

LE LEXIQUE DU GOLF

A

Ace :

C'est un mot que l'on entend souvent au tennis pour définir un service parfait que ne peut renvoyer l'adversaire. Au golf, l'ace est synonyme d'une balle qui file droit dans le trou en un seul coup frappé depuis le départ. Le plus souvent il s'agit d'un trou en un sur un par 3, un évènement rare dans une carrière à fêter comme il se doit !

Air-shot :

On peut qualifier l'air-shot comme le coup parfait ... réalisé sans toucher la balle ! C'est souvent parce que le golfeur relève trop vite la tête pour suivre sa balle des yeux, que le plan de swing dévie de sa trajectoire initiale. Bien que la balle ne soit pas touchée, l'air-shot compte pour un coup sur votre carte de score !

Albatros :

C'est un rêve pour les golfeurs du monde entier, y compris les joueurs professionnels. L'albatros est un trou réalisé **trois coups en dessous du par** (2 coups sur un par 5, ou un trou en un sur un par 4). Une performance particulièrement rare sur les circuits du monde entier, et que l'on vous souhaite de réaliser au moins une fois dans votre vie...

All Square :

C'est une expression utilisée dans les parties en tête à tête (matchplay) pour évoquer un résultat nul entre deux joueurs. Le score est défini trou par trou, et en cas d'égalité entre les protagonistes à la fin de la rencontre, on utilise le terme « all square » qui veut dire littéralement « tous à égalité ».

B

Backspin :

Le backspin est cet **effet rétro** lorsqu'une balle arrive sur le green, qui fait rêver tous les golfeurs amateurs. Bien maîtrisé, il permet un très grand contrôle de la balle. L'**effet de backspin** s'obtient par un toucher de balle parfait, et s'accroît avec des clubs plus ouverts.

Birdie :

Dans la série des noms d'oiseaux chers au lexique du golf, le birdie (oiselet en français) correspond à un **trou joué un coup** en dessous du par (3 coups sur un par 4 par exemple). Plus simple à réaliser qu'un eagle ou un albatros, il n'est pas rare de voir les joueurs amateurs réussir un ou plusieurs birdies dans une partie.

Bois :

On parle bien sur des bois qui entourent le parcours mais que tout le monde connaît. On parle également des clubs destinés à faire de la distance et offrir du roulement à la balle. Ces clubs étaient originellement réalisés en bois, et bénéficiaient d'une chaussette pour être protégés des variations de températures et de l'humidité.

Bunker :

Il s'agit des obstacles de sable placés stratégiquement sur un parcours pour compliquer la vie du golfeur ! Ils peuvent être parfois très profonds aux abords des greens, et pour rappel, il est toujours interdit de faire reposer son club sur le sable à l'adresse !

C

Caddie (ou cadet) :

Ce terme était destiné à qualifier l'individu qui portait le sac du golfeur. Ce métier ayant peu à peu disparu, à part dans les golfs huppés ou à l'étranger, le caddie est aujourd'hui le terme utilisé pour désigner le chariot.

Calamity Jane :

Quand on évoque « Calamity Jane », on aurait plutôt tendance à penser aux albums de bandes-dessinées de Lucky Luke, et le célèbre personnage féminin secrètement amoureux du cow-boy. Au golf, c'est le surnom qu'avait donné Bobby Jones, célèbre golfeur américain, à son putter. Le modèle utilisé par Jones étant un des plus répandus, le surnom est devenu un nom passé dans le langage commun.

Carry :

Le carry est la **distance effectuée par une balle de golf** lors d'un coup de départ, généralement au drive. Plus précisément, le carry définit la distance précise au point de chute, sans compter le roulement de la balle. C'est un facteur important lors du choix d'un manche pour driver, que l'on peut affiner grâce au fitting.

Chip :

C'est un coup souvent croquant, et parfois gourmand ! Le chip est le coup roulé réalisé autour des greens, avec comme objectif de légèrement lever la balle avant de la faire rouler vers le trou.

D

Divot :

Il ne faut pas confondre divot et gratte ! Le divot est la petite escalope de gazon tranché par le club suite à l'impact de la balle, et souvent synonyme d'un bon contact. La gratte quant à elle, est la motte de gazon arrachée avant de contacter la balle et souvent à l'origine d'un mauvais coup.

Dix-neuvième trou :

Le dix-neuvième trou est au golf ce que la troisième mi-temps représente au rugby. C'est un **moment de partage et de convivialité** entre joueurs d'une même partie, autour d'un verre au club-house. C'est aussi le moment où les joueurs comptent leur score avant de « refaire » la partie et d'analyser les bons et mauvais coups de la journée. Souvent, le golfeur amateur est meilleur au 19e trou que lors des 18 précédents ...

Dog-Leg :

La traduction française de « dog-leg » est patte de chien. Mais quel rapport avec le golf me direz-vous ? Tout simplement pour qualifier un **trou qui n'est pas rectiligne**, mais qui tourne sur la gauche (dog-leg gauche) ou à droite (dog-leg droit).

Dropper :

On a plus souvent l'habitude d'entendre ce terme au rugby pour définir un ballon tomber au sol avant de le frapper. Au golf, dropper consiste à **relever sa balle d'un endroit injouable du parcours afin de la replacer en condition de jeu**. La méthode pour réaliser un drop est simple : le joueur tend le bras à hauteur de son épaule avant de laisser retomber la balle au sol avec un coup de pénalité ou non (on parlera alors de free-drop). Si la balle est dans l'obstacle d'eau, on réalise la même opération, mais avec une balle provenant de son sac !

E

Eagle :

Pour le golfeur amateur, il est souvent moins improbable à réaliser qu'un albatros. L'eagle est le terme employé pour qualifier un trou réaliser **deux coups en dessous du par** (3 coups sur un par 5 par exemple).

Eau fortuite :

C'est une notion qui peut s'avérer particulièrement utile pour un joueur de golf. L'eau fortuite **indique la présence sur le fairway ou le green d'une zone humide excessive**, rendant la poursuite du jeu difficile ou impossible. Les règles de golf prévoient alors la possibilité de se replacer sans pénalité dans la zone la plus proche jouable et éviter ainsi des situations parfois périlleuses.

Escalope :

Attention ! Il ne faut surtout pas confondre l'escalope avec le divot ! Dans les deux cas il s'agit de la petite motte de terre engazonnée qui se soulève au moment de la frappe de balle. Mais dans le cas de l'escalope, c'est une **zone arrachée avant la balle** et non après. On parle dès lors d'une **balle « grattée »**, qui en générale parcourt une très faible distance et correspond à un coup raté.

Etiquette :

L'étiquette est au golf l'ensemble des usages explicites ou non, qui régit le « bien vivre ensemble » sur un parcours de golf. Souvent proche de la notion de respect d'un espace commun que l'on partage, une petite piquûre de rappel s'impose parfois !

F

Fairway :

Littéralement le « chemin de la raison ». Le fairway est la zone de réception de balle idéale après la réalisation d'un coup de départ. Le gazon est coupé à une hauteur parfaite pour réaliser un bon second coup dans les meilleures conditions.

Fade :

Le fade est un **effet de balle** qui, bien exécuté, n'a rien de fade... la trajectoire de balle part légèrement de la gauche vers la droite pour un joueur droitier, ou de la droite vers la gauche pour un gaucher. La balle étant « coupée », cette dernière s'arrête plus facilement sur le green. L'effet inverse (de droite vers la gauche) se nomme Draw, et permet de broser la balle pour gagner en distance.

Ficelle :

Le terme de ficelle est doublement utilisé en golf. Il peut définir une formule de jeu, la **cOURSE à la ficelle**, dans laquelle le joueur bénéficie d'une longueur de ficelle équivalente à son niveau afin de réduire la distance d'un coup. Mais on utilise aussi le terme de ficelle pour qualifier un **long putt rentré depuis l'autre bout du green**. En général, le joueur sent que son coup est particulièrement réussi et peut être félicité par ses partenaires de jeu par un sympathique « ficelle ! » énoncé au moment où la balle rentre dans le trou, comme téléguidée par les dieux de ce jeu !

Fitting :

Le fitting est l'ensemble des techniques visant à faire progresser votre jeu. C'est ainsi une manière d'**adapter votre matériel de golf à vos mesures** (fitting statique), mais aussi à votre manière de swinguer ou de frapper la balle (fitting dynamique). A l'aide d'un ordinateur dédié à l'opération, on observe un certain nombre de données statistiques afin d'optimiser les choix de clubs et de manches en fonction de votre style. Les experts de Monsieur Golf sont équipés

d'un matériel de pointe pour vous aider à optimiser votre jeu et leurs conseils seront précieux pour affiner vos choix de matériel.

G

Gant :

Le **gant de golf** va bien au-delà de l'aspect « élégance » de la tenue d'un golfeur. En général destiné pour la main gauche chez un droitier et la main droite pour un gaucher, le gant permet une liaison optimale entre la main et le grip de votre club. La plupart des joueurs professionnels et amateurs utilisent un gant afin d'**avoir une meilleure prise en main du club**. Selon les joueurs, le gant peut être en cuir pour conférer un meilleur toucher, mais aussi en matière synthétique pour avoir une meilleure durée de vie, en particulier pour les joueurs nerveux du pouce !

Green :

C'est tout simplement le nom donné à la zone d'herbe la plus rase du parcours. Situé autour du trou, elle demande à faire rouler la balle, souvent à l'aide du putter. Attention, il s'agit bien de gazon et non d'une moquette !

Grip :

C'est le terme générique qui évoque la manière de tenir le club de golf, en même temps que la zone où placer ses mains. Souvent en caoutchouc, le **grip** évolue avec le temps et devient personnalisable, ou peut être produit dans différente matière (silicone, cuir, etc...).

Golf :

Puisque vous le pratiquez, vous avez une idée assez précise de la définition du mot golf ! Néanmoins, sachez que le golf existe sous sa forme contemporaine grâce à l'apport de règles mises en oeuvre par les Ecossais dans un recueil réalisé sur le site de Saint Andrews. Certains aiment aussi à donner une signification au mot golf par l'intermédiaire de l'acronyme suivant : **Gentlemen only, ladies forbidden** (les hommes seulement, les femmes interdites), qui a fort heureusement bien évolué avec le temps ...

H

Handicap :

Le handicap est destiné à définir le niveau d'un joueur amateur. Il représente souvent le **nombre de coup moyen** qu'un joueur réalise par rapport au par total d'un parcours. Ce chiffre étant une moyenne pondérée, il se décline également avec une décimale, appelée index.

Hook :

C'est un **effet de balle**, cette fois-ci plutôt involontaire, qui propulse la balle nettement sur la gauche (pour un joueur droitier) alors que celle-ci part originellement vers l'objectif. L'effet inverse est bien connu du golfeur moyen, et se nomme slice.

Hors-limite :

En anglais « out of bounds ». Le hors-limite définit les **zones situées en dehors du cadre de jeu** d'un trou de golf. En général, il faut sérieusement s'écarter de la ligne de jeu pour atteindre ces zones lointaines, et matérialisées par des lignes et des piquets blancs. Une balle hors-limite obligera le joueur à rejouer une balle depuis son point d'origine, avec un coup de pénalité.

Hosel :

Ce n'est pas forcément le terme que l'on utilise le plus quand on est joueur de golf. Néanmoins, pour les amateurs de technique et de matériel il peut permettre de briller lors des soirées mondaines. Le hosel est tout simplement le **point de fixation liant la tête de club au manche**. Un point particulièrement sollicité au moment de l'impact de la balle.

I

Index :

Vous connaissiez déjà le handicap, ce chiffre qui correspond à votre niveau de jeu. L'index est un élément complémentaire du handicap et permet d'affiner un peu mieux encore le classement réel d'un golfeur. L'index est donc le chiffre à décimale qui permet d'établir la moyenne pondérée des scores d'un joueur, et ainsi définir très précisément son niveau de jeu à la virgule près.

Interlocking (grip) :

C'est une manière de tenir son club, sous le terme générique de grip. Le **grip interlocking** se traduit par un **grip entrecroisé**, et correspond à une prise où le petit doigt de la main droite vient se coincer entre l'index et le majeur de la main gauche, permettant une tenue plus ferme de votre club.

Impact :

C'est la zone de frappe sur laquelle la balle est en contact avec le club. La zone idéale est quant à elle nommée « sweetspot ». Sur l'ensemble d'un parcours, le temps où la balle reste en contact avec le club ne dépasse pas beaucoup plus d'une seconde...

Insert :

L'insert est un **matériau synthétique** qui apporte un touché plus dur ou plus doux à l'impact, sur les putters. Au-delà de la sensation, l'insert peut conférer un roulement plus ou moins dynamique à la balle après l'impact.

J

Joke :

Les parties de golf sont des moments de partages entre amis ou adversaires sur un parcours de 18 trous. Un moment qui peut durer dans le temps, et où la complicité entre joueurs est souvent de mise. Dès-lors, les blagues ou bons mots peuvent fuser comme les balles, et il n'est pas rare que le terme « joke » (blague en anglais) précise que l'on est en train de se moquer gentiment de vous, mais toujours au second degré !

Jouable :

Par définition, une balle de golf peut être jouable sur toute partie du parcours, dans les limites du terrain. Néanmoins, dans certaines situations (balle collée à un arbre par exemple) la balle peut être difficile voire impossible à jouer. Dès-lors, le golfeur peut la déclarer injouable et la replacer sur le parcours avec un coup de pénalité.

K

Kick :

Le kick est le terme qui désigne le **rebond d'une balle**. On peut avoir parfois la chance d'avoir un bon kick qui nous ramène sur le green, mais souvent le golfeur ne se souvient que de ses mauvais kicks.

Kolven :

Quand on regarde la définition du mot golf, on trouve immédiatement des ramifications en Ecosse et dans les îles britanniques. Pourtant, la Hollande revendique également la paternité de ce jeu, qui servait à occuper les bergers lors de leurs transhumances. Ce jeu qui utilisait toutes les surfaces reconnues aujourd'hui par le jeu de golf (bunker, obstacle d'eau, etc ...) se nommait Kolven, un terme qui ressemble à l'oreille au mot golf.

L

Lèvre :

Il en existe deux formes au golf. La **lèvre d'un trou** définit la bordure située entre le sol et le trou. Il arrive ainsi parfois de venir goûter le trou du bout des lèvres sans jamais réussir à tomber dedans ! Il est d'ailleurs souvent plus facile de tomber dans un bunker, dont les différentes bordures sont également nommées lèvres. Mais dans cette situation de jeu, il est souvent moins complexe d'embrasser les lèvres d'un bunker lors d'un coup raté !

Lie :

Le lie est avant tout l'endroit où repose la balle sur un parcours. Sur le plan purement technique, le Lie détermine aussi l'angle de la semelle du club par rapport au sol au moment de l'impact de la balle. Lors d'une séance de fitting (réalisation de clubs sur mesure), le lie est un élément déterminant.

Links :

Chaque parcours de golf possède ses propres spécificité et caractéristiques techniques qui le rendent unique. Mais il existe tout de même des points communs aux parcours originellement créés dans les îles britanniques. On réunit donc sous le terme de Links les **parcours de bord de mer**, généralement dépourvus d'arbre et régulièrement balayés par le vent et les embruns venus de la mer. C'est un parcours qui fait la part belle à la nature environnante, et souvent complexe à jouer. Mais le links reste le graal pour tout bon golfeur qui veut connaître les origines de ce jeu.

Loft :

Le **loft d'un club de golf est le degré d'ouverture de sa face**. Il varie bien évidemment d'un club à l'autre, et peut également être adapté à chaque golfeur selon sa capacité (ou non) à générer des trajectoires de balle hautes. Plus le numéro d'un club est petit, moins son loft est important.

M

Marque balle :

Quand les joueurs arrivent sur le green, il convient de faire rouler la balle pour atteindre le trou. Mais parfois, la balle d'un adversaire peut se trouver sur la trajectoire théorique de votre propre balle. Afin d'éviter tout problème, on utilise un marque balle (appelé également « puce ») pour situer l'emplacement de celle-ci sans gêner son adversaire.

Match-play :

C'est une forme de jeu possible pour pratiquer le golf. Au lieu de se mesurer au parcours avant de comparer les scores de l'ensemble des joueurs, le match-play est une **partie en tête à tête**. Il est ainsi essentiel de battre son adversaire en comptant le score au trou par trou dans une sorte de duel des temps modernes ! Celui qui remporte le plus de trous gagne le match.

Mulligan :

Voilà typiquement le genre de terme qui va vous plaire ! Même si celui-ci ne sera possible que lors des parties entre amis. Le mulligan est un **coup gratuit** qui accorde une deuxième chance un joueur lors de son premier coup de départ.

N

Noyau :

Quand on parle de noyau, on évoque la partie centrale d'une balle de golf. Celle-ci peut être composée de plusieurs pièces afin de lui donner des qualités de distance ou de précision, mais elle est toujours dotée d'un noyau.

Net :

Pour permettre aux joueurs amateurs de briller en compétition, quel que soit le niveau, il existe deux types de classement. Le classement brut réunit l'ensemble des scores réalisés par le champ de joueurs. Le classement net quant à lui, tient compte du handicap du joueur afin de lisser les différences de niveau, et établir une classification plus homogène des performances du jour.

Nibblick :

C'est un terme aujourd'hui désuet, mais qui peut permettre de briller en société ! Le Nibblick est ainsi tout simplement l'ancien nom donné au [fer](#) 8 ou 9 dans un sac de golf.

O

Obstacle :

On utilise le terme générique d'obstacle pour qualifier tous les endroits d'un parcours où la balle est en dehors du chemin « logique ». Les étendues d'eau, le rough, le bunker ou encore le bois sont des exemples classiques d'obstacles.

Obstruction amovible :

L'obstruction amovible est un terme qui réunit l'ensemble des objets non rattachés au sol qui peuvent être en contact avec la balle, vous empêchant de la jouer dans de bonnes conditions. Ces obstructions peuvent se présenter sous la forme de feuilles mortes, de brindilles ou de pierres, entre autres. Ces obstructions peuvent être nettoyées ou retirées sans pénalité, à condition de ne pas faire bouger la balle.

Offset :

Il s'agit là du léger décalage (vers l'avant) entre le manche et la tête de club. L'offset confère une facilité de jeu supplémentaire, en particulier pour lever la balle et atténuer l'effet de slice.

Overswing :

L'overswing est une **rotation exagérée**, ou même surdimensionnée du haut du corps pendant l'exécution du swing de golf. A moins d'une très grande souplesse, ce phénomène entraîne une cassure du coude au sommet du swing, qui permet un apport de puissance au détriment du contrôle de la balle. Bien maîtrisé, ce peut être un atout, à l'image du joueur professionnel John Daly, qui en a même fait sa marque de fabrique.

P

Par :

C'est le **score théorique que le joueur doit réaliser** par addition des 18 trous pour faire un résultat parfait. Sur chaque parcours on peut trouver des Par 3 (moins de 229 mètres) des Par 4 (Entre 228 et 434 mètres) et des Par 5 (plus de 434 mètres).

Pénalité :

Il faut bien parfois parler des choses qui fâchent ! La pénalité est, comme son nom l'indique, un coup additionnel que le joueur doit ajouter à son score pour un non-respect du règlement de golf. Dans certaines situations particulières, le joueur peut même être sanctionné de deux coups de pénalités. Pour éviter les problèmes, il est important de toujours avoir un **livret de règles** dans son sac pour pouvoir prévenir toute situation de jeu.

Pincer la balle :

Pincer la balle est une expression pour évoquer une **frappe idéale**. Un coup parfait est en général un coup où l'on frappe d'abord la balle, puis le sol (balle-terre) qui permet à la face de club de donner le maximum de rotation à la balle. Dans ce cas-là, l'effet de backspin apparaît naturellement au contact du green.

Pitch :

C'est le point d'impact d'une balle retombant sur le green. Une petite marque particulièrement gratifiante puisque souvent synonyme d'un coup parfaitement exécuté. Pour le respect des autres joueurs et du green, le relève-pitch permet de replacer le sol dans l'état où on l'a trouvé avant son coup.

R

Rough :

Le rough est une zone d'herbe haute située en dehors du fairway. Cette zone peut être plus ou moins haute ou dense et complique un bon impact de balle pour le joueur qui s'y égare.

Règles de golf :

On pourrait se limiter à la définition suivante : le golf est un jeu où l'on doit frapper une balle sur un parcours de 18 trous, en réalisant le moins de coup possible. Mais entre la théorie et la pratique, il existe de très nombreuses situations pour compliquer cette simple philosophie de jeu. Les règles de golf ont été définies par Saint-Andrews, le berceau du golf, et sont régulièrement revues et corrigées pour s'adapter aux évolutions du jeu et du matériel.

Régulation :

C'est un terme qui s'applique à l'**arrivée d'une balle sur un green dans le nombre de coup requis**. Une donnée statistique qui permet de mesurer l'efficacité et la précision du jeu de fer d'un joueur. Pour atteindre le green en régulation, on doit prendre en compte le score du trou, auquel on doit retrancher deux coups, qui correspondent aux deux putts théoriques à effectuer (par exemple arriver en deux coups sur le green d'un par 4).

Recovery :

C'est un coup de golf particulièrement risqué, mais quand il est réussi il reste souvent longtemps dans la mémoire du joueur ! Le recovery est le **coup entre deux arbres**, ou en provenance d'un rough particulièrement dense, et qui permet au joueur de retrouver le bon chemin, et même parfois le green.

S

Sand-wedge :

C'est le nom donné spécifiquement au club permettant de sortir des situations complexes. Dans des herbes longues et épaisses ou dans les bunkers les plus profonds, il est important de rapidement lever la balle pour éviter que celle-ci ne soit bloquée. Dès-lors le sand-wedge est un **club ouvert à 56 degrés**, afin de naturellement donner de la hauteur, au détriment de la distance.

Shaft :

C'est le terme technique pour qualifier le **manche d'un club**. A ne surtout pas négliger lors du choix de son matériel, car le shaft représente le moteur du club. Attention donc de ne pas se doter d'une formule 1 lorsque l'on maîtrise à peine une voiturette de golf !

Slice :

Sans doute l'effet le plus facile à produire par le joueur amateur, le slice est un effet souvent indésirable. Il qualifie un coup manqué provoquant une **trajectoire de balle exagérément incurvée sur la droite**. Le slice est souvent produit par un retard des mains au moment de l'impact de la balle, mais peut aussi s'avérer utile dans certaine situation demandant à faire tourner la balle rapidement pour contourner un arbre par exemple.

Socket :

C'est le coup manqué par excellence ! La socket est une **balle frappée avec le bas du manche** (et non la face du club) ayant pour conséquence un coup qui part à 90 degrés. Pour se consoler les golfeurs amateurs aiment à savoir qu'entre un coup parfait et une socket il n'y a que quelques millimètres dans la zone d'impact... mais qui font toute la différence !

T

Tee :

Bien connu des amateurs de mots croisés, le tee est ce petit monticule qui permet de surélever la balle sur le premier coup d'un trou. Il existe mille et une forme de tee, en bois ou plastique, étagé ou non, etc... A vous de trouver celui qui vous conviendra le mieux !

Topspin :

C'est une fois encore un effet de balle particulièrement utile qui **génère une rotation plus importante de la balle**. Ainsi, cette dernière gagne en roulement et donc en distance. Si l'on tape la balle sur le crâne on parlera plutôt d'une balle « toppée », bien moins efficace...

Traversée :

On n'évoquera pas dans cette définition les longues traversées du désert que peuvent connaître parfois les golfeurs dans leur pratique du jeu. En revanche, on parlera d'un élément qui peut vous sortir de ces périodes de doute et de frustration. La traversée de balle est un élément essentiel du swing de golf qui désigne la frappe de balle en elle-même. Et pour que cette traversée se passe bien, il est nécessaire d'effectuer un bon **transfert du poids du corps** de la jambe droite vers la gauche, pour générer un impact aussi puissant que précis.

Trou :

C'est pour chacun d'entre nous la quête absolue du graal golfique ! l'endroit que l'on veut atteindre avec le plus petit nombre de coups possible. Mais ce fameux trou, pour mieux le dompter, il est important de mieux le connaître. Ainsi **un trou de golf est de forme circulaire d'un diamètre de 10 cm**. Lorsque le drapeau est positionné à l'intérieur, il reste juste l'espace suffisant pour permettre à une balle d'entrer dedans, au millimètre près !

U

Upright :

Lors de vos séances d'entraînement avec un pro, ce terme peut revenir en boucle. Il définit un plan de swing vertical et, bien maîtrisé, il peut se révéler comme un atout supplémentaire dans votre jeu, selon les circonstances.

Utility Wood :

Avec l'apparition des clubs hybrides, le golfeur amateur a eu tendance à mettre au placard les bois 5 et 7 qui pouvaient s'avérer de très bons outils. Ces **clubs aux semelles larges**, permettent de sortir des situations les plus délicates, en générant du roulement à la balle. Contrairement à l'hybride dont la trajectoire est haute, l'utility wood produit des trajectoires plus tendues, intéressant dans des conditions venteuses.

V

Vardon :

C'est l'une des manières de tenir son club (grip) popularisée par le joueur Harry Vardon (joueur au début du 20e siècle). Aujourd'hui c'est la manière de tenir son club la plus utilisée au monde.

Virgule :

On l'oublie souvent, mais au golf un coup de 300 mètres ou un putt de 2 centimètres représentent le même nombre de coups sur une carte de score. C'est pourquoi une balle qui marque un **changement de trajectoire** pour finalement ressortir du trou dans un symbole de virgule, peut rendre fou les joueurs amateurs, comme professionnels ...

W

Waggle :

Le terme waggle réunit l'**ensemble des petits mouvements propre à chacun**, qui permet de déclencher la mécanique du swing. Pour certains ce sont des petits mouvements de mains, pour d'autres plutôt des mouvements du bassin ou de hanches.

Wedge :

Chacun d'entre nous connaît bien évidemment le sand-wedge. Mais on réunit sous le terme générique de wedge, l'ensemble des clubs très ouverts, afin de faciliter les coups d'approches vers le green. L'objectif est de **créer une trajectoire haute** pour que la balle s'arrête plus

rapidement autour du trou. Le **Sand-wedge** est le wedge spécifique aux sorties de bunker, mais on peut également trouver d'autres appellations selon le degré d'ouverture, comme par exemple le **Lob Wedge**, ouvert à 60°.

Y

Yard :

Comme tout à chacun, le golfeur a des envies d'ailleurs et de découvrir de nouveaux parcours à l'étranger. Si en France les distances sont exprimées en mètres, en dehors de nos frontières (en particulier dans les pays anglo-saxons) c'est le yard qui demeure la valeur étalon. Un **yard équivaut à 91 cm** (Retirer 10% pour calculer plus facilement).

Z

Zut :

Ce n'est pas un terme purement destiné au golf, mais lors d'un mauvais coup il est facile pour un joueur d'exprimer sa frustration par quelques noms d'oiseaux. Un bon « zut » est aussi efficace et tellement plus agréable à entendre pour vos partenaires de jeu ... pensez à l'étiquette !