

# Pojęcia i reguły golfowe

Etykieta jest tym, co odróżnia golf od innych dyscyplin sportowych. Jest ona na tyle ważna, że na jej podstawie opracowano Reguły gry w golfa, których wszyscy gracze powinni bezwzględnie przestrzegać. Nie da się ukryć, że golf jest specyficznym sportem. Próżno szukać w nim krzykliwości, chaosu i pędu. Niezwykle ważna jest z kolei technika, odpowiednie zachowanie graczy, a nawet odpowiedni strój do golfa, czyli tzw. dress code na polu golfowym. Każdy nowy gracz powinien poznać zasady gry w golfa dla początkujących, aby znać obszary pola golfowe, etapy gry oraz to, ile jest reguł gry w golfa. O etykiecie za chwilę, na początek kilka słów w temacie: reguły gry a sprzęt golfowy.

Sprzęt golfowy jest niezmiernie ważny i nieodzowny w tej dyscyplinie sportowej. Nie odbędziemy rozgrywki bez kijów golfowych oraz piłek do golfa. Warto wiedzieć, jakich kijów golfowych będziemy potrzebować już od początku gry, oraz to, że na pole golfowe możemy zabrać ich maksymalnie 14. Mając ze sobą kij oraz piłkę, teoretycznie moglibyśmy grać, jednak do pełni wyposażenia, oprócz tego i odpowiedniego stroju golfowego, z pewnością przyda się **torba golfowa, akcesoria do gry w golfa**, a także przy dużej ilości sprzętu – **wózek golfowy**. Mając wyposażenie i znając najważniejsze reguły gry w golfa, możemy ruszać na pole golfowe.

## **Etykieta gry w golfa – jak gracz powinien zachowywać się na polu golfowym?**

Każdy golfista powinien pamiętać przede wszystkim o podstawowych zasadach bezpieczeństwa na polu golfowym. Zanim wykonany zamach kijem do golfa, czyli tzw. **swing golfowy**, musimy upewnić się, czy inni gracze stoją w bezpiecznej odległości. Podczas gry powinniśmy zwracać szczególną uwagę właśnie na to, czy nikt nie stoi w zasięgu uderzenia kija golfowego i piłki. Z kolei osoby, które w danym momencie nie wykonują swingu, powinny pilnować, aby nie podchodzić zbyt blisko rozgrywających. Przy putting greenie należy poczekać, aż wcześniejsza grupa rozegra dołek, wyłożyć chorągiewkę i zejść z greenu.

Szacunek do innych graczy i zdyscyplinowanie są niezwykle ważnymi aspektami w trakcie gry w golfa. Wynika to ze swoistego *savoir vivre*’u, który obowiązuje w tej dyscyplinie sportowej. Należy zarówno grać, jak i zachowywać się na polu golfowym zgodnie z regułami. Szalenie istotna jest punktualność. Gracz powinien pojawić się na tee na czas, a najlepiej przed wyznaczoną godziną. Dopuszcza się 5-minutowe spóźnienie golfisty, jednak w takim przypadku dopisuje się na jego konto dwa dodatkowe uderzenia. Ważna jest współpraca z osobami z grupy startowej, która wyraża się np. w tym, że w przypadku zgubienia przez jednego z zawodników piłki, grupa pomaga mu jej szukać. Kolejną kwestią wyrażającą szacunek do innych graczy oraz zdyscyplinowanie jest utrzymywanie odpowiedniego tempa gry. Każdy gracz powinien być przygotowany do wykonania uderzenia jeszcze zanim nastąpi jego kolej. Jeżeli grupa idąca za nami nas dogania, a tym samym gra szybszym tempem, należy ją przepuścić. Ważne jest też pilnowanie swojego sprzętu golfowego, aby jego pozostawienie w nieodpowiednim miejscu nie zakłócało gry innym osobom. W sytuacji, gdy zbliżamy się do greenu, nasze torby oraz wózki powinniśmy zostawić jak najbliżej kolejnego tee. Taka koordynacja ułatwia grę wszystkim graczom znajdującym się na polu golfowym.

**Etykieta na polu golfowym** zawiera w sobie sposób, w jaki powinniśmy się zachowywać podczas gry, a także to, czego robić nie wolno. Warto więc wspomnieć o tym, co niedozwolone, a mianowicie rozpraszanie innych graczy i zakłócanie gry. Gdy zawodnik wykonuje uderzenie, pozostałe osoby powinny zachować ciszę, aby ten mógł się swobodnie skoncentrować. Golf to precyzyjny sport i taka właśnie atmosfera koncentracji jest w nim kluczowa. Nie jest dozwolone głośne, hałaśliwe zachowanie czy okrzyki motywacyjne. Wyjątek stanowi sytuacja, gdy po uderzeniu piłka golfowa poleci w innym kierunku, niż zamierzaliśmy ją skierować i obawiamy się, że w kogoś trafi. Wówczas możemy krzyknąć: „fore”, co stanowi ostrzeżenie dla osób znajdujących się na polu golfowym.

## **Dlaczego gra i zachowanie na putting greenie wymaga szczególnej uwagi?**

Zachowanie na putting greenie, tak jak pozostałe elementy gry, podlega przepisom golfowym i jest zawarte w Regułach gry w golfa. Omówienie tej kwestii należy zacząć od tego, czym w ogóle jest putting green. Otóż jest to obszar pola golfowego przygotowany specjalnie do grania piłki po ziemi, czyli płaskich uderzeń piłki golfowej putterem w kierunku dołka golfowego. W związku z tym na każdym putting greenie jest dołek z flagą i obowiązują tam trochę inne zasady niż na pozostałych obszarach pola golfowego.

Putting green to obszar, na którym wykonuje się precyzyjne, kończące rundę uderzenia i miejsce to jest specjalnie przygotowane w takim właśnie celu – trawa jest wystrzyżona, a na torze piłki nie powinny się znaleźć żadne przeszkody. W związku z tym istnieją czynności, które są dozwolone na putting greenie,

ale nie można ich wykonywać na innych obszarach pola. **Golfowa etykieta na greenie** pozwala na naprawienie uszkodzeń powierzchni, usunięcie luźnej ziemi lub piasku. W tym fragmencie pola możemy także zaznaczyć, podnieść, oczyścić i odłożyć piłkę golfową. Na tym obszarze nie ma kary za przypadkowe przemieszczenie piłki lub znacznika.

Z powyższego wynika, że nieodzowna jest znajomość obszarów pola golfowego. Rozgrywkę kończymy przy dołku na wspomnianym greenie, natomiast rozpoczynamy z obszaru tee – przestrzeni pomiędzy dwoma znacznikami, z której wybijamy piłkę golfową, rozpoczynając rundę. Z kolei **fairway golf** to obszar pola golfowego ze skoszoną trawą, który rozciąga się od miejsca startu, czyli wspomnianego tee, aż do greenu. Ponadto niejednokrotnie trafimy na obszary z przeszkodami. **Bunkier w golfie** to jedna z najczęstszych przeszkód i stanowi ją zagłębienie w terenie pola golfowego, wypełnione piaskiem.

### **Scorecard – jak poprawnie liczyć wyniki w różnych formatach gry w golfa?**

Przed wszystkim wynik rundy golfa oblicza się, uwzględniając format, w którym była rozgrywana. Tutaj mamy dwa podstawowe, odmienne formaty gry i są to Match Play oraz Stroke Play. W Match Play gracz rywalizuje ze swoim przeciwnikiem jeden przeciwko drugiemu, bazując na liczbie wygranych, przegranych oraz zremisowanych dołków. W formacie Stroke Play natomiast wszyscy gracze rywalizują ze sobą w oparciu o łączny wynik, czyli każdemu graczowi sumowana jest łączna liczba uderzeń. Rozróżniamy wyniki brutto i netto. Wynik brutto dotyczy rozgrywek bez handicapu i stanowi całkowitą liczbę uderzeń gracza. Z kolei wynik netto jest to wynik brutto skorygowany o liczbę uderzeń handicapowych.

W Match Play dołek wygrywa gracz, który zakończy go mniejszą liczbą uderzeń niż przeciwnik, a także w przypadku, gdy przeciwnik podda dołek lub też otrzyma karę główną. W przypadku tej samej liczby uderzeń gracze remisują dołek. Mecz wygrywa ten zawodnik, który prowadzi z przeciwnikiem większą liczbą dołków niż pozostało do rozegrania, oraz gdy przeciwnik podda mecz lub zostanie zdyskwalifikowany. Obaj zawodnicy wzajemnie obserwują swoją grę.

W Stroke Play mamy więcej zawodników, tym samym liczenie punktów odbywa się trochę inaczej, razem z graczem na polu golfowym obecny jest bowiem marker. Marker wraz z graczem po każdym dołku uzgadniają liczbę uderzeń, a następnie marker zapisuje wynik brutto na karcie wyników gracza. Po zakończeniu dołka marker autoryzuje wyniki na karcie, a gracz dostarcza kartę wyników komitetowi. Zwycięzcą w Stroke Play jest gracz, który wszystkie rundy rozegrał najmniejszą liczbą uderzeń.

W temacie liczenia punktów warto znać określenia branżowe, takie jak **birdie golf** oraz **bogey golf**. Pojęcie birdie oznacza rozegranie danego dołka z wynikiem jednego uderzenia poniżej jego normy, czyli poniżej par dołka. Z kolei bogey jest to rozegranie dołka jednym uderzeniem powyżej jego normy, czyli powyżej par dołka.

### **Poprawne tempo gry w golfa – czy zawsze należy przestrzegać reguł określonych regulaminem gry?**

Jedną z zasad etykiety golfowej jest poprawne tempo gry. Już po samej nazwie możemy się domyślić, czego dotyczy ten temat. Golf to gra strategiczna, w której nikt nikogo nie pogania, jednak warto pamiętać o tym, że nie jesteśmy sami na polu golfowym. W związku z tym powinniśmy dostosowywać tempo gry do ogólnie przyjętych norm tak, aby nie utrudniać rozgrywki innym graczom. Pierwszeństwo na greenie ustala się na podstawie tempa gry poszczególnych grup, co pozwala uniknąć oczekiwania grających szybciej na osoby grające wolniej.

### **Jak zachować się w sytuacji zgubienia piłki do golfa? Kto wtedy ma pierwszeństwo gry?**

**Piłki golfowe** mają to do siebie, że lubią się gubić. Takie sytuacje są częste, zwłaszcza w przypadku mniej doświadczonych graczy. W przypadku zgubienia piłki golfowej podczas gry, gracz ma dokładnie pięć minut na jej znalezienie. Przy szukaniu piłki należy przepuścić graczy idących z tyłu, ponieważ poszukiwania zguby nie mogą zatrzymywać innych zawodników.

### **Jak dbać o pole golfowe w trakcie gry? Naprawa uszkodzonej nawierzchni, wyrwanych divotów i umieszczanie flagi z powrotem na dołku – najważniejsze aspekty etykiety dbałości o pole golfowe.**

Reguły gry w golfa określają m.in. ogólnie obowiązujące zasady dbania o **pole golfowe** w trakcie gry. Warto jednak przed rozpoczęciem rundy zapoznać się z lokalnymi przepisami danego pola golfowego, które znajdziemy na tablicy informacyjnej lub w karcie wyników. Reguły gry w golfa określają, że zabronione jest przesuwanie, odginanie lub łamanie rosnących naturalnych obiektów, sztucznych nieruchomych utrudnień, integralnych części pola golfowego, obiektów wyznaczających jego granicę oraz telemarkerów z obszaru tee. Nie wolno też poprawiać powierzchni ziemi, usuwać lub naciskać piasku i luźnej ziemi, a także usuwać rosy, wody, szronu. Czyli generalnie gracz powinien grać na takim

polu, jakie zastał. Obszarem pola golfowego, na którym obowiązują trochę inne zasady, jest putting green. Na putting greenie możemy bowiem usuwać piasek, luźną ziemię oraz naprawiać uszkodzenia.

Wpływ na wynik gry to jedno, natomiast w sytuacji, gdy wykonaliśmy uderzenie, naprawienie pola golfowego po swojej grze jest absolutnie obligatoryjne. Należy poprawić po sobie trawę wyrwaną podczas uderzenia, czyli tzw. divoty. Na swoje miejsce wkładamy również wybitą darń. Gdy wykonany uderzenie z bunkra, należy usunąć trawę oraz zagrabić piasek. Na greenie usuwamy uszkodzenia spowodowane zarówno piłką golfową, jak i butami, po czym ponownie umieszczamy flagę na dołku.

### **Jakie kary grożą za nieprzestrzeganie etykiety golfowej?**

Za nieprzestrzeganie etykiety golfowej grożą zawodnikowi kary. Jeżeli gracz w rażący sposób złamie zasady etykiety, może zostać nawet zdyskwalifikowany. W zależności od przewinienia stosowane są jednak również niższe kary – dodatkowe uderzenia czy strata dołka. Z kolei, jeśli dany gracz uparcie nie przestrzega etykiety golfowej ze szkodą dla innych golfistów, Komitet może, a wręcz powinien, podjąć wobec niego kroki dyscyplinujące, takie jak czasowy zakaz gry na danym polu golfowym czy też zakaz uczestnictwa w określonej liczbie turniejów. Nie o to jednak chodzi w grze i z pewnością każdy chciałby uniknąć takich nieprzyjemności. Nadrzędnym celem gry w golfa jest sport, rekreacja oraz relaks. Warto więc uszanować obowiązującą w tej dyscyplinie sportowej etykietę zachowań, przed rozpoczęciem gry zapoznać się z Regułami gry w golfa i bezwzględnie ich przestrzegać, wówczas gra będzie przyjemnością zarówno dla nas, jak i innych osób korzystających z pola golfowego.

### **Czy za udzielanie rad na polu golfowym grozi kara?**

Gra w golfa, poza technicznymi aspektami wykonywania uderzeń, celowania, precyzji itp., w dużej mierze polega na samodzielnym decydowaniu o strategii oraz taktyce gry. Dobry golfista musi być strategiem. W związku z tym Reguły gry w golfa nakładają na graczy pewne ograniczenia w zakresie wzajemnego udzielania sobie porad na polu golfowym. Gracz podczas rundy nie może udzielać porad komuś, kto uczestniczy w zawodach na polu, prosić o poradę (wyjątkiem jest caddie, czyli pomocnik), a także dotykać sprzętu innego gracza w celu zdobycia informacji, które mogłyby być udzieloną przez kogoś poradą. Za naruszenie reguły dotyczącej udzielania rad na polu golfowym grozi kara główna, czyli strata dołka w przypadku match play lub dwa uderzenia karne w przypadku stroke play.

## **SŁOWNIK POJĘĆ GOLFOWYCH**

### **POLE GOLFOWE**

- **aut (OB lub Out of Bounds)** – oznaczany jest przez białe słupki i/lub linie, płoty i oznacza granicę pola golfowego. Gra z obszaru poza polem golfowym jest niedozwolona. Piłkę uznaje się za autową, jeśli całym swoim obwodem leży poza granicą pola. W przypadku zagrania w aut gracz musi powtórzyć zagrania z miejsca, z którego zagrał w aut i doliczyć sobie 1 uderzenie karne, chyba, że reguła lokalna dopuszcza inne rozwiązanie.
- **ballmark** – to zagłębienie/odkształcenie w powierzchni green’u spowodowane przez spadającą z dużej wysokości piłkę golfową. Zgodnie z etykietą golfa każdy golfista powinien poprawić ballmark po swojej piłce. Do naprawy ballmark’a na green’ie służy pitchfork.
- **bunkier** – obszar na polu golfowym, w postaci zagłębienia w terenie, wypełnionego piaskiem. Bunkry mogą być tzw. fairway’owe lub wokół green’u.
- **divot** – fragment trawy wyrwany przez kij podczas uderzenia w piłkę. Zgodnie z regułą golfową każdy golfista ma obowiązek wypełnić powstałą dziurę wyrwanym kawałkiem trawy. Zgodnie z regułami golfa, jeśli czyjaś piłka wpadnie do divot’a, to nie może jej z niego przesunąć i ma obowiązek grać piłkę tak jak leży – czyli z divot’a.
- **dogleg** – to specyficzny kształt dołka PAR4 lub PAR5, którego fairway skręca w pewnym momencie długości w prawo lub w lewo (dogleg right lub dogleg left). Istnieją również dołki skręcające dwa razy – double dogleg.
- **fairway** – to obszar dołka golfowego biegnący mniej więcej od obszaru teebox’ów aż do green’u. Trawa na fairway’u jest krótko ścięta tak aby ułatwić zagrania leżącej na niej piłki.
- **green** – to obszar pola golfowego z najkrócej ściętą trawą, na którym znajduje się dołek z flagą. Na pełnowymiarowym polu golfowym znajduje się 18 green’ów (ponieważ jest 18 dołków). Na green’ie toczy się piłkę putter’em do dołka.
- **koleczek (tee)** – to drewniany lub plastikowy element służący do umieszczenia na nim piłki golfowej w celu ułatwienia wykonania pierwszego uderzenia na każdym dołku na polu. Gracz ma prawo użyć tee tylko podczas pierwszego zagrania na dołku – każde kolejne należy wykonać zgodnie z regułą „graj piłkę tak jak leży”.

- **obszar kary** – zgodnie z regułami obowiązującymi od 01.01.2019 to obszar oznaczony palikami i/lub liniami koloru czerwonego i żółtego (dawniej boczna przeszkoda wodna i przeszkoda wodna). Słupki i linie wyznaczające ten obszar są częścią tego obszaru. Piłkę uznaje się za piłkę w obszarze kary, jeśli znajduje się w tym obszarze lub jakkolwiek częścią dotyka tego obszaru.
- **obszar tee** – jest to miejsce wykonywania pierwszego uderzenia na każdym dołku. Obszar ten wyznacza linia łącząca dwa markery znajdujące się na tee oraz druga linia, równoległa do pierwszej i oddalona od niej o dwa kije golfowe.
- **paliki** – kolorowe słupki będące wyznacznikiem granicy danego obszaru wyodrębnionego na polu golfowym. Posiadają różne kolory i oznaczają tym samym różne obszary: biały (OB, aut), żółte (żółty obszar kary), czerwone (czerwony obszar kary), niebieskie (teren w naprawie), zielone (strefa zabronionej gry), niebieskie z zieloną górą (teren w naprawie wraz ze strefą zabronionej gry – obowiązkowe uwolnienie), czerwone z zieloną górą (czerwony obszar kary wraz ze strefą zabronionej gry – obowiązkowe uwolnienie).
- **rough** – to obszar z dłużej strzyżoną trawą, który otacza fairway i green. Rough może składać się również z roślinności innej niż trawa. Jego zadaniem jest utrudnienie wykonania uderzenia golfiści, który nie trafił poprzednim uderzeniem na fairway lub green.
- **strefa dropowania (DZ)** – to specjalnie wydzielony obszar na polu golfowym, zaznaczony linią na trawie, który przeznaczony jest do upuszczania (dropowania) piłki, po zagranii poprzedniej piłki w obszar kary. Jest to zazwyczaj jedna z możliwości postępowania.
- **teetime** – to czas rozpoczęcia gry przez dany flight (grupa grających golfistów).
- **tymczasowa woda** – to obszar pola golfowego, na który zgromadziła się woda, ale nie jest to obszar ani czerwonego, ani żółtego obszaru kary.
- **teren w naprawie (GUR)** – to obszar pola wydzielony niebieskimi palikami lub/i liniami na ziemi. Oznacza on obszar, który jest tymczasowo wyłączony z gry. Paliki i linie są obszarem w naprawie. Piłka jest w obszarze w naprawie, jeśli znajduje się wewnątrz niego lub dotyka którąkolwiek swoją częścią tego terenu.

## FORMATY GRY

- **best ball** – w tym formacie udział w grze biorą drużyny dwu, trzy lub czteroosobowe. Dołek rozgrywany jest przez każdego z graczy z drużyny, jego własną piłką. Wynikiem drużyny na danym dołku jest najlepszy wynik jaki osiągnął któryś z graczy z drużyny. Ten format rozgrywany jest zazwyczaj jako strokeplay.
- **four ball (better ball)** – w tym formacie grają dwie drużyny. Każda drużyna składa się z dwóch graczy. Podczas rozgrywki każdy z graczy w obrębie drużyny gra swoją własną piłką. Po zakończonym dołku wynikiem drużyny jest lepszy wynik jednego z dwóch graczy tej drużyny. Najczęściej ten format rozgrywany jest jako matchplay (czasami również jako strokeplay).
- **foursome (alternate shot)** – to format gry, w którym rywalizują dwie drużyny. Każda z drużyn liczy po dwóch graczy. Drużyna gra jedną piłką a jej gracze uderzają piłkę naprzemiennie. Uderzenia z tee gracze również wykonują naprzemiennie – np. gracz 1 rozpoczyna dołki nieparzyste a gracz 2 dołki parzyste. Foursome rozgrywany może być jako matchplay lub strokeplay.
- **matchplay** – to format gry, w który grają dwie drużyny lub dwóch graczy. Rywalizacja polega na wygranu kolejnych dołków – gracz lub drużyna, która zdobyła mniej uderzeń na danym dołku otrzymuje za ten dołek 1 pkt. W przypadku takiej samej ilości uderzeń w obu drużynach (lub u obu graczy) mamy remis. Cały mecz wygrywa ten gracz/drużyna, która zdobędzie więcej punktów za wygrane dołki.
- **Mulligan** – to umowna, grzecznościowa forma zezwalająca graczowi na powtórzenie uderzenia na pierwszym tee, bez konieczności liczenia uderzenia pierwszego. Zazwyczaj wykorzystywana po bardzo złym pierwszym uderzeniu. Mulligan jest stosowany tylko w formach gry towarzyskiej.
- **scramble (texas scramble)** – to format gry, w którym rywalizują drużyny (dwu, trzy lub czteroosobowe). Na każdym z 18-tu dołków każdy gracz uderza swoją piłkę z tee. Następnie drużyna wybiera najlepszą (ich zdaniem) piłkę z wszystkich uderzonych z tee. Piłki, które nie zostały wybrane, zostają podniesione i przeniesione na miejsce piłki wybranej jako najlepsza z drużyny. Gracz, którego piłka została wybrana jako najlepsza uderza ją pierwszy. Pozostali

gracze uderzają swoje piłki z miejsca (odległość ok 1 karty wyników), z którego uderzona została piłka najlepsza. Całość powtarzana jest aż do umieszczenia piłki w dołku.

- **single** – to najbardziej klasyczny i popularny format rozgrywki golfowej. Każdy gracz gra swoją piłką. Może być rozgrywany jako matchplay lub strokeplay (bez lub z uwzględnieniem HCP).
- **skins** – to format gry nieformalny. Rozgrywany zabawowo. Polega na rozgrywce matchplay, gdzie każdy z dołków ma jedną „skin”. Jeśli któryś z graczy wygra dołek samodzielnie wówczas otrzymuje „skin” za ten dołek. W przypadku gdy na dołku więcej niż jeden gracz uzyska taki sam wynik, wówczas „skin” przechodzi na kolejny dołek i kumuluje się. Wygrywa gracz, który po 18-tu dołkach ma więcej „skins”.
- **stableford** – to sposób rozgrywania rundy golfowej „na punkty”. Grę rozgrywa się w formacie strokeplay (z lub bez uwzględniania HCP). Za wynik na dołku gracz otrzymuje punkty: 1 pkt za bogey, 2 pkt za par, 3 pkt za birdie, 4 pkt za eagle. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.
- **strokeplay** – to gra „na uderzenia”. Najprostsza forma rozgrywki golfowej, gdzie każdy gracz gra swoją piłką, licząc sobie wszystkie uderzenia (wraz z uderzeniami karnymi). Wygrywa gracz, który uzyska najmniej uderzeń po zakończonej rundzie. Rozgrywany z lub bez uwzględnienia HCP.

## WYNIKI GRY I HCP

- **albatros** – to wynik gracza trzy uderzenia poniżej PAR danego dołka, np. gracz zagrał do dołka 2 uderzeniem na dołku PAR 5
- **all square** – to wynik rozgrywki matchplay, a której obaj zawodnicy mają po tyle samo dołków wygranych.
- **birdie** – to wynik gracza jedno uderzenie poniżej PAR dołka, np. gracz na dołku PAR 3 zagrał do dołka drugim uderzeniem
- **bogey** – to wynik gracza jedno uderzenie powyżej PAR dołka, np. gracz na dołku PAR 4 zagrał do dołka piątym uderzeniem
- **course rating** – to wartość określająca trudność pola dla tzw. gracza scratch (w normalnych warunkach pogodowych i przy normalnym stanie pola). Zgodnie z wytycznymi USGA course rating uwzględnia długość pola i przeszkody na nim występujące, które mogą mieć wpływ na wynik gracza. Wartość course rating ma formę ilości uderzeń (z dokładnością do jednego miejsca po przecinku).
- **double bogey** – to wynik gracza dwa uderzenia powyżej PAR dołka, np. gracz na dołku PAR 3 zagrał do dołka piątym uderzeniem
- **dormie** – sytuacja w czasie rozgrywki matchplay kiedy gracz (lub drużyna) wygrywa o tyle dołków ile jeszcze zostało dołków do rozegrania – np. na dołku 17 drużyna wygrywa 2 up (a pozostały jeszcze 2 dołki do rozegrania)
- **eagle** – to wynik gracza dwa uderzenia poniżej PAR dołka, np. gracz na dołku PAR 5 zagrał do dołka trzecim uderzeniem
- **even par** – to wynik uzyskany w czasie rundy golfa, wynoszący dokładnie tyle ile wynosi PAR pola,
- **gimmie** – to sytuacja w czasie rozgrywki matchplay kiedy gracz (lub drużyna) uznaje, że gracz przeciwny (lub drużyna) na pewno umieści piłkę kolejnym uderzeniem w dołku i wówczas daruje te uderzenie przeciwnikowi, mówi: „gimmie”.
- **green in regulation** – to zagraniem piłką na green dwa uderzenia wcześniej niż wynosi PAR danego dołka – np. dla dołka PAR 3 jest to zagraniem pierwsze, dla dołka PAR 4 jest to zagraniem 2, itp. Wartość ta używana jest do prowadzenia statystyk, tzw. GiR (green in regulation)
- **gracz scratch** – to gracz, który jest w stanie zagrać dołek na PAR z dowolnego tee’box. Zazwyczaj gracz scratch posiada HCP ok 0,0
- **handicap** – to tzw. nadwyżka uderzeń, która prezentuje poziom umiejętności gry danego zawodnika. Gracze początkujący otrzymują HCP w wysokości 54. Oznacza to, że dla takiego gracza PAR pola wynosi 72 (standardowa wartość PAR pola) **PLUS** 54 dodatkowe uderzenia, czyli 126. Im lepszy gracz tym niższy HCP.
- **index dołka (SI)** – to wartość określająca trudność dołka na danym polu. SI „1” oznacza dołek najtrudniejszy na polu, SI „18” dołek najłatwiejszy

- **marker** – inny gracz z flight'u, który zapisuje wyniki danego gracza. Zazwyczaj markerami są dla siebie gracze nawzajem w obrębie flight'u.
- **PAR** – to "norma" uderzeń dla danego dołka. Na polach występują dołki PAR 3, 4 i 5. Oznacza to, że gracz powinien umieścić piłkę w dołku odpowiednio 3, 4 i 5 uderzeniem.
- **PAR pola** – to suma wartości PAR z wszystkich 18 dołków na polu. W zdecydowanej większości przypadków PAR pola wynosi 72. Oznacza to, że gracz powinien wykonać w czasie całej rundy na polu 72 uderzenia.
- **uwolnienie** – to procedura podniesienia i upuszczenia (drop) piłki w najbliższym możliwym miejscu, bez otrzymania dodatkowego uderzenia karnego. Przykład – tymczasowa woda, teren w naprawie, itp.
- **wynik brutto** – to ilość uderzeń jaką dany zawodnik wykonał w czasie rundy golfa (wraz z dodatkowymi uderzeniami karnymi)
- **wynik netto** – to ilość uderzeń jaką dany zawodnik uzyskał w czasie rundy golfa (wraz z dodatkowymi uderzeniami karnymi) pomniejszona o ilość uderzeń handicapowych.

#### AKRONIMY, SKRÓTY I SYMBOLE

- **3W** – wood numer 3. Występują jeszcze 5W, 7W, itp.
- **4H** – hybryda numer 4. Występują jeszcze 5H, 6H, itp.
- **5i** – żelazo numer 5. Występują jeszcze 1i, 2i, 3i, 4i, 6i, 7i, 8i, 9i
- **AGC (abnormal ground conditions)** – nienormalne warunki na polu
- **AS lub A/S** – all square
- **CG (centre of gravity)** – środek ciężkości
- **CR (course rating)** – patrz „Wyniki gry i HCP”
- **DZ (dropping zone)** – patrz „Pole golfowe”
- **GIR (Green in regulation)** – patrz „Wyniki gry i HCP”
- **GUR (teren w naprawie)** – patrz „Pole golfowe”
- **OB** – out of bounds, aut
- **SI (Stroke Index)** – patrz „Wyniki gry i HCP”
- **USGA** – United States Golf Association – organizacja skupiająca zawodowych golfistów w USA

Źródło:

<https://bogigolf.com.pl/blog/portfolio/pojecia-i-reguly-golfowe-sloownik-pojec-i-etykieta-zachowania-na-polu-gry-w-golfa/>