire de balle à l'effet droite, gauche très prononcé, peut s'appeler quick hook si l'effet est très important.

▶ **Hors-limites**

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

[< Retour >](#)

• I

▶ **Impact**

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

▶ **Injouable**

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

▶ **Insert**

L'insert est composé d'un matériau synthétique qui apporte un touché plus dût ou plus doux à l'impact, notamment sur les matériaux.

[< Retour >](#)

• J

• K

• L

▶ **Lie**

C'est la position de la balle sur le sol, le lie va déterminer en général le choix du club pour le golfeur.

▶ **Links**

Nom des parcours de bord de mer, ou est né le golf - Ecosse, Angleterre, Irlande.

▶ **Lob**

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

▶ **Loft**

Degré d'ouverture de la face d'un club.

[< Retour >](#)

• M

▶ **Manche ou shaft**

Partie du CLUB reliant la face au GRIP.

▶ **Match play**

Partie de golf opposant deux joueurs. Le meilleur score sur un trou gagne le trou, celui qui gagne le plus de trous gagne la partie.

▶ **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.

[< Retour >](#)

• N

▶ **Net**

C'est le score brut d'un joueur moins son HANDICAP.

[< Retour >](#)

• O

▶ **Obstacle**

Sur un parcours de golf se sont : les étendues d'eau, BUNKERS, ROUGHS, bois...

▶ **Overswing**

C'est une rotation exagérée du haut du corps entraînant la cassure du coude gauche au sommet du SWING.

[< Retour >](#)

• P

▶ **Par**

Nombre de coups nécessaires pour finir le trou ou un parcours dans son ensemble.

▶ **Pénalité**

Lorsqu'un joueur commet une infraction aux règles, il peut être puni de 1 ou 2 coups de pénalités qu'il rajoute à son score. En match play, il peut perdre le trou.

▶ **Petit jeu**

C'est l'ensemble des coups joués à proximité du GREEN et sur le green, où le joueur doit faire preuve de toucher et d'imagination pour enquiller la balle dans le trou.

▶ **Pitch**

Petit trou sur le GREEN, provoqué par l'atterrissage de la balle sur cette surface, on appelle aussi pitch un coup d'approche.

▶ **Play off**

On parle de play-off pour les trous supplémentaires accordés aux golfeurs qui se trouveraient à égalité à l'issue d'une compétition. Le premier qui prend l'avantage sur l'autre remporte le tournoi ou la compétition.

▶ **Posture**

C'est la position du corps devant la balle avant un coup.

▶ **Practice**

C'est le terrain d'entraînement, et d'apprentissage où le golfeur apprend à frapper les balles.

▶ **Putt**

Action de faire rentrer la balle dans le trou en la frappant du putter.

[< Retour >](#)

• **Q**

▶ **Quatre balles - meilleure balle**

Deux équipes de deux joueurs s'affrontent. Chaque équipe enregistrant son meilleur score sur chaque trou.

[< Retour >](#)

• R

▶ **Recovery**

C'est un coup réussi, réalisé en général d'une partie accidentée ou difficile du parcours.

▶ **Rough**

C'est la partie du terrain de golf dont le gazon est très dense et non tondu, qui entoure le FAIRWAY.

▶ **Coup Roule**

Action de projeter la balle en la maintenant basse, la faisant rouler jusqu'au trou.

▶ **Rythme**

C'est le tempo du SWING.

[< Retour >](#)

• S

▶ **Score**

Nombre de coups joués pour réaliser un parcours.

▶ **Scratch**

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

▶ **Shaft**

On appelle Shaft le manche d'un CLUB.

▶ **Slice**

Trajectoire de balle allant exagérément de gauche à droite.

▶ **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.

▶ **Square**

Position de la face du CLUB perpendiculaire à la ligne de jeu de la balle.

▶ **Stableford**

Formules de jeu où chaque trou rapporte un nombre de points variables selon la difficulté du trou et le HANDICAP du joueur. Marquer 36 points équivalant à jouer son handicap.

▶ **Stance**

Position des pieds d'un joueur sur le sol au moment où la balle est frappée.

▶ **Stroke Play**

Formule de jeu où le gagnant est le joueur réalisant le parcours avec le score le plus bas.

▶ **Sway**

Déplacement du corps à droite de l'axe de pivot pendant le BACKSWING.

▶ **Sweet spot**

Coeur de la face des CLUBS, d'où la balle repartira avec le maximum d'énergie.

[< Retour >](#)

• **T**

▶ **Talon**

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

▶ **Tee**

Petit support de bois ou de plastique sur lequel se pose la balle, et que les joueurs peuvent utiliser au départ de chaque trou.

▶ **Timing**

C'est le rythme du coup de golf, qui crée un mouvement coordonné et harmonieux.

▶ **Top**

Coup de golf où la balle est frappée sur sa partie supérieure, procurant un vol rasant.

► **Trajectoire**

- DRAW trajectoire de balle décrivant une courbe légère de la droite vers la gauche.
- FADE trajectoire de balle décrivant une courbe légère de la gauche vers la droite.
- PULL balle qui part droite à gauche de la cible.
- 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 droite à droite de la cible.
- 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.

[< Retour >](#)

• U

► **Upright**

Plan de SWING vertical.

[< Retour >](#)

• V

► **Virgule**

PUTT qui allant vers le trou, roule sur le bord interne du trou pour en ressortir.

► **Vol**

C'est la trajectoire de la balle en l'air.

[< Retour >](#)

- **W**

- ▶ **Waggle**

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

- ▶ **Wedge**

FER très ouvert utilisé pour les coups d'approche vers le GREEN.

[< Retour >](#)

- **X**

- **Y**

- **Z**

- ▶ **Zone de frappe**

C'est le moment du SWING où le CLUB revenant vers la balle balaye le sol sur une vingtaine de centimètres.

[< Retour >](#)