

# Le Golf – Lexique des termes courants

Comme chacun le sait, le golf est un sport d'origine britannique ; en corollaire, la plupart des termes utilisés dans ce jeu sont en langue anglaise, et n'ont jamais été traduits. Voici donc un lexique explicatif. Les mots marqués en **rouge** sont en **anglais** ... et il ne reste plus beaucoup de place pour le **bleu** du **français** ...

**Préliminaire** : sur ce document, vous reconnaîtrez probablement un personnage mythique, issu de l'imagination du concepteur et réalisateur **Matt Groening**, dont je suis un indéfectible admirateur. En 2008, j'ai décidé de reconstituer le swing de **Bart Simpson**, en 3D, à l'aide du logiciel Sketchup, et j'ai intégré le résultat dans la banque d'images partagée que proposait alors Google. Toute réutilisation de vues de ce jeune golfeur devra être **sans but lucratif**, et indiquer le **Copyright** à mon nom.

Jean-Bernard CHAUVIN      [jb\\_chauvin@yahoo.fr](mailto:jb_chauvin@yahoo.fr)

janvier 2025

En tous cas, n'oubliez jamais le propos de l'immense champion Tom Watson :

« Au golf, le plus difficile, ce sont les 40 premières années » ...

## 1 - Le terrain et son parcours

**Départ**      Zone matérialisée et numérotée **trou** par **trou**, d'où l'on frappe le premier coup.

**Fairway**      La partie du terrain où l'on doit normalement jouer, où l'herbe est tondue ras.

**Rough**      La partie du terrain qu'il vaut mieux éviter, où l'herbe est souvent haute, et où par exemple des arbres perturbent la facilité à jouer les coups suivants vers le **green**.

**Green**      La zone tondue très ras qui contient le trou, qui est la cible vers lequel on se doit d'aller.

**Club-house**      Emplacement où l'on se retrouve après avoir terminé le parcours. On y trouve typiquement un bar, un restaurant, des vestiaires et des commodités.

**Zone à pénalité** (regroupe et remplace les anciens termes « **obstacle d'eau** » et « **bunker** »)

Comme son nom l'indique, il s'agit d'une zone qu'il vaut mieux éviter. Il n'est pas interdit d'y jouer, mais ce sera forcément beaucoup plus difficile que depuis le **fairway**.

Les **bunkers** sont des étendues de sable, où il est interdit de poser le club avant de frapper la balle.

**Lie**      Ce terme désigne la qualité plus ou moins bonne de l'emplacement où se trouve la balle. Sur le **fairway** On est censé disposer d'un bon **Lie**, ce qui est rarement le cas depuis le **rough**.

**Practice**      Emplacement, qui ne fait pas partie du parcours, où l'on peut s'entraîner.

**Boules**      Il s'agit d'indicateurs de couleur qui marquent l'emplacement du **départ**, pour chaque numéro de **trou**.

Typiquement, il y a les couleurs      Noir, **Blanc** et **Jaune** pour les messieurs,  
ainsi que      **Bleu** et **Rouge** pour les dames.

**Drapeau**      Rectangle de tissu où le numéro du trou est inscrit, qui se trouve à l'extrémité du **mat**, lequel est planté sur le **green** dans le **trou** proprement dit.

**Mat**      Tige rigide qui supporte le **drapeau**.

**Hole (Trou)**      Ce terme désigne à la fois la partie du parcours numérotée de 1 à 18, entre le **départ** et le **green**, mais aussi le trou physique, d'une dizaine de centimètres de diamètre, qui est la cible à atteindre.

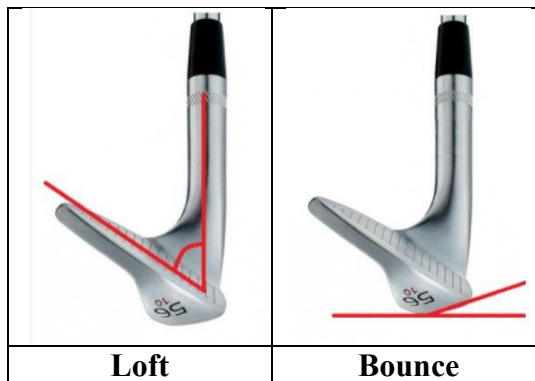
## 2 - Les accessoires

**Tee**      Petit morceau de bois (aujourd'hui fréquemment de plastique, lequel est naturellement beaucoup plus résistant) ayant grosso modo une forme de T, sur lequel on peut poser la balle (uniquement au départ du trou).

Les très bons joueurs n'utilisent pas de **Tee** lorsqu'ils jouent avec un Fer, car ceci leur permet de communiquer un effet « rétro » à leur balle.

**Club** Désigne l'ustensile avec lequel on frappe dans la balle. Les divers types de **clubs** sont détaillés ci-dessous.

**Loft** Angle entre la face du **club** et la verticale. *Voir schéma ci-dessous.*



**Shaft** Désigne le manche du club. Autrefois, les manches étaient fabriqués en métal, voire en bois, Mais depuis longtemps, on utilise surtout du graphite ou une matière composite. Certains très bons joueurs préfèrent encore des manches en acier (**steel shaft**), qui leur permettent de mieux maîtriser les trajectoires et les effets qu'ils désirent imposer à la balle.

**Head (Tête)** Partie du **club** qui sera en contact avec la balle. La forme et la structure de la face avant font l'objet de codifications très strictes règlementées par les autorités golfiques.

**Iron (Fer)** Désigne l'ensemble des **clubs** qui ont une tête métallique, et sont numérotés de 1 à 9 en fonction de la valeur de leur **Loft**. Plus le chiffre est élevé, plus le **Loft** est important.  
Attention : les fers 1 et 2 sont très difficiles à jouer, et sont de fait réservés aux joueurs professionnels.

**Sandwedge** Il s'agit d'un **fer** spécial, disposant d'un **loft** très élevé (typiquement 56°, pouvant atteindre 60°) destiné aux coups frappés depuis les **bunkers**.

**Bounce** En français Rebond. Ce concept assez complexe désigne l'angle formé en vue en coupe par le bas de la face d'attaque du **Sandwedge** et l'extrémité la plus basse de ce dernier lorsqu'il est posé sur le sol. Cette forme spéciale est destinée à provoquer le Rebond du **club** lorsqu'il va toucher le sol. La valeur du **Bounce** est typiquement située entre 7 et 12°. *Voir schéma ci-dessous.*

**Pitching Wedge** **Fer** intermédiaire entre le fer 9 et le **Sandwedge**, utilisé pour les Approches de **green**. Son **Loft** est typiquement de 48°.

**Lob Wedge** **Fer** spécialement utilisé pour obtenir une trajectoire « en cloche » ou **lob** lors de l'approche des **greens**, afin que la balle roule le moins possible lorsqu'elle touche le sol du **green**. Son **Loft** est souvent de l'ordre de 60°.

**Chipper** Fer spécial à semelle large et plate destiné à faciliter les approches autour du **green** en évitant de gratter le **fairway**.

**Wood (Bois)** Autrefois, les **clubs** utilisés pour parcourir les plus grandes distances étaient fabriqués en bois, manche compris. Cette époque est révolue, mais le terme est resté. On distingue le **Driver** et les Bois de parcours (*voir ci-dessous*).

**Driver** Le **club** le plus long du sac, avec le **Loft** le plus faible (typiquement 10° pour les messieurs, et 12° pour les dames). Sauf situation de **lie** exceptionnelle, on n'utilise le **Driver** que pour frapper le coup de départ, avec la balle posée sur un **Tee** assez élevé. Il porte le numéro 1.

**Bois de parcours** Désigne les autres Bois, de numéros typiques 3 et 5, plus rarement désormais 7. Leur **Loft** démarre vers 15°. Ils sont beaucoup plus faciles à jouer que le **Driver**.

Hybride	Egalement appelés <b>Rescue</b> (bien que ce terme soit au départ propre à une très célèbre marque), ces clubs à semelle large, faciles à jouer, remplacent avec succès depuis les années 2000 les fers de <b>Loft</b> les plus faibles, jusque vers le Fer 4.
Putter	<b>Club</b> à face quasiment verticale, dont l'usage est normalement réservé aux coups frappés sur le <b>Green</b> .
Relève Pitch	Petit accessoire indispensable à extrémité fourchue, destiné à remettre le sol du <b>green</b> à plat lorsqu'il a été enfoncé par la chute de la balle ( <b>Pitch</b> ).
Divot	(ou Escalope) Rectangle d'herbe arraché au <b>Fairway</b> par le <b>club</b> suite au coup frappé. Il est indispensable de réparer au mieux le <b>Fairway</b> en remplaçant la partie « envolée » à son emplacement d'origine.
Glove	Désigne le gant du golfeur (pour un droitier, gant porté à la main gauche).
Marque balle	Minuscule accessoire en forme de pièce de monnaie destiné à repérer l'emplacement où la balle s'est stabilisée sur le <b>Green</b> .
Epuisette	Accessoire à manche télescopique destiné à récupérer les balles malencontreusement tombées dans l'eau.
Bag	Sac de golf.
Cart	Chariot à roulettes, à main ou électrique destiné à transporter le sac de golf. Il est strictement interdit de rouler avec le chariot sur les <b>greens</b> .
Car	Voiturette (très souvent électrique) destinée à transporter 1 ou 2 golfeurs et leur équipement. Son usage, et l'emplacement où elle peut rouler, sont réglementés sur la plupart des golfs.

### 3 - Le Jeu

Caddie	Désigne historiquement un partenaire du golfeur, dont la fonction première est de porter son sac, et qui aide le golfeur dans ses choix de stratégie de jeu. Indispensable pour les joueurs professionnels. A ne pas confondre avec les chariots à roulettes que proposent les hypermarchés !
Starter	Nom donné au professionnel ou à l'employé du golf qui contrôle les horaires de départ des golfeurs au <b>trou</b> N° 1.
Par (trou)	Chiffre qui indique le nombre de coups idéalement prévu pour réussir à mettre la balle dans le trou. Sa valeur est directement associée à la distance à parcourir. Elle varie entre 3 et 5. « Faire le <b>Par</b> » signifie que l'on a mis exactement le même nombre de coups que le <b>Par</b> prévu sur le trou correspondant pour faire entrer la balle.
Par (parcours)	Pour un parcours de 18 trous, le <b>Par</b> total est usuellement de 72, ce qui correspond à 4 <b>Par</b> 3, 10 <b>Par</b> 4, et 4 <b>Par</b> 5.
Swing	Geste du golfeur pour frapper un coup. Il se décompose en plusieurs phases ( <i>voir ci-dessous</i> ).
Back swing	Première partie, qui consiste à faire remonter le <b>club</b> (pour un « plein <b>swing</b> », jusqu'à ce que le <b>club</b> soit horizontal dans le dos du golfeur).
Over swing	Défaut qui consiste à trop faire remonter le <b>club</b> (au-delà de l'horizontale).
Down swing	Descente du club après le Back swing, et avant la frappe de la balle.

**Follow through** Fin du geste du golfeur, après la frappe de la balle. Pour un « plein **swing** », le **club** revient à l'arrière du corps du golfeur, jusqu'à l'horizontale voire au-delà.

**Bogey** Trou où l'on a mis 1 coup de plus que le **Par** pour parvenir à faire entrer la balle.

**Birdie** Trou où l'on a mis 1 coup de moins que le **Par** pour parvenir à faire entrer la balle.

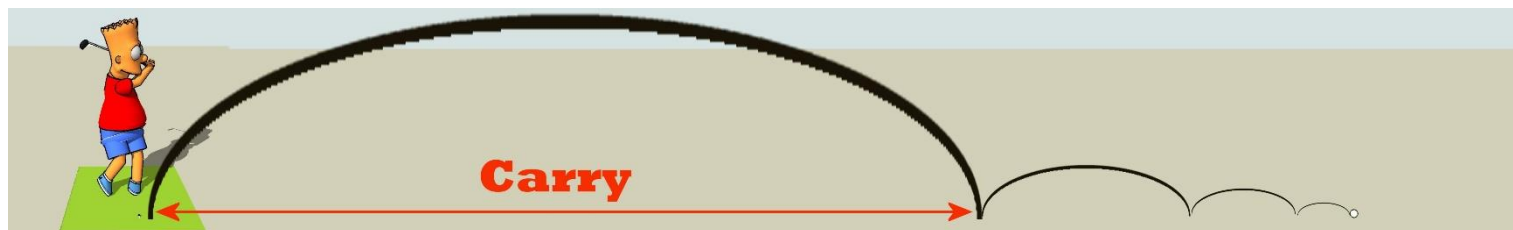
**Eagle** Trou où l'on a mis 2 coups de moins que le **Par** pour parvenir à faire entrer la balle.

**Albatros** Trou où l'on a mis 3 coups de moins que le **Par** pour parvenir à faire entrer la balle.

**Ace** “**hole in one**”, ou “**trou en 1**”. **Trou** où l'on a réussi à faire entrer la balle en un seul coup. La tradition veut que dans ce cas, le golfeur paye le Champagne à tous les autres golfeurs. Il existe d'ailleurs des assurances censées recouvrir ce cas ...

**Shot** Coup frappé par le golfeur.

**Carry** Distance parcourue en l'air, entre le lieu de frappe et la chute sur le sol (avant des rebonds éventuels).



**Approche** Coup frappé par le golfeur aux abords du **Green**.

**Socket** Coup raté par le golfeur, consistant à avoir frappé la balle avec le bas du manche, au lieu de la semelle.

**Air shot** Coup totalement raté par le golfeur, le club étant carrément passé à côté ou au-dessus de la balle.

**Gratte** Coup raté par le golfeur, le club ayant frappé le sol avant la balle, donnant ainsi une trajectoire beaucoup plus courte que prévu.

**Top** Coup raté par le golfeur, la balle ayant été frappée au sommet au lieu du centre.

**Flyer** Coup raté par le golfeur, en général depuis le **rough**, où la balle part beaucoup plus loin que prévu.

**Adresse** Position du golfeur, prêt à frapper la balle.

**Stance** Position des pieds du golfeur. Selon le **club** utilisé ou la stratégie, le golfeur utilise un **Stance** plus ou moins large.

**Grip** (2 sens) Ce terme est équivoque, car il a 2 significations, que seul le contexte permet de distinguer :

- Concernant un **club**, il désigne la partie caoutchoutée à l'extrémité du manche, qui sert à tenir ce dernier.
- Concernant l'attitude du golfeur, il désigne la façon de tenir le manche. En fonction des diverses stratégies de jeu, on parle de **Grip** fort, neutre ou faible, ce qui distingue les diverses positions des mains autour du manche.





**Sway** Défaut qui consiste à déplacer la tête et le haut du corps pendant le **Back swing** (vers la droite dans le cas d'un droitier).

**Slice** Erreur de frappe, dont le résultat est une trajectoire qui tourne vivement vers la droite (pour un droitier).

**Fade** Frappe ajustée pour tourner légèrement vers la droite (pour un droitier).

**Push** Erreur de frappe, dont le résultat est une trajectoire qui démarre à droite et reste à droite (pour un droitier).

- Pull** Erreur de frappe, dont le résultat est une trajectoire qui démarre à gauche et reste à gauche (pour un droitier).
- Hook** Erreur de frappe, dont le résultat est une trajectoire qui tourne vivement vers la gauche (pour un droitier).
- Draw** Frappe ajustée pour tourner légèrement vers la gauche (pour un droitier).
- Chandelle** Erreur de frappe, dont le résultat est une trajectoire qui monte très haut alors qu'elle aurait dû être rasante.

			
A l'adresse, avec un stance étroit	Un back swing complet	Le down swing	Un follow through de qualité
Quelques attitudes et gestes du golfeur			

- Provisional ball** **Balle provisoire.** Frappée lorsqu'on risque avoir perdu la balle frappée originellement.
- Penalty point** Situation 1 : Point de pénalité concédé en addition au score, selon des règles précises, pour permettre de déplacer et continuer à jouer avec une balle qui s'est trouvée très mal placée.  
Situation 2 : Dans d'autres cas, par suite d'une faute commise par rapport au règlement, le joueur peut se voir infliger 2 points de pénalité.
- Balle perdue** Introuvable au bout du temps réglementaire. S'en suit l'utilisation d'une nouvelle balle jouée depuis l'emplacement du coup initial, affublée de la pénalité.
- Balle injouable** Cette fois, il s'agit d'une décision du joueur, qui estime que sa balle est **injouable**. Il choisit un autre emplacement, conformément aux règles, et une pénalité d'un coup lui est infligée.
- Drop** Action qui consiste, dans le cadre d'une situation réglementaire qui l'autorise, à faire tomber au sol la balle relevée au préalable, depuis une hauteur égale à celle du genou du golfeur.
- Relever la balle** : En fonction des situations autorisées par le règlement, noter l'emplacement exact de cette dernière au moyen d'un **Tee**, puis prendre cette dernière et la nettoyer.
- Placer la balle** à une distance inférieure ou égale à la taille d'une carte de score du **Tee** qui a servi à noter sa position initiale
- au cas où une balle est « **pluguée** », ( enfoncée dans son « **pitch** »), c'est-à-dire l'endroit où elle est tombée - règle valable uniquement sur le **Fairway** -.
  - ou bien dans le cas d'une situation précisée dans le cadre d'une compétition, qui autorise les joueurs à relever leur balle à chaque coup (hors **green**) et à la poser afin de lui procurer un « **lie** » plus favorable. Cette autorisation correspond généralement à un terrain en mauvais état à cause des intempéries.
- Marquer la balle** Opération non obligatoire mais vivement conseillée sur le **Green**, à l'aide d'un marque-balle.
- Ligne de putt** Ligne fictive entre l'emplacement de la balle sur le **Green** et le trou à atteindre.
- Putt** Coup frappé depuis le **Green** afin d'atteindre le Trou.