

LEXIQUE

DU GOLF

LE PARCOURS

GREEN : zone d'herbe tondu ras où se situe le drapeau. Sur cet espace on utilise le putter, le but étant de mettre la balle dans le trou.

FAIRWAY : zone d'herbe tondu ras qui dessine le chemin que la balle devrait idéalement suivre.

ROUGH : zone d'herbe volontairement moins entretenu qui est en périphérie des zones de jeux (départs, fairway, Green).

SEMI ROUGH : tonte intermédiaire entre le rouge et le fairway.

LE DÉPART : illustré par des boules de couleurs différentes définies par votre niveau de jeu.

BUNKER : obstacle défini par le sable qu'il contient.

HORS LIMITE : zone extérieure au terrain, il est interdit d'y jouer. Si votre balle s'y trouve vous prendrez une pénalité.

ZONE À PÉNALITÉ ROUGE : souvent un espace d'eau. Si votre balle franchit cette limite vous prendrez une pénalité.

ZONE À PÉNALITÉ JAUNE : pièce d'eau situé directement Sur la zone de jeu. Si votre balle franchit cette limite vous prendrez une pénalité.

LE JEU

STABLEFORD : formule qui consiste à marquer des points en fonction du nombre de coups joués par rapport au par de chaque trou.

STROKE PLAY : tous les coups joués entre le départ du 1 et le dernier Putt du 1 sont comptés. Le but étant d'en faire le moins possible.

SCRAMBLE : des équipes de deux joueurs sont formées, le but étant que les deux joueurs jouent leurs balles et qu'à chaque fois la meilleure d'entre elles soit choisie Et ainsi de suite jusqu'à la fin du parcours.

GREEN FEE : droit de jeu à régler avant chaque départ permettant d'accéder à des parcours auxquels nous ne sommes pas abonnés.

LE PAR : nombre de coups idéal en référence à une distance que devrait réaliser un bon joueur sur un trou.

LE BOGGEY : un coup au dessus du par.

LE BIRDIE : un coup en dessous du par.

LE EAGLE : deux coups en dessous du par

LES INFRASTRUCTURES

PRACTICE : zone de grands jeux. Des départs (sur herbe ou sur tapis) y sont placés dans la sécurité de chacun car tout le monde joue dans le même couloir. Chacun peut y travailler ce qu'il souhaite.

CHIPPING GREEN : zone avec un Green où sont disposés un ou plusieurs trous afin de s'entraîner aux coups d'approches de Green. Parfois certains chipping Green possèdent des bunkers.

PUTTING GREEN : zone d'herbe tondu ras avec plusieurs trous placés dessus afin de s'entraîner au putting et améliorer son jeu sur le parcours.

COMPACT : parcours de golf plus petit. Le but est de travailler les coups d'approche et d'attaque de Green.

LE PITCH AND PUTT : parcours dont les distances varient entre 50 et 90 mètres. Ce parcours n'est constitué que de par 3.

LE CLUB HOUSE : bâtiment consacré aux sportifs où se trouve généralement un pro shop, un bar, un restaurant et d'autres infrastructures.

LE PRO SHOP : boutique destinée aux golfeurs où ils payent leurs green fees, achètent tout types d'accessoires pour le golf (tee, balles, vêtements...)

L'ENSEIGNEMENT

LE SWING : mouvement que va effectuer le joueur muni de son club afin d'envoyer la balle.

LE DRIVER : plus gros club du sac. Il est équipé d'une grande tête de club afin d'effectuer souvent le premier coup du trou. Un coup effectué avec le driver s'appelle un Drive.

LE PUTTER : club qui est utilisé sur le Green.

LES FERS : famille de club allant du 9 au 1. Le 9 est celui qui va aller moins loin mais qui fera voler la balle, et le 1 le plus loin avec une balle assez basse, mais souvent les joueurs s'arrêtent au fer 5 ou 4.

