



## *Краткий словарь гольф - терминов*

**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.

**Альбатрос (albatross)** - количество ударов на одной лунке, на три удара ниже, чем пар этой лунки (на лунках с пар 5).

**Берди (birdie)** - количество ударов на одной лунке на один меньше чем пар.

**Боги (bogey)** - количество ударов на одной лунке на один больше чем пар.

**Богги Двойной (тройной, четверной) - double (triple, quadruple) bogey** - количество ударов на одной лунке на два (три, четыре) больше, чем пар.

**Боковая водная преграда (lateral water hazard)** - преграда, обозначенная красными колышками.

**Брейк (break)** - специально сделанный наклон грин, благодаря которому мяч при ударе отклоняется в сторону.

**Бункер (bunker, sand trap)** - песчаная ловушка, специально сделанная на поле чтобы усложнить задачу игрока. Бункеры могут быть расположены на фервеях или рядом с гриннами.

**Бэг (bag)** - сумка для клюшек.

**Воротник, «коллар» (collar)** - участок поля вокруг грин, постриженный короче фервея, но выше гринна.



**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.

**Гандикап (handicap)** - цифра, обозначающая уровень мастерства гольфиста, подсчитывается по довольно сложной системе и позволяет уравнивать шансы новичков и опытных спортсменов.

**Гибрид (hybrid)** - клюшка, представляющая собой «симбиоз» вуда и айрона.

**Гольфист (golfer)** - игрок в гольф.

**Гольф-поле (Course)** - площадка для игры в гольф.

**Грин (green)** - участок с самой короткой травой непосредственно вокруг лунки.

**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.

**Грип (grip)** - резиновое или кожаное покрытие рукоятки клюшки

**Дивот (divot)** - кусок дерна, выбитый при ударе.

**Драйв (drive)** – первый удар на лунке, выполняется драйвером.

**Драйвер (driver) (также вуд №1)** — клюшка для самого далекого удара, имеющая наименьший угол наклона головки и самую длинную ручку.

**Драйвинг рейндж (driving range)** - тренировочное поле, предназначенное для отработки техники удара на любое расстояние. Например, в Японии и Гонг Конг драйвинг рейндж находится в центре города, отдельно от гольф-полей.



**Дро (draw)** - удар, при котором мяч вылетает прямо, но в конце незначительно отклоняется влево (для игрока с правосторонней стойкой)

**Замах (backswing)** - отведение клюшки назад.

**Игл (eagle)** - количество ударов на одной лунке на 2 удара ниже, чем пар этой лунки.

**Игра на счет (stroke play)** - вид состязания, при котором подсчитывается общий результат игры, а побеждает гольфист, сделавший на поле наименьшее количество ударов.

**Кар (car, buggy)** - небольшой электрический или бензиновый автомобиль для передвижения по полю.

**Клубхаус (clubhouse)** - строение на гольф-поле, в котором обычно объединены офисы администрации, раздевалки, комнаты отдыха, бар, ресторан для игроков и их гостей.

**Кэджи (caddy)** - помощник игрока, который носит его клюшки и имеет право давать ему советы по ходу игры.

**Лунка (hole)** - 1) углубление в грине, в которое загоняется мяч  
2) целиком одно игровое поле от ти до грина включительно.

**Лучший мяч / бестбол (best-ball)** - формат, при котором один гольфист играет против двоих или троих, которые играют каждый своим мячом, как в формате фербол.

**Любитель (amateur)** - игрок, не имеющий право получать за свои выступления какое-либо материальное вознаграждение.

**Мах (swing-forward)** - движение клюшки от верхней точки замаха вниз, к мячу.

**Маршал (marshal)** - официальное лицо на поле, следящее за скоростью игроков и соблюдением мим этикета.



**Маркер (marker)** - 1) кружок, отмечающий положение мяча на грине  
2) человек, считающий удары игрока; чаще всего в роли маркера игрока выступает его партнер по флайту, но на крупных турнирах маркерами могут быть и специальные люди, по правилам, маркер не является судьей.

**Матч / матчевая игра (match play)** - один из двух основных видов состязания в гольфе, при котором результат подсчитывается отдельно на каждой лунке, а побеждает гольфист, выигравший больше лунок.

**Момент удара (impact)** - момент, когда клюшка касается мяча, нанося удар.

**Отсев / отбор / кат (cut)** - на крупных турнирах первые два раунда являются как бы отборочными, после них примерно половина игроков «отсеивается», то есть теряет право на участие в двух последних раундах и, соответственно, надежду на победу, а также (на профессиональных турнирах) возможность заработать призовые.

**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 грина 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 "-".



**Патт (putt)** - катящийся удар, выполняемый на грине.

**Патер (putter)** - особая клюшка для завершающего «катящего» удара

**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.

**Переигровка / плей-офф (play-off)** - проводится после окончания финального раунда, если несколько игроков, претендующих на победу показали одинаковый результат.

**Питч (pitch)** - недалекий удар с высокой траекторией, после которого мяч почти не катится; обычно применяется при игре в непосредственной близости от грина.

**Питчинг-ведж (pitching wedge, pw)** - клюшка айрон, следующая в наборе после номера 9.

**Подвижная помеха (loose Impediment)** - естественные объекты, оказавшиеся на поле – камни, листья, ветки, сучья, насекомые и т.д.

**Преграда (hazard)** - элемент игрового поля, специально сооруженный или умышлено оставленный на нем (бункер, водная преграда), чтобы затруднить игру.

**Препятствие (obstruction)** - предмет, мешающий игроку выполнить удар, который не должен находиться на поле по замыслу архитектора. В соответствии с правилами игрок имеет право убрать мешающее ему препятствие или перенести мяч в другую точку.

**Профессионал (professional или pro)** - профессиональный игрок, турнирный профессионал; либо тренер, работающий в гольф-клубе.



**Профессиональный тур (PGA tour)** - цикл профессиональных соревнований, проходящих в течение года. Гольф — единственный вид спорта, где существует не один (как, например, в теннисе), а несколько профессиональных Туров. Самые большие среди них: мужские — американский (иногда его называют просто Туром), Европейский, австрало-азиатский.

**Прямая водная преграда (regular water hazard)** - преграда обозначенная желтыми колышками.

**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).

**Раф (rough)** - участок высокой травы специально оставленной по бокам от фервея. Мяч попавший раф значительно труднее выбить.

**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).

**Судья (referee)** - официальное лицо, которое находится на поле во время турнира и решает вопросы, связанные с применением правил; любой игрок в случае спорной ситуации может позвать судью и проконсультироваться с ним.

**Сэнд-вэдж (sand wedge, sw)** - клюшка айрон, следующая в наборе после питчинг-веджа. Чаще используется для выбивания мячей из бункеров.



**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.

**Ти (tee)** - 1) подставка из дерева или пластмассы, на которую разрешается ставить мяч, чтобы выполнить первый удар на каждой лунке  
2) площадка на поле (обычно приподнятая) откуда начинается игра на каждой лунке.

**Трисом (threesome)** - то же, что форсом, но игра ведется «один против двух».

**Трибол (three-ball)** - формат, при котором трое гольфистов играют друг против друга, каждый своим мячом.

**Фейд (fade)** - удар, при котором мяч вылетает прямо, но в конце незначительно отклоняется вправо (для игроков с правосторонней стойкой).

**Фервей (fairway)** - участок с травой средней длины, занимающий большую часть игрового поля между ти и грином.

**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).

**Флажок (pin / flagstick)** - флаг, который устанавливается в лунку, чтобы игроки издали могли видеть свою конечную цель.

**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.

**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.

**Штрафной удар (penalty)** - используется в игре на счет в качестве «наказания» за нарушение правил.