



GLOSSARIO DEL FOOTGOLF

Address Posizione del corpo rispetto alla palla.

Agente estraneo Qualsiasi persona, cosa o animale che non faccia parte della partita (es: spettatore, osservatore, animale che si avventa sulla pallina).

Air shot Colpo a vuoto. Mancare la palla nel tentativo di colpirla.

Albatross Punteggio inferiore di tre colpi rispetto al par di una buca (es: 1 colpo in un par 4). Detto anche *doppio eagle*.

Approccio Colpo giocato in prossimità del *green* per avvicinarsi il più possibile alla *buca*.

Arbitro Addetto all'interpretazione ed applicazione delle regole durante una gara.

Asta Sottile paletto di metallo, recante una *bandiera* alla sommità, infilato nella *buca* per segnalare da lontano la posizione del *green* e della *buca* stessa.

Bandiera Bandiera recante il numero della *buca* attaccata alla sommità dell'*asta*.

Birdie Punteggio inferiore di un colpo rispetto al *par* di una buca (es: 3 colpi in un par 4).

Bogey Punteggio superiore di un colpo rispetto al *par* di una buca (es: 5 colpi in un par 4).

Buca Termine ambiguo con cui si indica sia il buco nel terreno all'interno del quale si deve cercare di far cadere la pallina, sia il tracciato che dal *tee* porta al buco stesso.

Bunker *Ostacolo* sabbioso, situato il più delle volte in una depressione del terreno.

Caddie master Responsabile dei *caddies* e del deposito delle sacche.

Campo Area adibita al gioco.

Campo pratica Zona del campo dedicata alla pratica. Si tratta di una sorta di buca particolarmente larga e lunga in genere non

più di 220 metri, attrezzata per giocare da postazioni fisse.

Chip Colpo di *approccio* che si solleva di poco dal terreno e rotola a lungo. Si gioca in prossimità del *green* quando non è possibile giocare il *putt*. E' un colpo di precisione che viene giocato con l'attitudine di imbucare o di avvicinarsi molto alla buca.

Clubhouse Edificio che ospita la segreteria, gli spogliatoi, il ristorante, il deposito delle sacche ecc.

Colpo Movimento della gamba effettuato con l'intenzione di colpire la palla.

Colpo a correre Colpo intenzionale che si solleva poco dal terreno e rotola a lungo.

Custodire l'asta Trattenere l'asta per mostrare ad un compagno che sta *puttando* la posizione della buca nei *putt* dalla lunga distanza e toglierla una volta eseguito il colpo per evitare che venga colpita dalla palla che sopraggiunge.

Data Si dice di palla talmente vicina alla buca da spingere l'avversario a concedere il colpo senza giocarlo. Ciò è possibile solo nelle gare *match play* o nel gioco informale.

Dogleg Buca a gomito per cui dal *tee* non è possibile vedere il *green*.

Doppio bogey Punteggio superiore di due colpi rispetto al *par* di una buca (es: 6 colpi in una buca par 4).

Dormie Si dice di un giocatore o di una squadra che in una partita a buche ha un vantaggio pari alle buche restanti da giocare, per cui può, nella peggiore delle ipotesi, perdendo tutte le buche rimanenti, pareggiare la partita.

Piazzare Rimettere in gioco la palla posandola a terra per ovviare ad un'ostruzione, un ostacolo d'acqua, in caso di palla ingiocabile, in caso di palla persa.

Eagle Punteggio inferiore di due colpi rispetto al *par* di una buca (es: 2 colpi in un *par* 4).

Etichetta Insieme di regole, scritte e non scritte, che hanno per oggetto la tutela del campo ed il rispetto del gioco e della concentrazione altrui. Tra le più importanti norme di etichetta: non parlare o fare rumore durante il gioco di un compagno, non muoversi durante il gioco di un compagno, non stare lungo la linea di gioco di un compagno, muoversi velocemente negli spostamenti tra un colpo e l'altro, non rallentare il gioco, abbandonare il *green* senza indugio una volta terminata la buca, seguire sempre il volo della palla di un compagno ed aiutarlo nelle ricerche, concedere il passo alla partita seguente quando si rallenta il gioco.

Fairway Zona di erba accuratamente rasata che separa il *tee* dal *green*, circondata solitamente dal *rough*.

Flop shot - *Approccio* giocato nelle immediate vicinanze del *green* con parabola quasi verticale in modo da fermare immediatamente la palla al primo rimbalzo.

Fore Vedi *Oooooop!*.

Foursome Gara a coppie nella quale i membri della coppia giocano la stessa palla a colpi alternati.

Fuori limite Zona del campo interdotta al gioco delimitata da paletti bianchi (OUT)

Gioco corto L'insieme dei colpi giocati in prossimità del *green* cercando di avvicinarsi alla bandiera e di imbucare.

Gioco lungo Parte del gioco dedicata al conseguimento della distanza più che della precisione.

Giro convenzionale Le buche che devono essere giocate in un determinato ordine per completare una gara.

Green Zona di erba finemente rasata situata al termine della buca, all'interno del quale viene piazzata la bandiera. Più l'erba è tagliata finemente ed il *green* è secco più il rotolamento della palla diventa veloce, incontrollabile e soggetto alle pendenze.

Green fee Quota giornaliera pagata per giocare in un circolo del quale non si è soci.

Green keeper Esperto in agronomia che si occupa della manutenzione dell'erba, della scelta della semina e del tipo di taglio dell'erba.

Greensome Gara a coppie nella quale entrambi i giocatori giocano il colpo di partenza in ogni buca, scelgono il colpo migliore e continuano giocando un colpo a testa alternativamente.

Handicap Vantaggio relativo che ogni singolo giocatore ha rispetto al *par* del campo. Si chiama handicap anche l'indice di difficoltà di una buca, dove " hcp 1" indica la buca più difficile del campo ed "hcp 18" la buca più facile.

Hole in one Buca completata in un solo colpo.

Imbucare Far cadere la palla in *buca*.

Impedimenti sciolti Oggetti naturali non infissi nel terreno, come foglie secche e sassi.

In bandiera Si dice di palla che si ferma in prossimità della *buca*.

Leggere il green Studiare la pendenza del *green* allo scopo di intuirne l'influenza sul rotolamento della palla, osservandolo da più angolazioni prima di eseguire un *putt* o un *approccio*.

Lie Posizione della palla rispetto al terreno e rispetto ai piedi. A seconda della pendenza del terreno si può avere un *lie* in salita o in discesa.

Linea Prolungamento in avanti ed all'indietro della linea tirata tra la palla e la buca.

Links Campo caratterizzato da *rough* folti, *fairway* stretti, privo di alberi, generalmente sulle rive del mare, come i classici campi scozzesi.

Lordo Si dice di un punteggio non corretto dalla detrazione dell'*handicap*. In ogni gara viene premiato con il cosiddetto "1° lordo" il giocatore che gioca il campo nel numero minore di colpi prescindendo dall'*handicap*

Louisiana Gara a squadre nella quale ogni colpo viene giocato dalla posizione del miglior colpo precedente di un membro della squadra.

Major - Nome con cui si indicano i quattro tornei che compongono il *Grande Slam*.

Marcatore Giocatore responsabile della marcatura dello *score* di un compagno di gioco.

Marchino Segnalino piatto utilizzato per marcare la posizione della palla in *green*

prima di sollevarla. I giocatori più snob utilizzano, in luogo del marchino, una moneta di piccolo conio.

Marshall Nei tornei professionistici, persona addetta al controllo del pubblico.

Match play Gara a buche. Vince il giocatore che si aggiudica il maggior numero di buche, indipendentemente dal numero di colpi totali giocati.

Medal (ved.Stroke Play) La più classica delle formule di gara: si contano i colpi e chi fa meno colpi vince.

Mezzo colpo Colpo giocato con uno *swing* ridotto o per controllarne la distanza o perché impediti ad effettuare uno swing più ampio, ad esempio a causa di un albero.

Mulligan Nel gioco informale la concessione di ripetere un brutto colpo.

Nearest to the pin Nelle gare dilettantistiche, premio speciale assegnato a chi si avvicina di più alla buca con il primo colpo in un determinato par 3.

Netto Si dice di un punteggio a cui sia stato detratto il vantaggio dell'*handicap*.

One putt *Putt* imbucato al primo tentativo.

Onore Diritto a giocare per primi il colpo di partenza in una buca. Spetta a chi ha giocato la buca precedente nel minor numero di colpi. In caso di parità vale l'onore della buca precedente. Alla buca 1 l'onore è stabilito dallo *starter*.

Oooooop! Urlo di pericolo lanciato quando un colpo storto si dirige pericolosamente nella direzione di una squadra in gioco su un'altra buca.

Ostacolo Elemento permanente del campo finalizzato ad ostacolare il gioco, come un *bunker* o un ostacolo d'acqua.

Ostruzione Qualsiasi cosa prodotta dall'uomo che ostacoli il gioco. Può essere mobile o inamovibile. In entrambi i casi è possibile ovviare all'ostruzione senza penalità.

Par Numero di colpi ideale per concludere una buca.

Passo Diritto di sorpassare una squadra lenta che intralcia il gioco.

Penalità Colpo aggiuntivo aggiunto allo *score* di un giocatore a causa di un'infrazione alle regole o di un *droppaggio*.

Pro am Gara nella quale uno o più dilettanti giocano insieme ad un professionista.

Pro shop Negozio, generalmente situato all'interno della *clubhouse* dove è possibile acquistare o far riparare attrezzatura golfistica.

Putting green *Green* di pratica, dedicato esclusivamente alla pratica del *putt*. Si trova di solito presso il *campo pratica*.

Quattro palle la migliore Gara a coppie nella quale ciascun giocatore gioca la propria palla e si sceglie, buca per buca, il risultato migliore dei due membri della coppia.

R & A Il Royal and Ancient Golf Club di St. Andrews, organo emittente delle regole ufficiali per l'Europa, l'Asia ed il Commonwealth.

Regole locali - Regole addizionali stabilite per regolamentare situazioni particolari che si possono verificare frequentemente in un determinato campo.

Rough Zona di erba alta che circonda la buca su tutti e quattro i lati. Il tipo di erba utilizzato nel rough e l'altezza media a cui viene tagliato sono uno degli elementi distintivi di un campo che ne determinano la difficoltà.

Sand saves Salvataggi dal *bunker*. Sono le uscite dal bunker seguite da un singolo *putt* imbucato. Sono indici di abilità nel gioco dal bunker.

Sbordare Si dice di palla che corre lungo l'orlo della buca facendo un giro a parabola senza cadere in buca.

Score Carta segnapunti. Con *score* si indica anche il punteggio ottenuto in una partita.

Scratch Giocatore 0 di *handicap*. Si dice anche delle gare dove ai fini della classifica si prende in considerazione solo il punteggio lordo, senza detrarre l'*handicap*.

Seconde nove Le seconde nove buche di un percorso.

Shotgun Gara nella quale tutti i partecipanti partono contemporaneamente da un punto diverso del campo, anziché ad intervalli dal *tee* della buca 1.

Sopra Numero di colpi di cui si è in svantaggio rispetto al *par* (nelle gare a colpi) o rispetto all'avversario (nelle gare *match play*).

Sotto Numero di colpi di cui si è in vantaggio rispetto al *par* (nelle gare a colpi) o rispetto all'avversario (nelle gare *match play*).

Stableford Formula di gara a punti nella quale il giocatore riceve un punto per ogni *bogey*, due punti per ogni *par*, tre punti per ogni *birdie*, quattro punti per ogni *eagle* e cinque punti per ogni *albatross*. Vince chi fa più punti.

Starter Addetto all'organizzazione delle partenze dal *tee* della buca 1. Lo starter, in

particolare, decide l'ordine di partenza, dà il "via libera" quando la squadra precedente è fuori tiro.

Terreno in riparazione Terreno danneggiato segnalato da paletti blu o da una linea bianca, dal quale è possibile *droppare* senza penalità. Sinteticamente noto come "T.R."

Volo Parte principale della distanza compiuta da una palla, a cui segue il rotolamento.