

Краткий словарь гольф-терминов

Виды клюшек:

- Айрон или железка (iron) - клюшка с плоским крюком. Стандартный набор айронов включает в себя клюшки с номерами с 3-го по 9-й, а также питчинг-ведж и санд-ведж.
- Бэг (bag) - сумка для клюшек.
- Вуд, деревяшка (wood) - клюшка с большой головкой. Чем больше номер клюшки, тем короче рукоятка и больше угол наклона ударной поверхности. Обычно в бэге игрока три вуда – № 1 (драйвер), № 3 и № 5. Однако многие гольфисты, которым игра вудами дается легче, чем айронами, носят с собой и № 7, № 9 и т.д.
- Гибрид (hybrid) - клюшка, представляющая собой «симбиоз» вуда и айрона.
- Грип (grip) - резиновое или кожаное покрытие рукоятки клюшки
- Патер (putter) - особая клюшка для завершающего «катящего» удара
- Питчинг-ведж (pitching wedge, pw) - клюшка айрон, следующая в наборе после номера 9.
- Сэнд-вэдж (sand wedge, sw) - клюшка айрон, следующая в наборе после питчингведжа. Чаще используется для выбивания мячей из бункеров.
- Драйвер (driver) (также вуд №1) — клюшка для самого далекого удара, имеющая наименьший угол наклона головки и самую длинную ручку.

Инфраструктура поля:

- Ти (tee) - площадка на поле (обычно приподнятая) откуда начинается игра на каждой лунке.
- Бункер (bunker, sand trap) - песчаная ловушка, специально сделанная на поле чтобы усложнить задачу игрока. Бункеры могут быть расположены на фервеях или рядом с гринами.
- Грин (green) - участок с самой короткой травой непосредственно вокруг лунки.
- Драйвинг рейндж (driving range) - тренировочное поле, предназначенное для отработки техники удара на любое расстояние. Например, в Японии и Гонг Конге драйвинг рейндж находится в центре города, отдельно от гольф-полей.
- Лунка (hole) - 1) углубление в грине, в которое загоняется мяч; 2) целиком одно игровое поле от ти до грина включительно.
- Маркер (marker) -1) кружок, отмечающий положение мяча на грине;



- Паттинг-грин (putting-green) / Тренировочный грин - площадка с короткой – как на обычных гринах – травой, в которой вырезано несколько лунок. Находится вне игрового поля, обычно – неподалеку от драйвинг-рейнджа.
- Прямая водная преграда (regular water hazard) - преграда, обозначенная желтыми колышками.
- Раф (rough) - участок высокой травы, специально оставленной по бокам от фервея. Мяч попавший раф значительно труднее выбить.
- Фервей (fairway) - участок с травой средней длины, занимающий большую часть игрового поля между ти и грином.
- Флажок (pin / flagstick) - флаг, который устанавливается в лунку, чтобы игроки издали могли видеть свою конечную цель.

Техника ударов:

- Драйв (drive) – первый удар на лунке, выполняется драйвером.
- Дро (draw) - удар, при котором мяч вылетает прямо, но в конце незначительно отклоняется влево (для игрока с правосторонней стойкой)
- Патт (putt) - катящийся удар, выполняемый на грине.
- Питч (pitch) - недалекий удар с высокой траекторией, после которого мяч почти не катится; обычно применяется при игре в непосредственной близости от грина.
- Пул (pull) - удар, после которого мяч вылетает левее цели (для игрока с правосторонней стойкой).
- Пуш (push) - удар, после которого мяч вылетает правее цели (для игрока с левосторонней стойкой).
- Свинг (swing) - основное движение удара всеми клюшками кроме паттера. Свинг состоит из отведения клюшки (замаха), движения вниз, непосредственно удара и завершения.
- Слайс (slice) - удар, при котором мяч вылетает прямо, но после этого значительно отклоняется вправо (для игрока с правосторонней стойкой).
- Фейд (fade) - удар, при котором мяч вылетает прямо, но в конце незначительно отклоняется влево (для игроков с правосторонней стойкой).
- Хоул-ин-уан (hole-in-one) - попадание в лунку ударом с ти с одного удара. Бывает очень редко, вероятность попадания у "среднего" игрока 1 к 46 000. Иногда на соревнованиях за это устанавливают специальные призы.
- Хук (hook) - удар, при котором мяч вылетает прямо, но после этого значительно отклоняется влево (для игрока с правосторонней стойкой).



- Чип (chip) - невысокий короткий удар, после которого мяч прокатывается относительно большое расстояние; обычно применяется при игре в непосредственной близости от грена.
- Шенк (shank) - удар "пяткой" клюшки, после которого мяч летит в сторону.

Форматы турниров:

- Игра на счет (stroke play) - вид состязания, при котором подсчитывается общий результат игры, а побеждает гольфист, сделавший на поле наименьшее количество ударов.
- Трибол (three-ball) - формат, при котором трое гольфистов играют друг против друга, каждый своим мячом.
- Форсом (foursome) - формат, при котором гольфисты играют «пара на пару», при этом партнеры используют один мяч, выполняя удары по очереди.
- Форбол (four-ball) - формат, при котором игра ведется «пара на пару», при этом каждый из партнеров играет своим мячом; в зачет команде идет лучший результат, либо для каждого последующего удара выбирается лучший мяч одного из игроков.
- Трисом (threesome) - то же, что форсом, но игра ведется «один против двух».

Дополнительные термины:

- Гандикап (handicap) - цифра, обозначающая уровень мастерства гольфиста, подсчитывается по довольно сложной системе и позволяет уравнивать шансы новичков и опытных спортсменов.
- Счетная карточка (score-card) - специальная карточка, куда маркер вносит результаты игрока; по правилам во время турнира гольфист по окончании раунда должен проверить результаты, записанные маркером и, подписав карточку, собственноручно сдать ее судейской коллегии.
- Гринкипер (greenkeeper) - человек, возглавляющий в гольф-клубе специальную службу, отвечающую за состояние поля, его подготовленность к турнирам и т.д.
- Грин фи (green fee) - стоимость выхода на поле.
- Кар (car, buggy) - небольшой электрический или бензиновый автомобиль для передвижения по полю.
- Кэдди (caddy) - помощник игрока, который носит его клюшки и имеет право давать ему советы по ходу игры.



- ПГА (PGA) - Ассоциация профессиональных гольфистов, объединяющая инструкторов (клубных профессионалов) и гольфистов, постоянно играющих в Туре (турнирных профессионалов). ПГА существуют во всех странах, развивающих гольф, в том числе и в России.
- Пар (par) - условный норматив, постоянно используемый для подсчета результата и оценки уровня игроков. Пар — это количество ударов, которое гольфист должен совершить на одной лунке или на всем поле при удачной игре. Пар одной лунки определяется так: считается, что если расстояние от ти до грена не больше 200 метров, игрок должен попасть на грин одним ударом, если оно больше 400 метров — двумя ударами, а если больше — то тремя ударами, Если мяч попал на грин, хорошим результатом считается попадание в лунку с двух ударов. Таким образом, первый тип лунок будет называться "пар 3", второй — "пар 4", а третий — "пар 5". Сумма паров всех лунок и составляет общий пар поля (как правило, равный 72 для стандартного поля в 18 лунок). Понятно, что игрок может показать результат и выше, и ниже пара. Соответственно, его результат будет иметь знак "+" или "-".
- Флайт (flight) - группа игроков, идущих по полю вместе (гольфист никогда не выходит на поле один, рядом с ним, в зависимости от формата турнира, может играть либо его партнер по команде, либо один из соперников. В группе может быть от 2-х до 4-х человек).