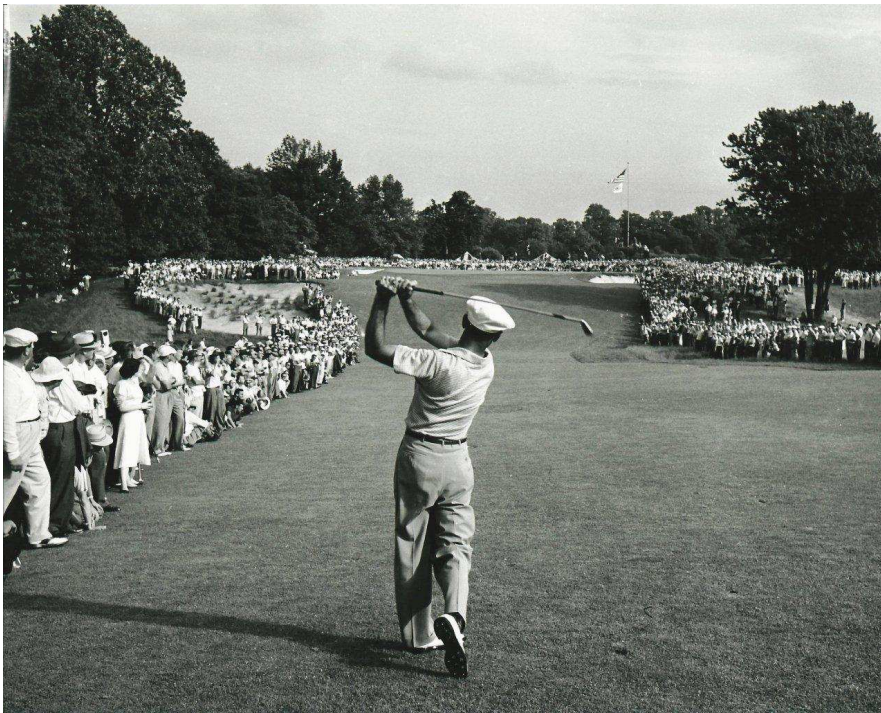


Gianni Davico

# Glossario di golf



<http://giannidavico.it/campopratica/>

Glossario di golf

Copyright © 2013 Gianni Davico

Licenza Creative Commons: <http://giannidavico.it/licenza-creative-commons/>

La foto di copertina, probabilmente la più famosa dell'intera storia del golf, è di Hy Peskin, e ritrae Ben Hogan sul secondo colpo all'ultimo giro dello US Open del 1950 al Merion, quando gli serviva un par per andare al playoff (che vinse agevolmente il giorno dopo).

Per una miglior fruibilità di questo documento stampalo anziché leggerlo su schermo.

A

**Ace:** vedi *Buca in uno*.

**Acqua occasionale:** qualsiasi ristagno temporaneo di acqua sul campo, che non si trovi entro i limiti di un ostacolo d'acqua e sia visibile prima o dopo che il giocatore abbia preso lo stance. Una palla è in acqua occasionale quando vi giace o qualsiasi sua parte tocchi l'acqua occasionale.

**Address:** posizione assunta dal giocatore prima di colpire la palla. Un giocatore si è addressato sulla palla quando ha appoggiato il suo bastone immediatamente davanti o immediatamente dietro la palla. In un ostacolo il giocatore è considerato addressato quando si è posizionato davanti alla palla.

**Agente estraneo:** chiunque o qualunque cosa non faccia parte dell'incontro o, nelle gare a colpi, non riguardi la parte del giocatore. Sono definiti agenti estranei l'arbitro, il marcatore, gli osservatori e i forecaddie, mentre né il vento né l'acqua sono ritenuti tali.

**Airshot:** swing che non causa un contatto con la palla, ma poiché è stato fatto con l'intenzione di colpirla conta come un colpo. È il colpo più imbarazzante che si possa produrre.

**Albatross (doppio eagle):** uno score di 3 colpi sotto il par (1 in un par 4 o 2 in un par 5).

**All square:** situazione di parità in una gara a buche.

**Allineamento:** posizione del corpo o della faccia del bastone rispetto alla linea di tiro.

**Alps tour:** circuito professionistico europeo di livello inferiore rispetto al Challenge tour.

**Amateur:** vedi *Dilettante*.

**Amateur side:** detto di un putt quando termina nella parte inferiore rispetto alla buca (questo perché un dilettante tende a rimanere corto nei putt e a sottostimare la pendenza).

**Angolo d'attacco:** angolo con il quale la testa del bastone scende verso la palla durante il downswing. Un angolo molto stretto è il risultato di uno swing piuttosto verticale, mentre un angolo aperto è il prodotto di uno swing più piatto.

**Angolo della faccia:** l'angolo compreso fra la tangente longitudinale alla faccia e la linea ortogonale alla direzione teorica del volo della palla. Riguarda solo i legni, in quanto le facce dei ferri sono diritte.

**Angolo di lancio:** angolo creato dalla palla in volo immediatamente dopo il distacco dalla faccia del bastone.

**Animale scavatore:** animale (diverso da un verme, un insetto o simile) che fa una buca per abitarvi o ripararsi, come il coniglio, la talpa, la marmotta, i roditori in genere o la salamandra.

**Aperto/a:** per un giocatore destro, la testa del bastone quando punta a destra o lo stance quando punta a sinistra.

**Approccio:** colpo da fuori green verso la buca, normalmente dai 100 metri in giù.

**Apron:** vedi *Fringe*.

**Arbitro:** persona incaricata dal comitato per decidere su questioni di fatto e applicare le Regole. L'arbitro deve intervenire per qualsiasi infrazione alle Regole che osservi o gli venga riferita.

**Arco dello swing:** la curva quasi circolare fatta dallo swing attorno al corpo.

**Area di droppaggio (drop area, dropping zone):** area identificata da vernice o gesso in cui il giocatore può droppare la palla con un colpo di penalità. Le aree di droppaggio si trovano il più delle volte nei pressi di ostacoli d'acqua.

**Area di partenza:** è l'area dalla quale si inizia il gioco di una buca. È un'area rettangolare delimitata frontalmente e lateralmente da due indicatori di partenza e che si estende dietro di essi per la lunghezza di due bastoni.

**Army golf:** termine di slang americano che descrive un giocatore che ha problemi di direzione nei colpi (specialmente dai tee di partenza). I colpi vanno alternativamente a destra e a sinistra: di qui l'utilizzo della parola inglese *army* (esercito).

**Arnies' army:** così erano detto i tifosi di Arnold Parmer (a questo giocatore va il merito di aver attirato folle di spettatori – sia di persona che in televisione – alle gare cui prendeva parte).

**Asta della bandiera (bandiera):** è un indicatore verticale movibile, provvisto o meno della bandiera di stoffa o di altri accessori, piazzato al centro della buca per indicarne la posizione. L'asta della bandiera deve avere sezione trasversale circolare.

**Avantgreen:** vedi *Fringe*.

**Avversario:** componente di una parte contro la quale la parte del giocatore gareggia in match play.

**Away:** il giocatore più lontano dalla bandiera, cui spetta di giocare per primo.

## B

**Back nine:** le seconde nove buche di un percorso di 18.

**Backspin:** effetto rotatorio all'indietro intorno a un asse orizzontale di una palla da golf in volo, causata dal bastone che colpisce la palla. Di solito quanto maggiore è il loft sul bastone, tanto maggiore è il backspin trasmesso alla palla.

**Backswing:** la prima parte dello swing, che va dalla posizione iniziale all'apice del movimento.

**Back tee:** i tee di partenza più lontani dalla buca, ovvero quelli riservati ai professionisti.

**Ballooned:** traiettoria in cui la palla raggiunge un'altezza troppo elevata e corta.

**Banana:** colpo con forte slice dalla traiettoria a forma di banana.

**Bandiera:** vedi *Asta della bandiera*.

**Baseball grip:** una delle tre maniere di impugnare i bastoni. Le mani sono una a ridosso dell'altra, ma non si sovrappongono. È l'impugnatura meno diffusa; le altre sono l'interlock grip e l'overlap grip.

**Belly putter:** tipo di putter in cui l'estremità dell'impugnatura è posizionata contro lo stomaco del giocatore per creare un effetto a pendolo. La maggior parte dei belly putter è lunga un metro circa (40 pollici).

**Bent grass:** tipo di erba caratterizzato da fili sottili. Si trova spesso nei percorsi situati in aree dal clima soggetto a variazioni stagionali.

**Bermuda grass:** tipo di erba caratterizzato da fili spessi e superficie ruvida. Si trova spesso in percorsi situati in aree dal clima caldo o tropicale.

**Best ball:** un incontro match play in cui un giocatore gioca contro la miglior palla di due oppure tre giocatori.

**Birdie:** score di un colpo sotto il par (ad esempio 3 in un par 4).

**Bite:** termine gergale per intimare alla palla di fermarsi in ("mordere il", *bite* appunto) green.

**Black numbers:** in un torneo, termine che indica i risultati sopra par.

**Blade:** vedi *Lama*.

**Blast:** vedi *Explosion*.

**Bogey:** score di un colpo sopra il par in una buca, ad esempio 6 in un par 5.

**Bogey golfer:** giocatore con un handicap esatto intorno al 20, il cui risultato tipico di una buca è il bogey.

**Bogey Rating:** il parametro che permette di valutare la difficoltà di un percorso per il bogey golfer. È espresso in numero di colpi, e viene inserito in una formula che serve per calcolare lo Slope Rating.

**Bordo (lip):** il contorno della buca.

**Bounce:** in un bastone, è l'angolo tra la tangente ortogonale alla suola e il terreno. In genere i ferri fino al 9 hanno un bounce nullo, mentre è considerevole nei wedge (4-16°), soprattutto allo scopo di permettere una miglior uscita dalla sabbia e dal terreno umido.

**Break:** il grado di curvatura di un putt quando rotola su un putting green. Quanto più marcata è la pendenza del green, tanto più elevato sarà il break necessario per andare in buca.

**Buca:** come termine generico, indica il tracciato dal tee al green (un giro regolare è composto di 18 buche, un torneo professionistico è disputato normalmente su quattro giri di 18 buche ciascuno). Come termine specifico, indica la cavità circolare posta nel green, avente un diametro di 10,8 cm e una profondità di almeno 10,16 cm.

**Buca in uno (ace):** una qualsiasi buca (generalmente un par 3) conclusa in un solo colpo.

**Buffer zone:** vedi *Zona neutra*.

**Bulge:** raggio di curvatura orizzontale della faccia di un legno. Contribuisce a ridurre l'attrito di scorrimento della pallina sulla faccia nei colpi in cui questa è colpita al di fuori dal centro, e dunque a ridurre l'effetto gancio per una pallina colpita verso la punta e l'effetto slice per una pallina colpita verso il tacco.

**Bump and run:** colpo, effettuato per lo più sui campi tradizionali all'inglese, col quale il golfista mira molto più indietro rispetto all'obiettivo previsto, facendo rotolare a lungo la palla dopo l'atterraggio iniziale. La maggior parte dei campi all'americana è progettata pensando a tiri target, in cui la palla vola più in alto e rotola meno.

**Bunker:** ostacolo che consiste in un'area preparata di terreno, spesso una depressione, dalla quale la superficie erbosa o la terra sono state rimosse e sostituite con sabbia o materiale simile.

**Butt:** parte terminale superiore della canna, là dove si inserisce il grip.

**Bye:** incontro non ufficiale giocato sulla parte rimanente del campo, quando una gara a buche è stata vinta prima del termine.

## C

**Caddie:** persona che assiste il giocatore durante la partita, portandogli e porgendogli i bastoni.

**Caddie master:** l'addetto al campo responsabile della gestione dei caddie e della loro assegnazione ai giocatori secondo le necessità.

**Campo:** l'intera area sulla quale è permesso il gioco.

**Campo pratica (driving range):** area di allenamento, su un campo da golf o su un terreno

privato, in cui si esercitano i giocatori. Può essere semplice (ad esempio un grande campo falciato con aree da cui colpire la palla) oppure elaborato (come un impianto dotato di green come bersagli e di putting green di allenamento).

**Campo privato:** tipo di campo in cui per giocare è richiesta l'adesione in qualità di socio. Gli ospiti, spesso accompagnati da un membro del club, possono giocare nei campi privati dietro pagamento di una quota.

**Campo pubblico:** campo aperto a tutti i giocatori di golf.

**Canna (shaft):** la parte lunga di una bastone da golf, ai cui lati sono attaccati la testa e l'impugnatura. Può essere di acciaio oppure grafite.

**Carotatura:** processo col quale nel putting green o nel fairway vengono praticati piccoli fori (di diametro inferiore a due centimetri) per promuovere la crescita dell'erba. Viene effettuata in genere due volte l'anno.

**Carry:** la distanza che la palla copre in volo, e anche la distanza necessaria per superare un ostacolo.

**Carry double:** caddie al servizio di due giocatori che normalmente porta due sacche, una per spalla.

**Cart fee:** analogo al green fee, è la quota richiesta per affittare un cart da golf per 9 o 18 buche.

**Categoria di handicap:** gli handicap esatti sono suddivisi nelle cinque categorie sotto riportate:

Categoria di handicap	Handicap esatto
1	plus - 4,4
2	4,5 - 11,4
3	11,5 - 18,4
4	18,5 - 26,4
5	26,5 - 36,0

**Cavity back:** design della testa di un ferro, in genere stampato, in cui il peso è distribuito verso il perimetro della stessa, il che rende il ferro più facile da colpire poiché perdona di più i colpi effettuati lontano dallo sweet spot. La parte posteriore della testa è incavata, creando una cavità (da cui il nome). (Un ferro la cui testa non sia incassata è detto muscleback, ovvero ferro a lama.) Essendo ferri più facili rispetto a quelli a lama, sono in genere destinati a giocatori di abilità media; ma proprio per la loro facilità di gioco, vengono usati anche da professionisti.

**Centro di gravità (CG):** punto nella testa di un bastone in cui si intersecano tutti i punti di equilibrio. Il centro di gravità è spesso denominato erroneamente "sweet spot", ovvero il punto migliore per colpire la palla. Quanto più in basso si trova il centro di gravità, tanto



più in alto vola la palla.

**Champions tour:** circuito professionistico americano destinato a giocatori che hanno raggiunto i cinquant'anni d'età.

**Chip:** colpo corto e di traiettoria molto bassa, effettuato di norma nelle vicinanze del green con un bastone dal loft piuttosto alto (7, 8, 9 o wedge).

**Chipper:** un bastone usato appositamente per i chip.

**Chip out (punch out):** colpo dalla traiettoria bassa e in genere breve, effettuato in una situazione problematica (per esempio di fronte a un albero che impedisce il colpo al green) nel tentativo di rimettere la palla in gioco.

**Chiuso/a:** per un giocatore destro, la testa del bastone quando punta a sinistra o lo stance quando punta a destra.

**Chunk:** vedi *Flappa*.

**Clubfitting (fitting):** procedimento mediante il quale un esperto di bastoni da golf adatta i bastoni di un giocatore alle sue caratteristiche fisiche e di gioco, per esempio modificando il lie, cambiando la canna e così via. Controntuitivamente, è molto utile soprattutto per i golfisti meno esperti (mentre un bravo giocatore potrebbe giocare bene quasi con qualunque bastone).

**Coefficiente di restituzione (Coefficient Of Restitution, COR):** la quantità di energia trasferita in una palla da golf all'impatto con la testa del bastone, ovvero il rapporto che intercorre tra la velocità di rimbalzo e la velocità iniziale. Un materiale come il mastice avrebbe un COR pari a 0, mentre un materiale perfettamente elastico ha un COR pari a 1.

**Collar:** vedi *Fringe*.

**Colpo:** movimento in avanti del bastone fatto con l'intenzione di colpire la palla e muoverla.

**Colpo di penalità:** è quello che, secondo determinate Regole, deve essere aggiunto al punteggio del giocatore o della parte.

**Colpo e distanza:** penalità attribuita per una palla mandata fuori limite o per una palla persa. Il giocatore deve tornare al punto originario da cui ha effettuato il tiro, tirare un'altra palla da quella posizione e aggiungere al punteggio un colpo di penalità.

**Comitato:** l'autorità incaricata di dirigere la gara o, se la questione non sorge durante una gara, l'autorità responsabile del campo.

**Compagno di gioco:** qualunque persona con la quale il concorrente gioca.

**Compressione:** deviazione subita dalla palla sotto un carico di compressione. Di massima è definita durezza della palla. La compressione è identificata da un numero; un numero



elevato indica che la palla richiede maggior forza per essere compressa. Le palle a compressione più bassa vengono schiacciate in misura maggiore quando sono colpite.

**Computed Buffer Adjustment (CBA):** fattore di rettifica da apportare alla zona neutra della categoria di handicap di un giocatore a seguito di ciascun giro di una gara valida.

**Concorrente:** giocatore che prende parte a una gara a colpi.

**Condizioni anormali del terreno:** qualsiasi acqua occasionale, terreno in riparazione o buca, mucchio di terra o traccia sul campo fatti da un animale scavatore, un rettile o un uccello.

**Conetto:** vedi *Pipetta*.

**CONGU (Council of National Golf Unions Limited):** l'ente che gestisce gli handicap in Gran Bretagna e Irlanda.

**Consiglio:** qualsiasi avvertimento o suggerimento che possa influenzare il giocatore nella condotta di gioco, nella scelta del bastone o sul modo di effettuare un colpo. Le informazioni sulle Regole o su cose di pubblico dominio, quali la posizione degli ostacoli e dell'asta della bandiera sul green, non sono considerate consigli.

**Corona:** la parte superiore della testa di un legno, quella più visibile al giocatore all'address.

**Country club:** termine di solito applicato a un golf club esclusivo (in genere privato o semiprivato) che oltre al golf offre di solito anche altre attrattive (piscina, campo da tennis, circolo eccetera).

**Course Rating (CR):** il parametro che indica la valutazione della difficoltà di gioco di un percorso per i giocatori scratch in condizioni di campo e di tempo normali. Viene espresso in numero di colpi con un decimale e si basa sulla lunghezza del campo e sugli ostacoli nella misura in cui influenzano la capacità di fare risultato di un giocatore scratch. Si avvicina al numero intero che esprime il par del campo.

**Cut:** colpo effettuato con l'intenzione di tagliare la palla, che curverà quindi da sinistra a destra.

## D

**Dare il passo:** situazione in cui a un gruppo più veloce è permesso giocare una buca su cui si trova già un gruppo più lento. Solitamente il gruppo più lento fa spazio al gruppo più veloce e gli lascia terminare la buca.

**Data:** colpo concesso dall'avversario di solito (ma non sempre) sul green, su putt corti che andranno quasi sicuramente in buca.

**Deviazione accidentale:** avviene quando una palla in movimento è accidentalmente deviata o fermata da qualsiasi agente estraneo.

**Diciannovesima buca:** il bar di un circolo di golf.

**Dilettante (amateur):** qualsiasi golfista che pratichi il golf per diletto e non riceva ricompense monetarie per le sue capacità di giocatore o insegnante.

**Dimple:** piccola fossetta sulla palla da golf, progettata per aiutare la palla a essere trasportata dall'aria e mantenere la precisione di volo. Il numero, la profondità e la disposizione dei dimple influenzano notevolmente l'aerodinamicità della palla.

**Divot:** zolla rimossa a seguito del contatto tra il bastone e il terreno.

**Dogleg:** tipo di buca da golf (un par 4 o 5) in cui il percorso cambia direzione, di solito nella zona di atterraggio dei drive. Se ciò avviene verso destra si tratta di dogleg a destra, mentre il cambiamento di direzione verso sinistra è noto come dogleg a sinistra.

**Doppio bogey:** in una buca, score di due colpi sopra il par.

**Doppio eagle:** vedi *Albatross*.

**Doppio taglio:** metodo di falciatura del putting green in cui il tosaerba viene passato sulla stessa zona dapprima in un senso e poi in quello inverso, creando così una superficie di putting veloce. Anche i fairway possono essere falciati a doppio taglio.

**Dormie:** in match play, giocatore o squadra con un vantaggio pari al numero di buche ancora da giocare.

**Downswing:** la seconda parte dello swing, che va dall'apice del backswing all'impatto.

**Draw:** percorso del volo della palla tramite il quale, nel caso di un golfista destrimano, essa parte leggermente a destra per poi curvare con dolcezza verso sinistra e giungere così all'obiettivo.

**Driver:** il legno 1, il bastone più potente, utilizzato per ottenere la massima distanza dal tee di partenza.

**Driving range:** vedi *Campo pratica*.

**Drop area:** vedi *Area di droppaggio*.

**Droppaggio:** si effettua nel caso in cui il giocatore debba, con o senza penalità, spostare la palla. Egli, stando in posizione eretta, tiene il braccio diritto davanti a sé con la palla in mano, all'altezza della spalla, e la lascia cadere, assicurandosi che non termini in un punto più vicino alla buca.

**Dropping zone:** vedi *Area di droppaggio*.

E

**Eagle:** score di due colpi sotto il par in una buca, ad esempio 3 in un par 5.

**Eclettica:** tipo di gara che si svolge in un arco temporale di settimane o mesi, in cui i giocatori marcano il miglior punteggio ottenuto in varie gare per ciascuna buca.

**EGA Handicap System:** è il sistema, nato nell'anno 2000, per la gestione degli handicap in Europa. Consente a giocatori con capacità golfistiche diverse di giocare e competere nel modo più equo e corretto possibile. È basato sul sistema di Course Rating dell'USGA e sugli aspetti fondamentali della gestione degli handicap elaborati dal CONGU.

**Eliminazione diretta (sudden death):** tipo di playoff tra giocatori singoli o squadre che si trovano in pareggio al termine di una gara. Non appena giocano una buca in un numero di colpi superiore agli avversari, il singolo giocatore o la squadra sono eliminati dal gioco.

**Esterno interno (outside in):** traiettoria dello swing in cui il bastone del giocatore, nel downswing, incrocia il percorso del backswing da fuori, andando di conseguenza più a sinistra dell'obiettivo di quanto desiderato. Gli swing esterno interno risultano solitamente in pull, fade o slice, in base alla posizione della faccia del bastone al momento dell'impatto.

**Equipaggiamento:** tutto ciò che è usato, indossato o trasportato dal giocatore o per proprio conto, eccetto qualunque palla che egli abbia giocato nella buca che si sta giocando e qualunque piccolo oggetto, come una moneta o un tee, nel momento in cui sono usati per marcare la posizione di una palla o i limiti dell'area entro cui una palla deve essere droppata.

**Etichetta:** codice di comportamento e abbigliamento accettati sul campo da golf. Alcuni esempi: restare in silenzio mentre altri stanno giocando, non camminare sulla linea di gioco di qualcun altro sul putting green, non indossare pantaloncini corti eccetera.

**European challenge tour:** circuito riservato riservato a professionisti, di uno scalino inferiore – per importanza, prestigio e premi – rispetto allo European tour.

**European Golf Association (EGA):** l'ente regolatore degli handicap per i paesi che hanno adottato l'EGA Handicap System.

**European senior tour:** circuito professionistico europeo destinato a giocatori che hanno raggiunto i cinquant'anni d'età.

**European tour:** circuito professionistico di golf giocato soprattutto in Europa.

**Even par:** score di un giocatore che in qualunque momento di gara è pari al par del percorso.

**Exact handicap:** vedi *Handicap esatto*.

**Executive course:** percorso con un par molto inferiore a 72, solitamente compreso tra 54 e 68. Gli executive course sono progettati per essere giocati velocemente da quanti (i

dirigenti, in inglese *executive*) non hanno abbastanza tempo a disposizione per svolgere un giro completo sulle 18 buche di un percorso regolamentare.

**Explosion (blast):** colpo effettuato da un bunker che sposta una notevole quantità di sabbia.

F
---

**Faccia del bastone:** la superficie della testa con cui si colpisce la palla.

**Fade:** percorso del volo della palla tramite il quale, nel caso di un golfista destrimano, essa parte leggermente a sinistra per poi curvare con dolcezza verso destra e giungere così all'obiettivo.

**Fairway:** area in cui l'erba è tagliata molto corta e verso cui è indirizzato il primo colpo nella maggior parte delle buche par 4 e 5.

**Fat shot:** vedi *Flappa*.

**Fattore X (X factor):** è il differenziale tra l'angolo di rotazione dei fianchi e l'angolo di rotazione delle spalle durante lo swing.

**Ferri a lama (blade, muscleback):** tipo di ferro, in genere forgiato, il cui retro della faccia è diritto (in contrapposizione ai ferri detti cavity back) e la parte superiore della faccia sottile (da cui il nome). I ferri a lama danno sensazioni superiori ma sono più difficili rispetto ai ferri cavity back, e per questo sono destinati in genere ai giocatori abili.

**Ferro corto:** i ferri 7, 8 e 9.

**Ferro lungo:** i ferri 1, 2 e 3.

**Ferro medio:** i ferri 4, 5 e 6.

**Fescue:** tutti i tipi di erba del genere festuca, usati specialmente per il rough.

**FIG (Federazione Italiana Golf, Federgolf):** l'organo di governo del golf in Italia.

**Finish:** la parte finale, statica, dello swing.

**First cut:** vedi *Primo taglio*.

**Fitting:** vedi *Clubfitting*.

**Flangia:** l'ampiezza della suola in un wedge.

**Flappa (chunk, fat shot):** colpo con cui il giocatore colpisce il terreno prima della palla, sollevando un divot eccessivo e facendo sì che il tiro risulti molto più corto del normale.

**Flat:** riferito a un bastone, significa che l'angolo del lie è stato abbassato (appiattito). In uno swing, indica un percorso dal piano più orizzontale rispetto a quanto sarebbe normale.

**Flessibilità:** è il grado di resistenza al piegamento in una canna durante lo swing. Normalmente per le canne in acciaio vengono impiegate delle sigle, per quelle in grafite degli aggettivi. Si tratta di un sistema approssimativo, perché non esistono definizioni uniformi. Nella tabella a seguire vengono indicati il grado di flessibilità, la sigla e gli aggettivi relativi:

Grado di flessibilità	Sigla	Aggettivo
Molto rigido	XX	Extra stiff (oppure Strong)
Rigido	SX	Stiff/Firm (anche S/Firm)
Medio/rigido	S	Stiff o Firm
Medio	R	Regular
Flessibile	A	Senior o Light
Molto flessibile	L	Lady o X-Light

**Flyer:** colpo in cui la palla resta in volo per un tempo più lungo di quanto desiderato, in genere per via di una quantità eccessiva di erba che si frappone tra la faccia del bastone e la palla al momento dell'impatto. I flyer sono più comuni dal rough anziché dall'erba corta dei fairway.

**Follow through:** movimento che segue l'impatto nella sequenza dello swing.

**Fore:** termine gridato a un gruppo di persone che rischiano di essere colpite da un colpo vagante. Il grido "fore!" avverte i giocatori di mettersi al riparo dal pericolo di essere colpiti da una palla.

**Forecaddie:** persona che viene impiegata dal comitato per indicare ai giocatori la posizione delle palle durante una gara.

**Forgiatura:** processo, applicato soprattutto per i ferri a lama, tramite il quale si dà forma all'acciaio in una testa di un bastone. È alternativo allo stampaggio e più costoso, e per questo meno diffuso.

**Four Ball (quattro palle):** incontro match play in cui due giocatori giocano la loro miglior palla contro la miglior palla di altri due giocatori, e si segna il risultato migliore dei due.

**Foursome:** in match play, partita nella quale due giocatori giocano contro altri due e ciascuna parte gioca una palla; nello stroke play, gara dove due concorrenti giocano utilizzando una palla sola. Il termine indica anche un gruppo di quattro golfisti che giocano insieme.

**Frequenza:** numero di oscillazioni di una canna da golf in un dato lasso di tempo quando la punta viene abbassata e la canna fatta vibrare in uno strumento apposito. La frequenza viene misurata in cicli al minuto.

**Fried egg:** vedi *Palla infossata*.

**Fringe (apron, avantgreen, collar):** zona d'erba ben rasata che delimita il putting green. Il fringe è solitamente più alto dell'erba sul green, ma più basso dell'erba sul fairway.

**Froghair:** zona di erba spessa e alta che delimita il fringe in alcuni campi da golf. Si tratta di una zona dalla quale, a causa dello spessore dell'erba, risulta molto difficile effettuare un colpo controllato.

**Front nine:** le prime nove buche di un giro da diciotto.

**Fuori limite:** zona oltre i limiti del campo o qualsiasi parte del campo così marcata dal comitato.

## G

**Gallery:** coloro che partecipano a un evento golfistico allo scopo di seguire il torneo.

**Gancio (hook):** tipo di colpo che, per un golfista destrimano, spesso inizia a destra dell'obiettivo e poi curva improvvisamente a sinistra, andando solitamente molto più a sinistra di quanto desiderato.

**Gap wedge:** bastone che sta tra il pitching wedge (46-48°) e il sand wedge (56°). Il suo loft varia dai 51° ai 53°, e viene utilizzato per colmare quella distanza che sta tra il PW e il SW, "gap" che si è creato negli anni per ragioni di marketing: per ottenere una maggiore distanza (percepita, non reale) e di conseguenza maggiori vendite, le case produttrici hanno iniziato a chiudere i loft. Il risultato è che il PW odierno ha il loft di un ferro 9 di non molti anni fa; poiché il loft del SW non era modificabile, si è creato quel buco che il gap va a colmare.

**Gara a buche (match play):** tipo di gara tra due giocatori oppure due squadre il cui risultato è deciso dal numero di buche vinte.

**Gara a colpi (stroke play):** tipo di gara in cui vince chi totalizza lo score più basso per numero di colpi.

**Gara medal:** tipo di gara in cui vince chi totalizza lo score più basso per numero di colpi, contando tutti i colpi.

**Giocatore scratch:** un giocatore con handicap esatto di 0,0.

**Gioco corto:** i colpi di approccio al green e i putt.

**Gioco lungo:** i colpi dal tee di partenza e tutti i colpi giocati oltre i 100 metri di distanza dalla buca.

**Giro convenzionale:** consiste nel giocare le buche del campo nella sequenza corretta, a meno che non sia stato altrimenti disposto dal comitato. Il numero delle buche in un giro convenzionale è di 18.

**Golf club:** campo da golf, pubblico o privato, interamente dedicato al golf. In inglese, il termine *golf club* indica anche il bastone da golf.

**Golfista professionista (professionista di golf):** persona che ricava un guadagno grazie alla propria abilità nel giocare a golf. Tale fine può essere realizzato in molti modi: prendendo parte a tornei riservati ai professionisti, dando lezioni, coordinando iniziative, organizzando manifestazioni eccetera.

**Golfista senior:** golfista di 50 anni e oltre.

**Golf widow:** una donna trascurata dal marito a favore del golf.

**Gorse:** erba e/o arbusti molto spessi da cui è di fatto impossibile effettuare un colpo. Il gorse è diffuso nei campi europei situati in prossimità del mare.

**Grado di torsione:** è il grado di resistenza di una canna alla rotazione sul proprio asse longitudinale. Nelle canne in acciaio è prossimo allo zero e di fatto ininfluente sul risultato del colpo, mentre è un dato significativo nelle canne in grafite.

**Grain:** vedi *Verso dell'erba*.

**Green:** parte di terreno, della buca che si sta giocando, appositamente preparata per il putting. Una palla è sul green quando qualsiasi sua parte tocchi il green.

**Green fee:** quota pagata per poter giocare su un campo da golf.

**Greenkeeper (greens' superintendent):** il responsabile di condizione, cura e manutenzione del campo da golf.

**Greens' superintendent:** vedi *Greenkeeper*.

**Green sbagliato:** è qualsiasi green diverso da quello della buca che si gioca.

**Greensome:** formula di gara giocata da due coppie in cui tutti e quattro i partecipanti giocano il primo colpo, dopodiché si sceglie una delle due palle che verrà giocata alternativamente dai due giocatori, fino al completamento della buca.

**Grip:** l'impugnatura montata sulla canna. Indica anche la posizione delle mani sull'impugnatura medesima.

**Groove:** vedi *Scanalatura*.

## H

**Hacker:** letteralmente "zappatore": termine gergale spregiativo che indica un giocatore non particolarmente abile.

**Handicap attivo:** la designazione di un handicap esatto che è stato mantenuto



consegnando almeno quattro punteggi validi nella precedente stagione.

**Handicap di gioco (playing handicap):** è il numero di colpi di handicap che un giocatore riceve sul percorso che sta giocando e viene espresso come un numero intero che è limitato a un valore massimo di 36.

**Handicap esatto (exact handicap):** è l'indicatore che rappresenta l'abilità golfistica di un giocatore su un campo con difficoltà di gioco standard (Slope Rating = 113). L'handicap esatto viene espresso come un numero con un decimale che può avere un valore massimo di 36,0.

**Handicap inattivo:** la designazione di un handicap mantenuto con tre o meno score validi nella precedente stagione. Un handicap inattivo rimane tale fino alla sua riattivazione.

**Handicap plus:** è un handicap inferiore allo zero.

**Hanging lie:** palla ferma su una parte di campo in salita.

**Hardpan:** termine assegnato a un'area del campo da golf (bunker e ostacoli esclusi) su cui non cresce l'erba. I colpi dall'hardpan sono tra i più difficili da eseguire, poiché è necessario un notevole grado di abilità per far passare il bastone sotto la palla da queste posizioni.

**Heel:** vedi *Tacco*.

**Home green:** il diciottesimo green, o comunque l'ultimo green da giocare.

**Hook:** vedi *Gancio*.

**Hosel:** vedi *Pipetta*.

## I

**Ibrido:** tipo di bastone che possiede caratteristiche proprie sia dei legni sia dei ferri. Nel set di un giocatore i bastoni di questo tipo sostituiscono spesso i ferri lunghi.

**Impedimenti sciolti:** sono oggetti naturali quali pietre, foglie, ramoscelli, rami e simili, sterco, vermi ed insetti e il terreno smosso o ammassato da loro, sempre che essi non siano fissi o vegetanti o solidamente infossati e non aderiscano alla palla.

**In jail:** letteralmente "in prigione". Termine utilizzato quando si affronta un colpo difficile con poche possibilità di colpire la palla in direzione del putting green.

**In rosso (red numbers):** nei tornei, termine assegnato ai punteggi sotto il par.

**Indicatore di distanza:** oggetto che indica la distanza di un punto specifico dalla buca. Gli indicatori si trovano di solito a 200, 150 e 100 metri dal green; possono essere alberi o cespugli ai lati del fairway o del rough, oppure oggetti in plastica, cemento o altri materiali

piantati nel terreno al centro o ai lati del fairway.

**Indicatori di partenza (tee marker):** oggetti in legno, metallo o altri materiali tra i quali la palla è posizionata sul tee prima di giocare una buca. Su ogni buca ci possono essere diversi tee di partenza, ciascuno studiato per un determinato livello di abilità. Per gli uomini, in genere, gli indicatori di colore bianco indicano i tee più lunghi e difficili (da professionisti), mentre quelli gialli sono destinati a giocatori con handicap medio. Per le donne i colori convenzionali sono rispettivamente nero e rosso.

**Inside out:** vedi *Interno esterno*.

**Interlock grip:** una delle tre maniere di impugnare i bastoni. Per un giocatore destrimano, il mignolo della mano destra si lega insieme all'indice della sinistra (il contrario per un mancino). È l'impugnatura più diffusa insieme all'*overlap grip*; la terza è il *baseball grip*.

**Interno esterno:** traiettoria dello swing in cui il bastone del giocatore, nel downswing, incrocia il percorso del backswing da dentro, andando di conseguenza più a destra dell'obiettivo di quanto desiderato. Gli swing interno esterno risultano solitamente in push, draw o hook, in base alla posizione della faccia del bastone al momento dell'impatto.

**Invitational:** tipo di gara in cui i partecipanti sono ammessi a giocare dietro invito. L'evento di questo tipo più riconoscibile al mondo è il Masters Tournament che si tiene ogni primavera ad Augusta, negli Stati Uniti.

## J

**Junior golfer:** golfista fino a 16 anni (compresi) di età.

## K

**Kick point:** vedi *Punto di torsione*.

**Knife:** letteralmente "coltello". Termine gergale attribuito al ferro 1, per la sua mancanza di loft.

**Knock down:** vedi *Punch*.

## L

**Ladies Professional Golfer's Association (LPGA):** associazione di categoria per golfiste professioniste, in cui le entrate sono dovute a progetti legati al golf.

**Ladro di handicap:** giocatore di golf, il cui handicap è in fase di discesa rapida, che

totalizza costantemente un punteggio migliore di quanto indichi l'handicap del momento.

**Lag putt:** putt giocato lontano dalla buca allo scopo di avvicinarsi ad essa il più possibile.

**Launch monitor:** strumento utilizzato per definire accuratamente le caratteristiche dello swing quali la traiettoria, la velocità, il ritmo, l'angolo della faccia e così via. Visualizza graficamente lo swing del giocatore e permette quindi il clubfitting.

**Layout:** il disegno complessivo di un campo da golf.

**Leading edge:** vedi *Suola*.

**Legno da fairway:** tipo di bastone con la canna in grafite simile a un driver, ma costruito per colpire la palla in fairway piuttosto che sul tee allo scopo di farle fare grande distanza.

**Lie:** posizione della palla sul terreno. È anche l'angolo compreso fra l'asse della canna e la tangente longitudinale della suola.

**Linea del putt:** è la linea che il giocatore intende dare alla sua palla con un colpo sul green. La linea del putt non si estende oltre la buca.

**Linea di gioco:** è la direzione che il giocatore vuole dare alla sua palla con un colpo, più una ragionevole distanza su entrambi i lati della direzione designata. La linea di gioco si estende dal terreno verticalmente verso l'alto, ma non oltre la buca.

**Links:** definizione riservata ai campi da golf costruiti in modo tale che la prima buca parta dalla clubhouse e la diciottesima vi termini. I links (letteralmente "campi ad anello") sono spesso costruiti vicino all'acqua, e sono caratterizzati da terreno sabbioso ed erba folta.

**Lip:** vedi *Bordo*.

**Lip out:** vedi *Sbordare*.

**Lista d'attesa:** numero e graduatoria di persone che aspirano a entrare a far parte di un club privato ovvero in una gara che in quel momento sono al completo.

**Lob shot (flop shot):** colpo alto e leggero effettuato nei pressi del green con un wedge molto aperto (in genere un lob wedge).

**Lob wedge:** wedge avente angolo intorno ai 60°, usato per gli approcci in prossimità del green quando occorre un colpo che parta con traiettoria molto alta e si fermi in poco spazio.

**Loft:** in un bastone, è l'angolo compreso tra l'inclinazione del piano della faccia e l'asse della canna. Segue una progressione inversamente proporzionale alla lunghezza del bastone; determina l'angolo di lancio della palla e quindi la sua distanza di volo.

**Louisiana:** gioco di squadra in cui tutti giocano da una sola posizione. Ad esempio, in una squadra di quattro giocatori, ciascuno tira un drive. Il colpo successivo è effettuato, sempre da tutti e quattro i giocatori, dalla posizione del drive migliore. Il gioco continua

così finché la palla è imbucata.

**Louisiana col morto:** lo stesso che louisiana, con la differenza che il giocatore la cui palla viene scelta per il colpo non effettua quel colpo.

**Low riser:** termine gergale attribuito a un colpo che intenzionalmente inizia basso e poi termina con una traiettoria "normale".

**LPGA tour:** l'ente organizzatore dei principali circuiti professionistici femminili negli Stati Uniti.

## M

**Major:** uno dei quattro tornei professionistici di golf più prestigiosi al mondo per golfisti di sesso maschile. Giocati ogni anno, i major comprendono il Masters, gli US Open, il British Open e il PGA.

**Mallet:** tipo di testa di un putter caratterizzato dal suo aspetto ampio dalla parte anteriore alla parte posteriore.

**Marcatore:** è colui che è incaricato dal comitato di registrare il punteggio di un concorrente nelle gare a colpi. Può essere un compagno di gara; non è un arbitro.

**Marshall:** volontario, solitamente nei tornei professionistici, con il compito di controllare che il pubblico non intralci il gioco, in modo da permettere ai giocatori di effettuare facilmente i colpi, di camminare dal tee al green e così via.

**Match play:** vedi *Gara a buche*.

**Medalist:** il golfista che ottiene lo score più basso nel giro di qualificazioni in un torneo.

**MOI (Moment Of Inertia, momento inerziale):** il grado di resistenza allo svergolamento della testa di un bastone da golf quando viene colpita fuori centro.

**Moving day:** così è detto il sabato nelle gare di quattro giorni, ovvero il giorno in cui - passato il taglio - i giocatori hanno l'obiettivo di muovere la classifica scalando posizioni.

**Mulligan:** "accordo" che permette ai giocatori di effettuare un secondo colpo dopo uno riuscito particolarmente male. Le mulligan sono comuni sul primo tee nelle partite amichevoli, tuttavia non sono ammesse dalle Regole del golf.

**Muscleback:** vedi *Ferri a lama*.

## N

**Nap:** vedi *Verso dell'erba*.

**Nassau:** una delle sfide più comuni. Consiste in una scommessa per le prime nove buche, un'altra per le seconde nove e un'altra ancora per il gioco nel suo insieme.

**NR (No Return):** qualunque giro non completato e/o in relazione al quale non viene restituito alcuno score.

**NV (No Virgola):** qualunque golfista maggiorenne con handicap superiore a 11,4 può, all'atto della riconsegna dello score, evitare di prendere la famigerata e odiata virgola in caso di brutto risultato semplicemente scrivendo NV sullo score prima di riconsegnarlo.

## O

**Offset:** in un bastone (un ferro oppure un putter), la distanza tra l'esterno della pipetta e lo spigolo inferiore della faccia. Produce un arretramento della faccia rispetto all'asse della canna, e quindi un avanzamento della posizione delle mani. Aiuta a ridurre lo slice e può far volare più in alto la palla.

**Offset negativo:** vedi *Onset*.

**Offset progressivo:** caratteristica dei modelli delle teste in ferro per cui i ferri più lunghi presentano un offset maggiore rispetto a quelli più corti, secondo incrementi uniformi.

**On the clock:** in una gara, gruppo di giocatori che è sotto osservazione per gioco lento.

**Onore:** si dice che ha l'onore il giocatore cui tocca tirare per primo la palla dall'area di partenza. L'onore si acquisisce totalizzando il punteggio più basso nell'ultima buca giocata.

**Onset (offset negativo):** bastone – generalmente un legno – in cui la canna è arretrata rispetto allo spigolo inferiore della faccia.

**Open:** tipo di gara aperta a chiunque vi si qualifichi. Sia i golfisti professionisti sia i dilettanti possono partecipare a gare open, purché in possesso di determinati requisiti di qualificazione.

**Osservatore:** colui che è incaricato dal comitato di assistere un arbitro nel decidere questioni di fatto e di riferirgli tutte le infrazioni a una Regola.

**Ostacolo:** qualunque bunker od ostacolo d'acqua.

**Ostacolo d'acqua:** qualunque braccio di mare, lago, stagno, fiume, ruscello o un altro corso d'acqua scoperto, compresi i fossi ed i drenaggi (sia che vi scorra l'acqua o meno) o qualsiasi cosa di simile natura che si trovi sul campo.

**Ostacolo d'acqua laterale:** è un ostacolo d'acqua o quella parte di un ostacolo d'acqua situato in modo che non è possibile, o è ritenuto impraticabile da parte del comitato, dropare una palla dietro l'ostacolo d'acqua. È delimitato da paletti rossi di demarcazione.

**Ostruzione:** qualsiasi elemento artificiale, ivi incluse le superfici artificiali ed i cigli di strade e sentieri e ghiaccio prodotto artificialmente, eccetto:

- a) gli oggetti che definiscono il fuori limite, quali muri, recinzioni, paletti e ringhiere;
- b) qualsiasi parte di un oggetto artificiale e inamovibile che si trovi fuori limite;
- c) qualsiasi costruzione che il comitato dichiara essere parte integrante del campo di gioco.

Un'ostruzione è un'ostruzione movibile se può essere rimossa senza irragionevole sforzo, senza ritardare ingiustificatamente il gioco e senza causare danni; altrimenti è un'ostruzione inamovibile.

**Outside in:** vedi *Esterno interno*.

**Overlap grip:** una delle tre maniere di impugnare i bastoni. Per un giocatore destrimano, il mignolo della mano destra va a occupare lo spazio tra l'indice e il medio della sinistra (il contrario per un mancino). È l'impugnatura più diffusa insieme all'*interlock grip*; la terza è il *baseball grip*.

**Ovviare:** secondo le regole del Golf, spostare (ossia piazzare o droppare) la palla per effettuare un colpo. Il fatto di ovviare può essere legato o meno a una penalità, a seconda della situazione. Comuni elementi per cui si ovvia sono ad esempio alberi, acqua e ostacoli.

## P

**Palla imbucata:** una palla è considerata "imbucata" quando è ferma entro il perimetro della buca ed è interamente sotto l'orlo della buca stessa.

**Palla in gioco:** una palla è considerata "in gioco" non appena il giocatore ha effettuato un colpo dall'area di partenza. Essa rimane in gioco fino a quando viene imbucata, a meno che non sia persa, fuori limite o alzata, oppure sia stata sostituita con un'altra palla sia che tale sostituzione sia permessa o meno; una palla così sostituita diventa la palla in gioco.

**Palla infossata (fried egg):** palla, solitamente in un bunker di sabbia, che si trova quasi completamente sotto la superficie. Dato l'aspetto, questa posizione è detta anche *fried egg* (uovo fritto).

**Palla ingiocabile:** è considerata ingiocabile una palla tirata in punti che non permettono al giocatore di effettuare altri colpi, ad esempio sotto alberi di pino, in zone pietrose eccetera.

**Palla mossa:** una palla è considerata "mossa" se lascia la sua posizione originaria e va a fermarsi in qualunque altro posto.

**Palla persa:** una palla è considerata "persa" se:

- a) non è trovata o identificata come propria dal giocatore entro cinque minuti dal momento in cui è stata iniziata la ricerca; o
- b) il giocatore ha fatto un colpo con una palla provvisoria dal posto dove è probabile che si trovi la palla originaria o da un punto più vicino alla buca rispetto a tale posto; o

- c) il giocatore ha messo in gioco un'altra palla con la penalità di colpo e distanza; o
- d) il giocatore ha messo in gioco un'altra palla perché è noto o pressoché certo che la palla, che non è stata trovata, è stata mossa da un agente estraneo, è in un'ostruzione, è in una condizione anormale del terreno oppure è in un ostacolo d'acqua; o
- e) il giocatore ha fatto un colpo con una palla sostitutiva.

**Palla provvisoria:** palla giocata, di solito con l'intento di sveltire il gioco, come sostituto potenziale di una palla che potrebbe essere persa al di fuori di un ostacolo d'acqua o fuori limite.

**Palla sbagliata:** è qualunque palla eccetto le seguenti palle appartenenti al giocatore:

- a) palla in gioco;
- b) palla provvisoria;
- c) una seconda palla giocata secondo la Regola 3-3 o la Regola 20-7b in gare a colpi.

**Palla sostitutiva:** è una palla messa in gioco in sostituzione della palla originaria.

**Par:** il punteggio che un giocatore scratch dovrebbe normalmente ottenere in una determinata buca.

**Par 3:** buca di lunghezza fino ai 200 metri circa, il cui green è di norma raggiungibile col primo colpo dal tee.

**Par 4:** buca di lunghezza indicativa compresa tra i 230 metri e i 400 metri e oltre, il cui green è di norma raggiungibile col secondo colpo.

**Par 5:** buca la cui lunghezza supera di solito i 440 metri, il cui green è di norma raggiungibile col terzo colpo (col secondo dai professionisti).

**Parte:** è formata da un giocatore o da due o più giocatori che sono partner.

**Partner:** un giocatore che gioca con un altro per la stessa parte.

**Penalità:** uno o più colpi aggiunti allo score quando la palla colpita atterra in un'area specifica all'interno del campo (ostacolo d'acqua) o al suo esterno (fuori limite). Le penalità possono essere applicate anche per infrazioni specifiche come stabilito dalle Regole del golf.

**Percorso:** l'intera area del campo, esclusi l'area di partenza, il putting green della buca che si sta giocando e tutti gli ostacoli presenti sul campo.

**Percorso par 3:** corto percorso da golf, composto soltanto da par 3. I percorsi par 3 sono ottimi per l'allenamento dei principianti e consentono a giocatori di livello più avanzato di migliorare le proprie prestazioni nel gioco corto.

**Peso perimetrale:** principio di progettazione che consiste nella redistribuzione del peso della testa verso il tacco e la punta, per cercare di stabilizzare il bastone all'impatto.

**PGA tour Canada:** circuito professionistico un tempo noto come Canadian tour.



**PGA tour Latinoamérica:** circuito professionistico che si svolge nei paesi sudamericani.

**PGA tour of Australasia:** circuito professionistico di golf giocato in Australia e in Asia.

**PGA tour:** l'ente organizzatore dei principali circuiti professionistici maschili negli Stati Uniti.

**Pipetta (conetto, hosel):** in un bastone, il raccordo cilindrico della testa che serve ad alloggiare la canna per fissarla stabilmente alla stessa tramite incollaggio.

**Pitch:** colpo indirizzato al green da una distanza fino ai 100 metri, effettuato con parabola alta in maniera che non rotoli dopo l'atterraggio.

**Pitch mark:** segno lasciato sull'erba o sul terreno di un putting green dal colpo a parabola che vi è atterrato. I pitch mark vanno riparati ogniqualvolta ci si accorga della loro esistenza, allo scopo di mantenere uniforme la superficie di putting.

**Pitch out:** colpo dalla traiettoria alta e in genere breve, effettuato in una situazione problematica (per esempio di fronte a un albero che impedisce il colpo al green) nel tentativo di rimettere la palla in gioco.

**Playing handicap:** vedi *Handicap di gioco*.

**Playoff:** in caso di parità alla fine di una gara, proseguimento del gioco per determinare il vincitore. Il playoff può essere costituito dall'eliminazione diretta, da un numero di buche specificato o da un intero giro da 18 buche.

**Pot bunker:** bunker piccolo ma molto profondo, di solito riempito di sabbia.

**Power fade:** colpo effettuato generalmente dal tee che unisce il controllo del fade da sinistra a destra con la potenza e la distanza di un pull. Colpo di grande efficacia, difficile da padroneggiare. Il tipo di colpo preferito, tra gli altri, da Ben Hogan.

**Primo taglio (first cut):** termine assegnato alla parte di rough che delimita il fairway. Il primo taglio del rough è considerato un rough "leggero" e può variare in estensione da pochi metri a oltre 10 metri, a seconda del percorso.

**Professional Golfer's Association of America (PGA):** associazione di categoria statunitense che raggruppa i giocatori professionisti, gli insegnanti e gli altri professionisti di golf, le cui entrate sono dovute a progetti legati al golf.

**Professionista di golf:** vedi *Golfista professionista*.

**Pull:** colpo che tende ad andare a sinistra dell'obiettivo desiderato, con percorso lineare (nel caso di un giocatore destrimano).

**Pull gancio (pull hook):** colpo che parte a sinistra dell'obiettivo e poi curva a sinistra.

**Pull hook:** vedi *Pull gancio*.

**Pull slice:** colpo che parte a destra dell'obiettivo e poi curva a destra.

**Punch (knock down):** colpo tirato intenzionalmente basso, per evitare l'effetto del vento o l'impatto con alberi o altri ostacoli. Il colpo è giocato con un backswing corto e un follow through abbreviato, con la palla tenuta verso il piede destro.

**Punch out:** vedi *Chip out*.

**Punta (toe):** nei bastoni da golf, la parte finale della testa più distante dalla canna. È inoltre il termine utilizzato se il giocatore colpisce la palla proprio con quella parte del bastone, ottenendo di solito un colpo più corto e più a destra di quanto desiderato, vale a dire un colpo "preso in punta" (nel caso di un golfista destrimano).

**Punteggio lordo:** il numero di colpi effettivamente giocati per completare il giro convenzionale.

**Punteggio netto:** il numero di colpi giocati per completare il giro convenzionale dopo che è stato sottratto l'handicap di gioco.

**Punto di distanza:** la posizione sul tee, che deve essere indicato da un riferimento visibile permanente, da cui viene misurata la lunghezza di una buca. Deve essere collocato ad almeno quattro metri dal limite posteriore del tee.

**Punto di torsione (kick point):** punto di massima piegatura della canna, misurato facendo deflettere l'estremità della punta mentre l'impugnatura resta ferma.

**Punto più vicino dove ovviare:** è il punto di riferimento per evitare, senza penalità, l'interferenza con un'ostruzione inamovibile, condizioni anormali del terreno o un green sbagliato.

**Push:** colpo che tende ad andare a destra dell'obiettivo, con una traiettoria lineare (se il giocatore è destrimano).

**Push gancio (push hook):** colpo che parte a destra dell'obiettivo e poi gira a sinistra.

**Push hook:** vedi *Push gancio*.

**Push slice:** colpo che parte a destra dell'obiettivo e poi gira a destra.

**Putt:** colpo effettuato sul green con il putter.

**Putter:** il bastone usato per i colpi sul green e in prossimità del green.

**Putting green:** l'area della buca che viene preparata appositamente per il putting. Il termine "putting green" può anche riferirsi a un'area di putting di allenamento, di solito nelle vicinanze della clubhouse.

**Putting green sbagliato:** qualsiasi putting green diverso da quello della buca che si sta giocando.

Q

**Quattro palle:** vedi *Four Ball*.

**Quick hook:** colpo con traiettoria iniziale che punta direttamente verso l'obiettivo ma poi curva decisamente a sinistra dell'obiettivo (nel caso di un golfista destrimano).

**Quota di ammissione:** soma pagata in anticipo per entrare a far parte di un club privato.

R

**Range ball:** palla da allenamento, utilizzata nel driving range, solitamente contrassegnata da una striscia rossa e/o un nome scritto attorno alla palla.

**Range:** vedi *Campo pratica*.

**Ranger:** responsabile del campo da golf con il compito di mantenere il ritmo di gioco a un livello soddisfacente. Il ranger di solito percorre il campo su un cart a motore identificato in qualche modo (bandiera, insegna eccetera), esortando i gruppi lenti ad accelerare o a farsi che altri gruppi lascino il passo.

**Red numbers:** vedi *In rosso*.

**Regola:** termine che comprende le Regole del golf, qualsiasi condizione di gara e regola locale emanata dal comitato e le specifiche riguardanti i bastoni, le palle, i dispositivi e altro equipaggiamento.

**Regola dei cinque minuti:** secondo le Regole, la quantità di tempo (cinque minuti) concessa a un giocatore per cercare la propria palla. Se non viene trovata entro cinque minuti, la palla si considera persa.

**Regole estive:** le Regole di gioco. Quando si applicano le "regole estive", i campi sono in genere nelle migliori condizioni (in estate appunto); la palla va giocata nella posizione in cui si trova, tranne che sui tee e sui green.

**Regole invernali:** regole locali usate in genere nel periodo invernale che permettono il piazzamento della palla in fairway, allo scopo di preservare il campo.

**Regole locali:** chiarimenti relativi a caratteristiche od ostacoli specifici di un determinato campo.

**Regrip:** il processo che consiste nel montaggio di una nuova impugnatura su un bastone.

**Regular:** detto di una canna avente un grado di flessibilità medio.

**Reshaft:** il processo che consiste nel montaggio di una nuova canna sulla testa di un bastone.

**Resort:** tipo di campo da golf che accoglie gli ospiti della struttura a cui appartiene. Questi campi possono vendere abbonamenti per un periodo limitato e aprire l'ingresso al pubblico solo in determinati orari.

**RO (Reduction Only):** gare che, per formula o per effetto del CBA, prevedono variazioni dell'handicap solo in abbassamento e non verso l'alto.

**Roll:** raggio di curvatura verticale (ovvero dalla corona alla suola) della faccia di un legno. A differenza del bulge, non ha influenza sulla traiettoria.

**Rotolo:** la corsa della palla dopo l'atterraggio.

**Rough:** zona che costeggia i fairway, con erba più alta e in genere più folta rispetto a quella presente nel fairway. Il rough può anche trovarsi nei pressi del green, dei tee e dei bunker in base alle particolarità del campo; può variare in altezza da una zona del campo all'altra, così come da un campo all'altro (vedi *Primo taglio* e *Secondo taglio*).

**Royal and Ancient (R&A):** uno dei due enti regolatori del golf, insieme alla USGA. Ha sede a St. Andrews, in Scozia.

## S

**Sand trap:** vedi *Trappola di sabbia*.

**Sand wedge:** ferro corto, usato in genere per i colpi dal bunker.

**Sbordare (lip out):** movimento della palla che rotola sul putting green e colpisce il bordo della buca senza entrare.

**Scanalatura (groove):** in un bastone, ciascuna delle rigature parallele che segnano la faccia di un ferro o di un legno in senso longitudinale e che servono a favorire il backspin.

**Scramble:** giocatore che si trova spesso in difficoltà quando colpisce la palla, ma che poi si riprende molto bene, ottenendo un punteggio tutto sommato buono.

**Scrambling:** ottenere un birdie alla buca dopo che si è fatto bogey.

**Secondo taglio (second cut):** termine assegnato a una sezione di rough che è più lontano dal fairway rispetto al primo taglio ed è in genere più difficile – per via dell'erba più alta – rispetto ad esso.

**Shaft:** vedi *Canna*.

**Shank (socket):** colpo in cui la palla è colpita con la pipetta del bastone, e parte in genere bassa a destra. È il colpo più annichilente che si possa produrre dopo l'air shot.

**Shotgun:** tipo di gara in cui quando i concorrenti iniziano a giocare contemporaneamente da tee diversi. Lo starter annuncia l'inizio della gara con una tromba ad aria compressa.

**Sidespin:** effetto rotatorio laterale impresso a una palla da golf in volo, causata dal bastone che colpisce la palla.

**Siringa:** termine gergale che indica un putt imbucato da una distanza elevata.

**Skins:** tipo di match play in cui a ciascuna buca è assegnato un numero prestabilito di punti o una certa quantità di denaro. I punti o il denaro sono spesso "cumulativi" in caso di parità, cosa che aumenta considerevolmente il valore potenziale della buca successiva.

**Slice:** colpo che parte in genere a sinistra dell'obiettivo e poi curva decisamente verso destra, spesso più di quanto il giocatore desideri (se si considera un giocatore destrimano). Lo slice è il colpo più comune tra i golfisti principianti (o amateur).

**Slope Rating (SR):** la denominazione assegnata dalla USGA che indica la difficoltà di gioco relativa di un percorso per giocatori che non sono giocatori scratch rispetto al Course Rating (ovvero rispetto alla difficoltà del percorso per i giocatori scratch). Lo Slope Rating viene calcolato in base alla differenza fra il Bogey Rating e il Course Rating, ed è un numero intero che può andare da 55 a 155. Un campo da golf con difficoltà di gioco standard ha uno Slope Rating di 113.

**Snake:** un putt a serpentina.

**Snap hook:** colpo che parte a sinistra e prosegue con una brusca svolta verso il basso sempre più a sinistra, generalmente producendo un risultato molto corto e non desiderabile.

**Socket:** vedi *Shank*.

**Soft spikes:** i tacchetti di plastica (in contrapposizione a quelli di metallo).

**Sopra il par:** termine indicante il numero di colpi oltre il par nel punteggio di un giocatore per il numero di buche giocate. Ad esempio, con uno score di 40 su 9 buche il cui par è 36, il giocatore è "4 sopra".

**Sotto il par:** termine indicante il numero di colpi inferiori al par nel punteggio di un giocatore per il numero di buche giocate. Se ad esempio ha giocato le prime 9 buche in 34 colpi e il par è 36, quel giocatore è "2 sotto".

**Spikes:** vedi *Tacchetti*.

**Square:** posizione del corpo all'address parallelo alla linea di tiro.

**Stableford:** tipo di gara in cui sono assegnati punti in base al risultato per ogni buca. Per esempio, un par può ricevere 2 punti, un birdie 3 punti, un eagle 4 punti, un bogey 1, e così via a seconda dell'handicap del giocatore. Terminati i colpi si passa alla buca successiva, e questo – almeno in teoria – velocizza il gioco.

**Stampaggio:** processo, applicato soprattutto per i ferri cavity back, tramite il quale si fa fondere l'acciaio in uno stampo per ottenere la testa di un bastone. È alternativo alla

forgiatura e più economico, per questo più diffuso.

**Stance:** posizione dei piedi prima di effettuare un colpo. Quando il giocatore mette i piedi in posizione per eseguire un colpo, si dice che ha preso lo stance.

**Step:** le strozzature parallele scalari adoperate in alcune canne in acciaio. Si tratta quindi dei punti in cui il diametro della canna aumenta in maniera visibile e progressiva.

**Stepless:** letteralmente "senza step". Termine che descrive una canna in acciaio in cui non si riscontrano aumenti di diametro, ma nella quale in cui il passaggio dalla parte sottile alla parte spessa avviene in modo graduale.

**Stiff:** detto di una canna avente un grado di flessibilità elevato.

**Stimp:** termine assegnato alla velocità del green dopo la misurazione con lo stimpmetro. Quanto più alta la misura dello stimp, tanto più veloce è il green. Un green normale ha un valore attorno ai 3 (metri), mentre i green molto veloci possono arrivare a 4 e oltre.

**Stimpmetro:** attrezzo utilizzato per misurare la velocità del green. Si tratta di una barra di metallo che si appoggia su una parte piana del green e si alza dall'altra parte, fino a che la palla che vi sta sopra rotoli sul green. La distanza percorsa in metri dalla palla dà la misura dello stimp. Quanto più lontano rotola la palla, tanto più alta risulta la misura dello stimp e quindi tanto più veloce è il green.

**Stroke play:** vedi *Gara a colpi*.

**Sudden death:** vedi *Eliminazione diretta*.

**Suola (leading edge):** la parte inferiore della testa del bastone, ovvero lo spazio in cui il bastone poggia al suolo in posizione di gioco.

**Super senior:** giocatore senior del PGA Tour che ha raggiunto i 60 anni di età.

**Supination:** termine reso celebre da Ben Hogan in riferimento alla rotazione e angolazione del polso destro durante lo swing.

**Sweet spot:** il punto sulla faccia del bastone in cui saranno trasferiti il massimo dell'energia e delle sensazioni, ovvero il punto ideale in cui dovrebbe essere colpita la palla.

**Swing:** il movimento completo fatto con l'intenzione di colpire la palla.

**Swingweight:** indice del bilanciamento di un bastone rispetto al suo peso, ovvero la distribuzione del peso di un bastone intorno a un fulcro fisso, stabilito per convenzione a 35,56 cm (14 pollici) dall'estremità superiore del bastone. Lo swingweight si definisce comunemente come la relazione tra il peso dell'estremità dell'impugnatura e dell'estremità della testa.

T

**Tacchetti (spikes):** elementi di plastica oppure di metallo sulla suola delle scarpe da golf, progettati come supporto alla trazione.

**Tacco (heel):** la parte della testa del bastone più vicina alla pipetta e che poggia sul terreno quando si prende posizione sulla palla.

**Taglio:** indica la riduzione del numero di giocatori, che di solito avviene dopo il secondo giorno in un torneo di quattro giri, a un numero prefissato più i pari merito, che in genere è meno della metà del totale. Solo i giocatori che hanno "passato il taglio" potranno giocare i due giri rimanenti e di conseguenza andare a premio.

**Takeaway:** prima parte dello swing in cui si porta indietro il bastone.

**Tap in:** cortissimo putt per imbucare.

**Target golf:** stile di gioco praticato nella maggior parte dei campi da torneo americani, in cui il golfista deve colpire con un approccio alto e a parabola, che fa rotolare molto poco la palla dopo l'atterraggio. Si tratta di uno stile contrapposto al *bump and run* comunemente diffuso nei campi tradizionali di tipo britannico. È anche il tipo di competizione che si svolge nei campi pratica e in cui i golfisti gareggiano puntando su obiettivi specifici.

**Tee:** elemento in legno o in plastica sui cui è posizionata la palla prima di giocare il primo colpo su una buca. Il termine tee indica anche l'area di partenza.

**Tee marker:** vedi *Indicatori di partenza*.

**Tee time:** orario di partenza per un giro di golf, in gara oppure fuori gara.

**Telemetro:** strumento elettronico, il cui utilizzo è di norma vietato durante le gare, che serve a misurare la distanza dal punto in cui ci si trova a un altro (per esempio la bandiera oppure un ostacolo).

**Terreno in riparazione (T.R.):** qualsiasi parte del campo di gioco così marcata per ordine del comitato o dichiarata tale dal suo rappresentante autorizzato. Comprende materiale accatastato da rimuovere o buche scavate da un operaio del campo, anche se non marcate come T.R.

**Terzo taglio:** sezione di rough generalmente presente su terreni di gara da torneo, che si estende oltre il secondo taglio. Il terzo taglio è molto incolto e si può trovare soltanto nei percorsi più difficili.

**Texas wedge:** il putter. L'origine del nome si deve ai giocatori che in zone aride come il Texas utilizzano un putter per mandare la palla in green anche quando si trovano a notevole distanza da esso, a causa della durezza del terreno e del vento.

**Three ball:** tre giocatori giocano un incontro match play l'uno contro l'altro, giocando ciascuno la propria palla. Ogni giocatore gioca due incontri distinti.



**Threesome:** un incontro match play in cui un giocatore gioca contro altri due giocatori, e ciascuna parte gioca una palla. Il termine indica anche tre golfisti che giocano nello stesso gruppo.

**Tip:** parte terminale inferiore della canna, là dove si inserisce la testa. Può essere a diametro cilindrico uniforme (*parallel tip* o *unitized tip*) oppure conico (*tapered tip*).

**Toe:** vedi *Punta*.

**Top:** colpo che non si alza poiché il giocatore ha colpito la parte superiore (top) della palla con un colpo verso l'alto, di striscio. Nella maggior parte dei casi il top è ottenuto dal giocatore che muove la testa senza guardare la palla.

**Topline:** in un bastone, è il profilo longitudinale superiore della testa di un ferro. Nei ferri fino all'8 è in genere dritto e aumenta di 1 mm per ciascun ferro. Nel 9 e nei wedge la linea diventa curva: questo per fare recuperare superficie di contatto a questi ferri, che la perdono a causa del loft pronunciato.

**Traiettoria:** forma e altezza di un colpo in relazione alla sua direzione.

**Transition:** la fase dello swing in cui il bastone arriva all'apice e, prima che le braccia inizino a scendere, i fianchi iniziano a ruotare verso l'obiettivo.

**Trappola di sabbia (sand trap):** termine generico che indica un bunker contenente sabbia.

**Triplo bogey:** score di tre colpi sopra il par in una buca.

**Turn:** punto di metà gara in un percorso a 18 buche. Il giocatore effettua il turn quando ha terminato la buca 9 ed è diretto al tee n. 10.

## U

**United States Golf Association (USGA):** la federazione golfistica degli Stati Uniti.

**Up and down:** la situazione in cui il giocatore manca il colpo per arrivare in green e quindi effettua un approccio e un solo putt per realizzare il par.

**Upright:** detto in un bastone, significa che l'angolo del lie è stato aumentato. In uno swing, indica un percorso dal piano più verticale rispetto a quanto sarebbe normale.

## V

**Verso dell'erba (grain, nap):** direzione di crescita dei fili d'erba. Particolarmente visibile sui putting green, il verso dell'erba influisce sulla direzione e sulla velocità della palla quando rotola.

**W**

**Waggle:** movimento che precede il colpo, in cui il giocatore allontana e riavvicina il bastone per qualche volta rispetto alla palla, in genere per allentare la tensione.

**Waste area:** area del campo da golf simile per conformazione a un bunker, e tuttavia non dichiarata ostacolo ufficiale. Generalmente si tratta di una zona in pendenza o di cui non è curata la manutenzione e spesso comprende conchiglie o ciottoli.

**Web.com tour:** circuito maschile di golfisti professionisti, classificato un grado al di sotto del PGA Tour. Nato come Hogan Tour, divenne dapprima Nike tour, quindi Buy.Com tour, poi Nationwide tour per assumere nel giugno 2012 il nome attuale.

**Wedge:** un bastone dal loft molto elevato usato per gli approcci. Può essere un pitching wedge (PW, il cui loft è intorno ai 48°), un gap wedge (GW, dal loft di 52° circa), un sand wedge (SW, tipicamente di 56°) o un lob wedge (LW, circa 60°).

**Wind cheater:** letteralmente "inganna-vento". Colpo che vola basso nel tentativo di ottenere una minor resistenza dell'aria e una distanza maggiore, effettuato appunto in presenza di vento forte.

**Worm burner:** letteralmente "ammazza-vermi". Colpo scadente in cui la palla non si alza e rotola semplicemente sul terreno a gran velocità.

**X**

**X factor:** vedi *Fattore X*.

**Y**

**Yips:** la condizione, fisica oppure mentale, in cui il golfista sembra non riuscire a imbucare putt corti.

**Z**

**Zona neutra (buffer zone):** l'intervallo di punteggi Stableford all'interno del quale l'handicap esatto del giocatore rimane invariato. Un punteggio Stableford ricade nella zona neutra di un giocatore quando è compreso nelle seguenti fasce a seconda della sua categoria di handicap (senza Computed Buffer Adjustment):

Categoria di handicap	Zona neutra (punti Stableford)	
	Punteggi su 18 buche	Punteggi su 9 buche

## Glossario di golf

1	35 - 36	Non applicabile
2	34 - 36	Non applicabile
3	33 - 36	35 - 36
4	32 - 36	34 - 36
5	31 - 36	33 - 36