

<u><a href="#">А</a></u>	<u><a href="#">Б</a></u>	<u><a href="#">В</a></u>	<u><a href="#">Г</a></u>	<u><a href="#">Д</a></u>	<u><a href="#">З</a></u>	<u><a href="#">И</a></u>	<u><a href="#">К</a></u>	<u><a href="#">Л</a></u>	<u><a href="#">М</a></u>	<u><a href="#">Н</a></u>	<u><a href="#">О</a></u>
<u><a href="#">П</a></u>	<u><a href="#">Р</a></u>	<u><a href="#">С</a></u>	<u><a href="#">Т</a></u>	<u><a href="#">У</a></u>	<u><a href="#">Ф</a></u>	<u><a href="#">Х</a></u>	<u><a href="#">Ч</a></u>	<u><a href="#">Ш</a></u>	<u><a href="#">Э</a></u>		

<u><a href="#">А</a></u>	<u><a href="#">В</a></u>	<u><a href="#">С</a></u>	<u><a href="#">D</a></u>	<u><a href="#">Е</a></u>	<u><a href="#">F</a></u>	<u><a href="#">G</a></u>	<u><a href="#">H</a></u>	<u><a href="#">J</a></u>	<u><a href="#">K</a></u>	<u><a href="#">L</a></u>	<u><a href="#">M</a></u>
<u><a href="#">N</a></u>	<u><a href="#">O</a></u>	<u><a href="#">P</a></u>	<u><a href="#">Q</a></u>	<u><a href="#">R</a></u>	<u><a href="#">S</a></u>	<u><a href="#">T</a></u>	<u><a href="#">U</a></u>	<u><a href="#">X</a></u>	<u><a href="#">Z</a></u>	<u><a href="#">0-9</a></u>	

## Производители дисков

## А

**Алтимат** (ultimate) – Командный вид спорта с летающим диском (фрисби). Игра ведётся двумя командами по семь человек на прямоугольном поле с зачетными (голевыми) зонами на торцах. Цель игры – поймать диск в зоне соперника, передавая его игрокам своей команды. Передвигаться с диском нельзя. Алтимат – бесконтактный вид спорта, в котором роль судей исполняют сами игроки.

**Альбатрос** (albatross, double eagle) – Результат (количество [бросков](#)) игрока, завершившего [отрезок](#), на три меньше, чем [пар](#).

**Анхайзер** (anhyzer, anny) – [Бросок](#), при котором верхняя часть диска наклонена в сторону к бросающему игроку. Иначе, свободная сторона диска находится выше, чем сторона, за которую игрок [держит диск](#). При таком броске диск полетит по дуге слева направо (при броске [ПРБХ](#)).

**Аут** (out of bounds, OB) – Определённый [директором турнира](#) участок [трассы](#), из которого нельзя производить бросок и в котором нельзя принимать [стойку](#). Линия, обозначающая аут, является частью аута. Игрок, чей диск оказался в зоне аута (т.е. целиком находится в ауте), получает один [штрафной бросок](#).

## Б

**Бёрди** (birdie) – Результат (количество [бросков](#)) игрока, завершившего [отрезок](#), на один меньше, чем [пар](#).

**Богги** (bogey) – Результат (количество [бросков](#)) игрока, завершившего [отрезок](#), на один больше, чем [пар](#).

**Бросок** (throw) – Поступательное движение с последующим выпуском диска для изменения его местоположения. Каждый бросок, выполненный как состязательная попытка для изменения [позиции](#), засчитывается (прибавляется к счёту игрока).

Существует много видов бросков. Основные из них – [бэкхенд](#) и [форхенд](#).

**Бросок вслепую** (blind throw) – [Бросок](#), когда [мишень](#) находится вне прямой видимости игрока.

**Булзай** (bullseye) – Зона в радиусе 3,3 метров (11 футов) от [мишени](#), измеряемая от основания мишени.

**Бэкхенд** (backhand) – [Бросок](#), при котором диск бросается слева от игрока (при броске правой рукой) тыльной стороной ладони вперёд. При этом бросающая рука вытягивается в сторону туловища, противоположную от стороны бросающей руки. [Хваты](#) используемые при броске бэкхендом – [хват тремя пальцами](#), [силовой хват](#), [двойной птичий хват](#), [хват Бонопейн](#).

## В

**Веерный хват** (fan grip) – [Хват](#), который получается при разведении пальцев веером на нижней стороне направляющей пластины диска. Как правило, указательный палец остается на ободке так, чтобы диск находился на первой линии сгиба. Чаще всего веерный хват используется при [паттах](#) или [подбросах](#).

**Вне границ трассы** (out of bounds) – см. [аут](#).

## Г

**Гардиан** (guardian) – Дерево, ветка, стог сена или любое другое препятствие, которое усложняет достижение [мишени](#).

**Глайд** (glide) – Второе число в [системе обозначения характеристик полёта диска](#). Обозначает как долго диск склонен оставаться в воздухе (продолжать полёт) перед тем, как упасть. Диски с большим значением глайда обычно имеют большую дальность полёта, но при этом сильнее подвержены влиянию ветра.

**Грин** (green) – см. [зона патта](#).

**Гриплок** (grip lock) – Выражение, используемое, когда игрок при [броске](#) выпускает диск слишком поздно.

## Д

**Даблс** (doubles) – Формат соревнования, в котором принимают участие команды из, как правило, двух игроков.

**Дальний игрок** (away player) – Игрок с самой дальней [позицией](#) относительно [мишени](#). Обычно дальний игрок производит бросок следующим.

**Двойной птичий хват** (double bird grip) – Является разновидностью [веерного хвата](#). Получается при размещении указательного пальца и мизинца на внутренней стороне обода диска, а среднего и безымянного на внутренней части диска. При этом средний и безымянный пальцы расставлены веером.

**Джамп-патт** (jump putt) – [Патт](#), при котором игрок прыгает к [мишени](#), придавая дополнительный импульс диску.

**Дивизион** (division) – Объединение игроков по какому-либо признаку или совокупности признаков. Например, МРО (Mixed pro open) – дивизион, в который допускаются все желающие вне зависимости от пола, возраста и уровня игры. FPO (Female pro open) – дивизион, в который допускаются все желающие женщины вне зависимости от возраста и уровня игры. FA4 (Female amateur 4) – дивизион, в который допускаются все желающие женщины с [рейтингом](#) не более 725 вне зависимости от возраста. МР40 (Mixed pro 40) – дивизион, в который допускаются все желающие не младше 40 лет вне зависимости от пола и уровня игры.

**Директор турнира (ДТ)** (tournament director, TD) – Человек, ответственный за турнир. Решение, принятое ДТ является окончательным. Только ДТ имеет право дисквалифицировать игрока.

**Диск** (disc) – Общий термин, используемый для обозначения игрового снаряда для игры в диск-гольф, а также [алтимат](#). Диски для игры в диск-гольф должны соответствовать [техническим стандартам ПДГА](#). Список всех одобренных [ПДГА](#) дисков можно посмотреть [здесь](#).

**Дистанс драйвер** (distance driver) – [Драйвер](#) с самым тонким ободом. Потенциально имеет самую большую дальность полёта. Значения [скорости](#) для данных дисков находятся в диапазоне от 10 до 14 (15).

**Доглег** (dogleg) – Изгиб [феервея](#). Например, доглег налево означает, что феервей изгибается справа налево.

**Драйв** (drive) – Первый [бросок](#) с зоны [ти](#). Также может означать промежуточный [бросок](#) на большую дистанцию.

**Драйвер** (driver) – Диск предназначенный для достижения максимальной дальности [броска](#). Имеет значение [скорости](#) в диапазоне от 7 до 14 (15). Выделяют два типа драйверов – [феервей](#) и [дистанс](#).

**Дроп-зона** (drop zone) – Отведённое [директором](#) место на трассе ([игровом отрезке](#)), откуда при определённых условиях совершается [бросок](#). Для дроп-зоны могут соответственно действовать правила игры и разметки, применяемые либо к [ти](#), либо к отмеченной [позиции](#). Зона [ти](#) может быть использована в качестве дроп-зоны.

**ДзЭнЭф** (DNF, do not finish) – Термин, обозначающий счёт игрока, который не закончил раунд или соревнование.

## З

**Завершение отрезка** (holing out) – Событие завершения [игрового отрезка](#). Наступает, когда диск после [броска](#) останавливается между клеткой корзины и нижним краем крепёжного кольца с цепями. При этом диск должен поддерживаться [мишенью](#) (клеткой или цепями). В случае с мишенью-объектом диск после броска должен коснуться отмеченной зоны (область попадания).

**Защитник** – см. [гардиан](#).

**Зона патта** (putting area, green) – Зона в радиусе 10 метров от [мишени](#), измеряемая от основания мишени. После совершения [патта](#) в зоне патта игрок должен продемонстрировать полный контроль над своим равновесием позади переднего края [позиции](#) прежде чем приближаться к мишени. Игрок, не сумевший показать устойчивость, нарушает правило [стойки](#) и получает один [штрафной бросок](#). Чаще всего зону патта называют “грин” (по аналогии с классическим гольфом).

## И

**Игл** (eagle) – Результат (количество [бросков](#)) игрока, завершившего [отрезок](#), на два меньше, чем [пар](#).

**Игра по готовности** (ready golf) – Стилль игры, при котором для поддержания темпа игры игнорируется правило [дальнего игрока](#). Обычно используется при игре вблизи [мишени](#) во время [паттов](#).

**Игровой отрезок** (hole) – Термин, включающий в себя следующие игровые зоны: [ти](#), [феервей](#), [грин](#) и [мишень](#). Также на игровом отрезке могут находиться [дроп-зона](#), [мандатори](#), зоны [аута](#) и [хазарда](#).

**Икс-шаги** (X-step) – Вид [разбега](#), во время исполнения которого ноги скрещиваются, позволяя туловищу поворачиваться эффективнее, а значит,

потенциально увеличить силу [броска](#). Так же при данном разбеге бедра выравниваются в направлении цели.

## К

**Кедди** (caddy) – Помощник игрока, который носит его инвентарь и имеет право давать игроку советы в ходе игры. У игрока может быть только один кедди (в течение раунда). Кедди не является частью игровой группы (не может выносить предупреждения или заявлять о нарушении правил).

**Кирпич** {сленг} (brick) – Диск с небольшим значением [глайда](#). При броске пролетает небольшое расстояние и быстро падает на землю.

**Контралатеральная стойка** (contralateral stance) – Стойка, возникающая, когда ведущая нога находится со стороны туловища, противоположной бросающей руке. Используется при бросках [форхенд](#) и [оверхэд](#).

**Корзина** (basket) – см. [мишень](#)

**Кроухоп** (crou hop) – Тип разбега, используемый при выполнении броска [оверхэд](#).

**Круг** (circle, 10-meter circle) – см. [зона патта](#).

## Л

**Лейаут** (layout) – Схема, расположение и последовательность [игровых отрезков](#). На одном и том же поле для игры может быть несколько лейаутов. Например, добавление [аута](#), [хазарда](#) или [мандатори](#), изменение положения [ти](#) (или даже [дроп-зоны](#)) изменит игровой отрезок, а, соответственно, это будет уже другой лейаут.

**Лига** – Серия однодневных турниров (обычно называемых раундами), проводимых не чаще одного раза в неделю, с общим числом раундов не менее шести, и итоговым зачётом по результатам всей лиги.

**Лидкард** – Группа игроков в раунде с лучшим результатом по итогам предыдущих раундов турнира. Обычно игроки занимающие с первого по четвёртое место.

**Линия игры** (line of play) – Воображаемая линия на игровой поверхности, которая проходит от центра [мишени](#) через центр [маркера](#) (и далее).

**Лофт патт** (loft putt) – [Патт](#), при котором диск летит по значительно восходящей траектории по направлению к [мишени](#), затем при потере высоты попадает в корзину (мишень) или падает рядом с ней. То есть при лофт патте диск описывает дугу (в вертикальной плоскости) с достаточно большой амплитудой.

## М

**Маллиган** (mulligan, mullie) – Дополнительный нештрафуемый бросок (возможность переброса любого броска на [игровом отрезке](#)) для игрока в классические [даблс](#), которому не досталось пары. Чаще всего игроки используют маллиган при исполнении патта.

**Мандатори** (mandatory) – Объект, который определяет обязательное направление. Обязательное направление ограничивает путь, по которому диск может пройти в ходе игры на [игровом отрезке](#). Если игрок нарушил мандатори, он получает [штрафной бросок](#). [Позиция](#) следующего броска находится на [дроп-зоне](#) для этого мандатори или, если [дроп-зона](#) отсутствует, бросок выполняется с предыдущей [позиции](#).

**Маркер** (marker) – Диск, который используется для отметки [позиции](#). Это может быть либо брошенный диск в границах трассы на игровой поверхности, либо [мини-маркер](#).

**Маркер-диск** (marker disc) – см. [маркер](#).

**Мини-маркер** (mini marker disc, mini) – диск малого размера, не предназначенный для бросков в ходе игры, соответствующий техническим стандартам [ПДГА](#) для мини-маркеров. Используется, когда брошенный диск оказался на игровой поверхности [не в границах трассы](#), либо в случае, когда [позицию](#) необходимо переместить согласно правилам.

**Мишень** (target) – Это приспособление, которое служит для того, чтобы точно и наглядно определить, что [отрезок](#) завершён. Мишень-корзина спроектирована так, чтобы улавливать диски и обычно состоит из корзины, цепей и крепёжного кольца, которые закрепляются на штоке. Мишень-объект, как правило, имеет отмеченную область попадания.

## Н

**Ноузап** (nose up) – Положение диска, когда передний край диска находится выше плоскости, параллельной плоскости броска (обычно параллельно земле) и проходящей через центр диска. Диск брошенный в таком положении может набирать высоту и быстрее замедляется, чем при [плоском](#) броске.

**Ноуздаун** (nose down) – Положение диска, когда передний край диска находится ниже плоскости, параллельной плоскости броска (обычно параллельно земле) и

проходящей через центр диска. Диск брошенный в таком положении быстрее теряет высоту, чем при [плоском](#) броске.

**Ночной гольф** (night golf, glow golf) – Игра, в которую играют ночью со светящимися дисками или лампочками, прикрепленными к дискам.

## О

**Оби** (OB) – см. [аут](#).

**Обычная вода** (casual water) – Вода, которая не считается [вне границ трассы](#). Например, лужи или болотистые участки.

**Овермолд** [диск] (overmold) – Диск, которым для обода используется один тип пластика и другой для направляющей пластины диска.

**Оверхэд** [бросок] (overhead, overhand) – Тип [броска](#), при котором точка выпуска диска находится над головой. Сам бросок осуществляется аналогично броску томагавка (боевого топора) или бейсбольного мяча. Тамбер и томагавк (или хаммер) – виды оверхэд бросков.

**Отскок** (kick) – Изменение направления полёта диска после удара о какой-либо объект (чаще всего – дерево).

## П

**Пар** (par) – Ожидаемое число [бросков](#) за которое игрок должен закончить [игровой отрезок](#).

**Патт** (putt) – [Бросок](#), используемый, когда игрок находится достаточно близко к [мишени](#), чтобы [завершить отрезок](#). Чаще всего паттом называют бросок в пределах 20 метров от мишени.

**Паттер** (putter) – Диск имеющий значения [скорости](#) в диапазоне от 1 до 3 (4) и самую большую толщину обода. Предназначены для [подброса](#) и [патта](#). Имеют малую дальность полёта и стабильный полёт.

**ПДГА** (PDGA, The Professional Disc Golf Association) – Профессиональная ассоциация диск-гольфа. Управляющий орган в диск-гольфе, который устанавливает правила и технические стандарты для соревнований. [Оф. сайт](#).

**Питч патт** (pitch putt) – см. [пуш патт](#)



**Плоский бросок** (flat throw) – [Бросок](#), при котором диск выпускается параллельно земле. Иначе говоря, диск не наклоняется, в отличие от бросков [хайзером](#) или [анхайзером](#).

**Подброс** (approach, upshot) – Бросок с небольшой (приемлемой для конкретного игрока) дистанции до [мишени](#) для достижения наименьшего расстояния до [мишени](#).

**Позиция** (lie) – Участок игровой поверхности, на котором игрок принимает [стойку](#) для выполнения [броска](#). Позицией для первого [броска](#) на отрезке является площадка [ти](#). [Дроп-зона](#) является позицией. В остальных случаях, позицией является прямоугольник позади заднего края [маркера](#), шириной 20 см, длиной 30 см и с центром на [линии игры](#).

**Потерянный диск** (lost disc) – Диск объявляется потерянным, если игрок не смог найти его в течение трёх минут с момента прибытия к его предполагаемому местоположению. Любой игрок в группе или судья могут засечь три минуты и должны оповестить группу о начале отсчёта. Как только диск объявлен потерянным, его статус не меняется даже, если он будет найден. Игрок, чей диск объявлен потерянным, получает один [штрафной бросок](#). Следующий бросок осуществляется с предыдущей [позиции](#).

**ПРБХ** (RNBH) – Бросок [бэкхендом](#) правой рукой (right-hand backhand).

**Провижинал** [бросок] (provisional throw) – Дополнительный бросок, который не добавляется к счету игрока, если он в конечном итоге не используется для [завершения отрезка](#). Используется для экономии времени, когда существует вероятность того, что диск игрока [потерян](#) или находится в [ауте](#) после броска.

**Пуш патт** (push putt) – Стиль [патта](#), при котором диск выпускается с небольшой скоростью и практически без вращения. При этом диск летит по умеренно восходящей траектории. Основной импульс диску придает разгибание локтя, а не запястья (как при [спин патте](#)).

## Р

**Разбег** (run-up) – Последовательность шагов перед [броском](#), целью которой состоит в том, чтобы привести свое тело в положение для броска, как если бы вы бросали с места, но уже с некоторым ускорением по направлению к цели ([мишени](#) или предполагаемой зоне приземления).



**Развалить корзину** {сленг} – рассказать друзьям, как круто ты сыграл бы игровой отрезок, если бы не ветер, дождь, лес, неправильные цепи, неудобный разбег и всё остальное, чего никогда раньше на этом отрезке не замечалось.

**РДГА (RDGA)** – Российская диск-гольф ассоциация. Добровольное объединение лиц с целью развития диск-гольфа в России, подготовки спортсменов, организации и проведения спортивных мероприятий. [Оф. сайт](#).

**Рейтинг** (raiting) – Число, которое отражает средний уровень игры и навыков игрока, основанное на предыдущих игровых (турнирных) раундах.

**Релиф** (relief) – Перенос [позиции](#) по [линии игры](#) с сторону от [мишени](#). Используется, когда на позиции или рядом с ней находится какая-либо опасность или препятствие не позволяет занять [стойку](#) за [маркером](#). Также игрок может выполнить релиф по собственному желанию с начислением одного [штрафного броска](#).

**Ричбэк** (reach-back) – Фаза [броска](#), при которой бросковая рука отводится (вытягивается) назад за туловище. Чем больше отводится рука, тем больше потенциальная начальная скорость диска при отпускании и, следовательно, больше потенциальное расстояние. Чем меньше отводится рука, тем меньше вероятность промаха от намеченной траектории полета.

**Ролл** – см. [роллер](#).

**Роллер** (roller) – [Бросок](#), при котором диск большую часть дистанции после броска проходит по земле. Обычно используется для достижения максимальной дистанции или для обхода каких-либо препятствий.

**Рывок** (pull-through) – Фаза [броска](#), при которой диск тянется от конечной (т.е. самой дальней) точки [ричбека](#) (отведения руки назад) к точке выпуска диска.

## С

**Сайдарм** (sidearm) – см. [форхенд](#)

**Сафари гольф** (safari golf) – Игра, в которой игроки выбирают [игровые отрезки](#), отличные от установленного [лейаута](#). Например, играют с [ти](#) первого игрового отрезка в [мишень](#) (корзину) третьего игрового отрезка.

**Силовой хват** (power grip) – [Хват](#), используемый при выполнении броска [бэкхенд](#). Силовой хват один из самых популярных хватов. Он похож на [хват тремя пальцами](#), но при этом все четыре пальца расположены на внутренней стороне обода. Большой

палец располагается на внешней стороне диска. Также, как и хват тремя пальцами, силовой хват используется для достижения максимальной дистанции.

**Система обозначения характеристик полёта диска** (four-number flight rating of a disc) – Четыре характеристики диска, которые описывают его поведение при полёте. Характеристики, в порядке их написания: [скорость](#), [глайд](#), [тёрн](#), [фейд](#).

**СиТиПи** (СТР, closest to the pin) – Конкурс, в котором побеждает игрок, чей диск после первого [броска](#) приземлится ближе к [мишени](#), чем у остальных игроков.

**Скай роллер** (sky roller) – Бросок [роллером](#), при котором диск пролетает в воздухе значительное расстояние, прежде чем повернуться, удариться о землю под вертикальным углом и начать катиться.

**Скай хайзер** (sky hyzer) – см. [спайк хайзер](#)

**Скинс** (skins) – Игра, при которой каждый [игровой отрезок](#) разыгрывается отдельно. Приз на отрезке (скин) получает игрок с наименьшим числом [бросков](#) на этом игровом отрезке. В случае ничьей скин переносится на следующий отрезок.

**Скип** (skip) – Отскок диска от какой-либо поверхности (обычно от земли) или объекта (например, лавочка или верхняя часть корзины).

**Скоростной гольф** (speed golf) – Игра, цель которой состоит в том, чтобы сыграть раунд (или [игровой отрезок](#)) как можно быстрее или с некоторой комбинацией времени и количества [бросков](#).

**Скорость** (speed) – Первое число в [системе обозначения характеристик полёта диска](#). Обозначает относительную скорость, с которой нужно бросить диск, чтобы достичь задуманных производителем характеристик полёта диска.

Начинающие игроки ошибочно полагают, что диск со скоростью 14 полетит дальше, чем диск со скоростью 7. Но это означает, что первый диск необходимо бросить намного сильнее (быстрее), чем второй для достижения его характеристик полёта.

**Смертельный патт** (death putt) – Ситуация, когда игрок паттит в корзину ([мишень](#)), за которой находится [аут](#), [хазард](#) или какая-либо опасность (вода, крутой склон).

**Спайк хайзер** (spyke hyzer) – Бросок стабильным диском под большим углом [хайзера](#) с большой амплитудой (высоко в небо). При этом диск описывает высокую дугу и падает на землю почти вертикально или под большим углом.

**Спин патт** (spin putt) – Стиль [патта](#), при котором диск выпускается с достаточно большой скоростью и сильным вращением. Импульс диску придается за счёт вытягивания руки вперёд (предплечье при этом не создаёт вращение, а двигается вперёд) и разгибания запястья, создающее сильное вращение диска. При этом диск летит по прямой траектории с очень небольшим изменением высоты.

**Старфрейм** (star frame) – Ситуация, когда все игроки в группе завершили [игровой отрезок](#) с результатом [бёрди](#) или лучше.

**Стойка** (stance) – Правила расположения игрока при совершении [броска](#).

При совершении броска с зоны [ти](#) или [дроп-зоны](#), в момент выпуска диска игрок должен иметь хотя бы одну точку опоры в пределах зоны [ти](#), и все точки опоры должны находиться в пределах зоны [ти](#). (Точка опоры – это любая часть тела игрока, которая в момент выпуска диска касается игровой поверхности или любого другого объекта, который обеспечивает поддержку).

Если [позиция](#) отмечена [маркером](#), то в момент выпуска диска игрок обязан: 1) хотя бы одной точной опоры быть внутри позиции; 2) не иметь точек опоры ближе к [мишени](#), чем задний край [маркера](#); 3) всем точками опоры находиться в границах трассы.

При нарушении правил стойки, игрок получает [штрафной бросок](#).

**Стрэдл [стойка]** (straddle stance) – Стойка, используемая во время [патта](#), при которой ноги игрока располагаются параллельно его плечам.

## Т

**Тарелка** {сленг} – см. [диск](#). Чаще всего тарелкой называют диск игроки в [алтимат](#).

**Тап-ин** (tap in) – [Патт](#) из круга [3,3 метра](#), считая от основания корзины.

**Ти** (tee, teepad, tee box) – Зона с которой производится первый [бросок](#) на [игровом отрезке](#). Зона ти представляет собой площадь, ограниченную краями площадки ти, если они есть. Если их нет, тогда границы ти находятся на протяжении трёх метров позади линии ти перпендикулярно ей. (Линия ти – это передняя граница зоны ти либо прямая, соединяющая внешние края двух меток, обозначающих ти).

**Тёрн** (turn, high-speed stability) – Третье число в [системе обозначения характеристик полёта диска](#). Обозначает как себя ведёт диск в первой части полёта, когда диск двигается максимально быстро. При броске [ПРБХ](#) чем меньше значение тёрна, тем сильнее диск будет уходить направо. При положительных значениях тёрна

или если он равен нулю, диск не будет поворачивать направо. При отрицательных значениях диск поворачивает направо и, при больших отрицательных значениях (минус три и меньше), полёт диска может перейти в [роллер](#). Диски с большими отрицательными значениями тёрна называют нестабильными.

**Тёрнить** – Термин, означающий, что диск поворачивает направо (при броске [ПРБХ](#)). Чаще всего применяется для начальной или средней части полёта диска.

**Тёрновер** [*бросок*] (turnover shot) – [Бросок](#), при котором диск летит по траектории в направлении, противоположном направлению [фейда](#) диска. При этом в основном используется нестабильность диска, а не угол выпуска диска, как при броске [анхайзером](#). Например, при броске тёрновер [ПРБХ](#) (диск [фейдит](#) налево) траектория полёта диска будет описывать кривую слева направо.

**Томбстоун** (tombstone) – Диск, частично воткнувшийся в землю. Чаще всего данная ситуация получается при броске [спайк хайзером](#).

**Турбо патт** (turbo putt) – Стил [патта](#), который выполняется на уровне ваших плеч или над ними с использованием запястья и предплечья для вращения диска. При турбо патте используется [четырёхпальцевый хват](#) или [хват лонгхорн](#).

**Турнирный директор (ТД)** – см. [директор турнира](#)

**Тюрьма** (jail) – Участок [игрового отрезка](#), с которого очень трудно продвинуться вперед (например, заросли кустов или густой лес).

## У

**Угол атаки** (angle of attack, pitch angle) – Продольный угол наклона диска (задней части диска относительно передней) по отношению к линии броска (аналогично тангажу в авиации). При положительном угле атаки получится бросок [ноузап](#), при отрицательном – [ноуздаун](#).

**Унифицированный хват** (unified finger grip, two-finger grip) – [Хват](#), используемый при выполнении броска [форхенд](#). Получается, когда средний палец помещается на внутреннюю часть обода диска, а указательный прижимается к среднему. Большой палец помещается на внешней стороне диска. Безымянный палец и мизинец используются для создания упора.

## Ф

**Феервей** (fairway) – Игровая поверхность [игрового отрезка](#) между [ти](#) и [грином](#), по которой по задумке дизайнера отрезка или игрока, совершающего [бросок](#), полетит диск.

**Феервей драйвер** (fairway driver, control driver) – [Драйвер](#) с тонким ободом. Имеет большúю дальность полёта, но меньше, чем у [дистанс драйвера](#). Значения [скорости](#) для данных дисков находятся в диапазоне от 7 до 9. Обычно используется для [драйва](#) на коротких игровых отрезках или для промежуточных бросков на длинных игровых отрезках.

**Фейд** (fade, low-speed stability) – Четвёртое число в [системе обозначения характеристик полёта диска](#). Обозначает как себя ведёт диск в завершающей части полёта, когда диск замедляется. Значение фейда находится в диапазоне от 0 до 5. При броске [ПРБХ](#) чем больше значение фейда, тем быстрее диск будет падать и уходить налево. Диски с большими значениями фейда называют стабильными.

**Фейдить** – Термин, означающий, что диск поворачивает налево (при броске [ПРБХ](#)). Чаще всего применяется для конечной части полёта диска.

**Флекс [бросок]** (flex shot) – Бросок [анхайзером](#) стабильным диском, при котором диск описывает S-образную траекторию.

**Флик патт** (flick putt) – Стил [патта](#), при котором бросок производится [форхендом](#). Предплечье при таком броске практически не используется, основное движение – запястьем.

**Флиппи [диск]** (flippy, flip disc) – Термин, обозначающий очень нестабильный диск.

**Форхенд** (forehand) – [Бросок](#), при котором диск бросается справа от игрока (при броске правой рукой) ладонью вперёд. При этом бросающая рука вытягивается в ту же сторону туловища, что и сторона бросающей руки. [Хваты](#) используемые при броске форхендом – [унифицированный хват](#), [хват разведёнными пальцами](#).

**Фрольф** (frolf) – Одно из названий диск-гольфа. Сокращенно от [фрисби гольф](#).

## Х

**Хазард** (hazard) – Определённый [директором турнира](#) участок [трассы](#), попадание в который влечёт начисление [штрафного броска](#). Диск находится в зоне хазарда, если он со всех сторон окружён областью хазарда. Игрок, чей диск находится в зоне хазарда, получает один штрафной бросок. [Позиция](#) диска при этом не перемещается.

**Хайзер** (hyzer) – [Бросок](#), при котором верхняя часть диска наклонена в сторону от бросающего игрока. Иначе, свободная сторона диска находится ниже, чем сторона, за которую игрок [держит диск](#). При таком броске диск полетит по дуге справа налево (при броске [ПРБХ](#)).

**Хайзер флип** (hyzer flip) – Бросок [хайзером](#) нестабильным диском, при котором диск сначала поворачивается в другую сторону (параллельно земле или на угол анхайзера) за счёт [тёрна](#) (в средней части полёта), а затем [фейдит](#) (к конце полёта). Обычно применяется для достижения максимальной дальности броска или для преодоления узких [феервеев](#).

**Хват** (grip) – Техника, которую использует игрок для удержания диска во время [броска](#).

**Хват Бонопэйн** (Bonopane grip) – [Хват](#), используемый при выполнении броска [бэкхенд](#). Получается при размещении обода диска между указательным и средним пальцами, таким образом, чтобы указательный палец лежал на направляющей пластине диска, а средний палец находился под ободом.

**Хват лонгхорн** (longhorn grip) – [Хват](#) используемый при [турбо патте](#). Получается при помещении большого пальца примерно на центр диска с внутренней стороны, указательного пальца и мизинца на обод диска с внешней стороны, а среднего и безымянного пальцев на внутренней стороне диска. Правильное расположение большого пальца обеспечивает максимальную устойчивость диска.

**Хват разведёнными пальцами** (split finger grip) – [Хват](#), используемый при выполнении броска [форхенд](#). Получается, когда средний палец помещается на внутреннюю часть обода диска, а указательный направлен к середине диска. Большой палец помещается на внешней стороне диска. Безымянный палец и мизинец используются для создания упора.

**Хват тремя пальцами** (three-finger grip) – [Хват](#), используемый при выполнении броска [бэкхенд](#). Получается, когда указательный, средний и безымянный пальцы расположены на внутренней стороне обода. Мизинец при этом не используется. Большой палец располагается на внешней стороне диска. Также, как и [силовой хват](#), хват тремя пальцами используется для достижения максимальной дистанции.

**Чейскард** (chase card) – Вторая группа игроков в раунде по итогам предыдущих раундов турнира. Обычно игроки, занимающие с пятого по восьмое место.

**Четырёхпальцевый хват** (four-finger grip) – [Хват](#) используемый при [турбо патте](#). Получается при помещении большого пальца примерно на центр диска с внутренней стороны, а остальных четырёх пальцев на обод диска с внешней стороны. Правильное расположение большого пальца обеспечивает максимальную устойчивость диска.

## Ш

**Штрафной бросок** (penalty stroke) – дополнительный бросок, получаемый игроком за попадание в [аут](#) или [хазард](#), непрохождение [мандатори](#) или нарушение правил.

## Э

**Эйс** (Ace, Hole-in-one) – Завершение игрового отрезка за один бросок. Попадание в корзину ([мишень](#)) с зоны [ти](#).

**Эйспул** (ace pool) – Денежный приз на соревновании, предназначенный игроку (или игрокам), совершившим [эйс](#). Эйспул может быть накопительным (например, если он разыгрывается на [лиге](#)).

**Эска** [*бросок*] (S-shot) – [Плоский](#) бросок нестабильным диском, при котором диск описывает S-образную траекторию за счёт [тёрна](#) (в средней части полёта) и небольшого [фейда](#) (к конце полёта). Неправильно исполненный бросок эской (выпущенный [анхайзером](#) или слишком сильно) может перейти в [роллер](#).

---



## А

Ace – см. [эйс](#)

Ace pool – см. [эйспул](#)

Albatross – см. [альбатрос](#)

Angle of attack – см. [угол атаки](#)

Anhyzer – см. [анхайзер](#)

Anny – см. [анхайзер](#)

Approach – см. [подброс](#)

Away player – см. [дальний игрок](#)

## В

Backhand – см. [бэкхенд](#)

Basket – см. [мишень](#)

Birdie – см. [бёрди](#)

Birdie rate – Отношение числа [игровых отрезков](#), сыгранных с результатом [бёрди](#) или лучше, к общему числу сыгранных отрезков.

Blind throw – см. [бросок вслепую](#)

Bogey – см. [богги](#)

Вопорane grip – см. [хват Бонопэйн](#)

Bounce back – Ситуация, когда непосредственно за [игровым отрезком](#), завершённым с результатом [богги](#) или хуже (больше [пара](#)), игрок завершает отрезок с результатом [бёрди](#) или лучше (меньше пара).

Brick – см. [кирпич](#)

Bullseye – см. [булзай](#)

## С

C1 – см. [circle 1](#)

C1X – Зона на расстоянии от 3,3 до 10 метров от [мишени](#), измеряемая от основания мишени.

Circle 1 – Зона в радиусе 10 метров от [мишени](#), измеряемая от основания мишени. Также см. [зона патта](#).

Circle 1 in Regulation – Достижение игроком [circle 1](#) (10 м) за количество [бросков](#) на два меньше, чем [пар](#) (и получение шанса [патта](#) на [бёрди](#)). При паре 3 – если первый

бросок игрока приземлился в circle 1, при паре 4 – если второй бросок игрока приземлился в circle 1 и т.д. Также считается как достижение [circle 2 in regulation](#). Также C1 in regulation засчитывается при [игле](#) или [альбатросе](#).

Circle 1 Putting – Статистическая величина, означающая процент попадания [паттов](#) с расстояния до 10 метров от [мишени](#), то есть из [круга](#).

Circle 1X Putting – Статистическая величина, означающая процент попадания [паттов](#) с расстояния от 3,3 до 10 метров от [мишени](#), то есть это [circle 1 putting](#) без учета [тап-инов](#).

C2 – см. [circle 2](#)

Circle 2 – Зона на расстоянии от 10 до 20 метров от [мишени](#), измеряемая от основания мишени.

Circle 2 in Regulation – Достижение игроком [circle 2](#) (от 10 до 20 м) за количество [бросков](#) на два меньше, чем [пар](#) (и получение шанса [патта](#) на [бёрди](#)). При паре 3 – если первый бросок игрока приземлился в circle 2 (или ближе), при паре 4 – если второй бросок игрока приземлился в circle 2 (или ближе) и т.д. Также считается как достижение [circle 1 in regulation](#). Статистика C2 in regulation засчитывается при [игле](#) или [альбатросе](#).

Circle 2 Putting – Статистическая величина, означающая процент попадания [паттов](#) с расстояния от 10 до 20 метров от [мишени](#).

Caddy – см. [кедди](#)

Casual water – см. [обычная вода](#)

Chase card – см. [чейскард](#)

Closest to the pin – см. [СиТиПи](#)

Contralateral stance – см. [контралатеральная стойка](#)

Control driver – см. [фееервей драйвер](#)

Crow hop – см. [кроухоп](#)

СТР – см. [СиТиПи](#)

## D

Death putt – см. [смертельный патт](#)

Disc – см. [диск](#)

Distance driver – см. [дистанс драйвер](#)

Division – см. [дивизион](#)

DNF – см. [ДэЭнЭф](#)

Do not finish – см. [ДэЭнЭф](#)

Dogleg – см. [доглег](#)

Double bird grip – см. [двойной птичий хват](#)

Double eagle – см. [альбатрос](#)

Doubles – см. [даблс](#)

Drive – см. [драйв](#)

Driver – см. [драйвер](#)

Drop zone – см. [дроп-зона](#)

## **Е**

Eagle – см. [игл](#)

Elevator putt – см. [лофт патт](#)

## **Ф**

Fade – см. [фейд](#)

Fairway – см. [феервей](#)

Fairway driver – см. [феервей драйвер](#)

Fairway hit – Статистическая величина означающая приземление [драйва](#) на [феервее](#) по следующим правилам: 1. При паре 3 – первый бросок приземлился в [circle 2](#) (или ближе). То есть при паре 3 совпадает с [C2 in regulation](#). 2. При паре 4 – первый бросок приземлился в circle 2 или на феервее. 3. При паре 5 – учитываются первый и второй броски. Они должны приземлиться в circle 2 или на феервее. Общее число fairway hits равно числу [игровых отрезков](#) плюс число игровых отрезков с паром 5 (так как при паре 5 учитываются два броска).

Fan grip – см. [веерный хват](#)

Flyway – см. [феервей](#)

Forehand – см. [форхенд](#)

Four-finger grip – см. [четырёхпальцевый хват](#)

Four-number flight rating of a disc – см. [система обозначения характеристик полета диска](#)

Flat throw – см. [плоский бросок](#)

Flex shot – см. [бросок флекс](#)

Flip disc – см. [флиппи](#)

Flippy – см. [флиппи](#)

Frolf – см. [фрольф](#)

## G

Glide – см. [глайд](#)

Glow golf – см. [ночной гольф](#)

Green – см. [зона патта](#)

Grip – см. [хват](#)

Grip lock – см. [гриплок](#)

Guardian – см. [гардиан](#)

## H

Hazard – см. [хазард](#)

High-speed stability – см. [тёрн](#)

Hole – см. [игровой отрезок](#)

Hole-in-one – см. [эйс](#)

Holing out – см. [завершение отрезка](#)

Hyzer – см. [хайзер](#)

Hyzer flip – см. [хайзер флип](#)

## J

Jail – см. [тюрьма](#)

Jump putt – см. [джамп-патт](#)

## K

Kick – см. [отскок](#)

## L

Layout – см. [лейаут](#)

Lie – см. [позиция](#)

Line of play – см. [линия игры](#)

Loft putt – см. [лофт патт](#)

Longhorn grip – см. [хват лонгхорн](#)

Low-speed stability – см. [фейд](#)

# М

Mandatory – см. [мандатори](#)

Marker – см. [маркер](#)

Marker disc – см. [маркер](#)

Mini – см. [мини-маркер](#)

Mini marker disc – см. [мини-маркер](#)

Mullie – см. [маллиган](#)

Mulligan – см. [маллиган](#)

# N

Night golf – см. [ночной гольф](#)

Nose up – см. [ноузап](#)

Nose down – см. [ноуздаун](#)

# O

OB – см. [аут](#)

OB Rate – Статистическая величина равная отношению общего числа бросков в [аут](#) к общему числу [игровых отрезков](#). Эта величина может быть больше, чем 1 (если число попаданий в аут больше, чем число игровых отрезков).

Out of bounds – см. [аут](#)

Overhand – см. [оверхэд](#)

Overhead – см. [оверхэд](#)

Overmold – см. [овермолд](#)

# P

Par – см. [пар](#)

Parked – Достижение игроком [булзая](#) (3,3 м) за количество [бросков](#) на два меньше, чем [пар](#) (и получение шанса [патта](#) на [бёрди](#)). Также считается как достижение [circle 1 in regulation](#) и [circle 2 in regulation](#). Статистика parked засчитывается при [игле](#) или [альбатросе](#).

PDGA – см. [ПДГА](#)

Penalty stroke – см. [штрафной бросок](#)

Pitch angle – см. [угол атаки](#)

Pitch putt – см. [пуш патт](#)

Power grip – см. [силовой хват](#)

Pull-through – см. [рывок](#)

Push putt – см. [пуш патт](#)

Putt – см. [патт](#)

Putter – [паттер](#)

Putting area – см. [зона патта](#)

## Q

Quarterwind – Комбинация бокового ветра со встречным или попутным ветром.

## R

Raiting – см. [рейтинг](#)

RDGA – см. [РДГА](#)

Reach-back – см. [ричбэк](#)

Relief – см. [релиф](#)

RHBH – см. [ПРБХ](#)

Right-hand backhand – см. [ПРБХ](#)

Roller – см. [роллер](#)

Run-up – см. [разбег](#)

## S

S-shot – см. [эска](#)

Scramble – Ситуация, когда после получения [штрафного броска](#) (за [аут](#) или [хазард](#)) или [броска](#), после которого диск оказался вне [феервея](#), [игровой отрезок](#) завершается с результатом [пар](#) или лучше.

Sidearm – см. [форхенд](#)

Skins – см. [скинс](#)

Skip – см. [скип](#)

Sky hyzer – см. [спайк хайзер](#)

Sky roller – см. [скай роллер](#)

Speed – см. [скорость](#)

Speed golf – см. [скоростной гольф](#)

Spin putt – см. [спин патт](#)

Split finger grip – см. [хват разведёнными пальцами](#)

Spyke hyzer – см. [спайк хайзер](#)

Stance – см. [стойка](#)

Star frame – см. [старфрейм](#)

Straddle stance – см. [стрэдл](#)

## **T**

Tap in – см. [тап-ин](#)

Target – см. [мишень](#)

TD – см. [директор турнира](#)

Tee – см. [ти](#)

Tee box – см. [ти](#)

Teepad – см. [ти](#)

The Professional Disc Golf Association – см. [ПДГА](#)

Three-finger grip – см. [хват тремя пальцами](#)

Throw – см. [бросок](#)

Throw-in – Попадание в [мишень](#) с расстояния более 20 метров. [Эйс](#) считается как throw-in.

Tournament director – см. [директор турнира](#)

Turbo putt – см. [турбо патт](#)

Turn – см. [тёрн](#)

Turnover shot – см. [бросок тёрновер](#)

Two-finger grip – см. [унифицированный хват](#)

## **U**

Ultimate – см. [алтимат](#)

Unified finger grip – см. [унифицированный хват](#)

Upshot – см. [подброс](#)

## **X**

X-step – см. [икс-шаги](#)

## **Z**

Circle – см. [зона патта](#)

## **0 – 9**



10-meter circle см. [зона патта](#)

# Производители дисков

## 1. *Disc Golf Association* – [www.discgolf.com](http://www.discgolf.com)

The Disc Golf Association (DGA) была основана в 1976 году Эдом Хедриком. В DGA работает квалифицированный штат профессионалов в области диск-гольфа, которые могут помочь любому в планировании, проектировании и установке поля для диск-гольфа, а также помочь с выбором диска. Популярные диски компании: Torrent, Hurricane, Squall, Aftershock, Breaker и Blowfly.

## 2. *Discraft* – [www.discraft.com](http://www.discraft.com)

Компания Discraft была основана в 1978 году Джимом Кеннером. Discraft продолжает поддерживать безупречную репутацию благодаря использованию пластиков высочайшего класса и высокоточному производству. Discraft Ultra-Star является официальным диском в [алтимате](#) США с 1991 года. Популярные диски компании: Challenger, Zone, Buzz, Passion и Nuke.

## 3. *Dynamic Discs* – [www.dynamicdiscs.com](http://www.dynamicdiscs.com)

Компания Dynamic Discs начала свою деятельность в сфере диск-гольфа в марте 2005 года и выросла из большого числа компаний, занимающихся производством и продажей фирменных дисков и одежды для диск-гольфа. С помощью талантливых графических дизайнеров, создавших несколько отличительных дизайнов, Dynamic Discs смогла привлечь внимание многих игроков в диск-гольф. Самые популярные диски компании: Judge, Truth, Trespass, Escape, King и Verdict.

## 4. *Gateway Discs* – [www.gdstour.com](http://www.gdstour.com)

Компания Gateway Discs была основана Дэвидом Маккормиком в 1993 году с намерением развивать спорт диск-гольф в районе Сент-Луиса. Компания Gateway начала производство дисков в 1999 году и в настоящее время выпускает модели дисков с широким спектром термопластичных пластиков. Компания Gateway хорошо известна своей линейкой паттернов, которые отличаются широким спектром гибкости. Самые популярные диски компании: Wizard, Magic, Assassin, Element, Spirit и Sabre.

## 5. *Innova* – [www.innovadiscs.com](http://www.innovadiscs.com)

Компания Innova была основана в 1983 году Дэйвом Данипейсом, Гарольдом Дювалем и Чарли Дювалем. Она создала первый в мире диск со скошенными краями, разработанный специально для диск-гольфа. Innova предлагает полную линейку дисков, отвечающих требованиям любого уровня мастерства игрока, а также

популярные [корзины](#) DisCatcher Pro, Sport и Traveler. Самые популярные диски компании: Aviar, Roc, Maco3, Valkyrie, Leopard, Firebird и Destroyer.

#### **6. Latitude 64° – [www.latitude64.se](http://www.latitude64.se)**

Latitude 64° – это географическое местоположение жилого сообщества Бергсбин, расположенного за пределами прибрежного города Шеллефтео, недалеко от Полярного круга в северо-восточной части Швеции. Страстными людьми, стоящими за Latitude 64°, являются Томас Экстрем, Сванте Эрикссон, Дэвид Берглунд и Йохан Острем. В сумме они играют в диск-гольф более 100 лет. Самые популярные диски компании: Diamond, River, Pure, Saint, Fuse, Claymore, Grace и Rive.

#### **7. Millennium – [www.golfdisc.com](http://www.golfdisc.com)**

Компания Millennium Golf Disks была основана в 1995 году членами зала славы диск-гольфа Джоном Хоуком и Гарольдом Дювалем. В 2011 году всемирная дистрибуция и операции Millennium перешли к Disks Unlimited в Херингтоне, штат Канзас. Millennium продолжает фокусироваться на выпуске дисков премиум-класса с высокой степенью управляемости, а также на развитии этого вида спорта за счет дизайна полей, повышения осведомленности и проведения мероприятий. Самые популярные диски компании: Omega Super Soft, Aurora MS, JLS, Orion LF, Quasar и Astra.

#### **8. Prodigy Disc – [www.prodigydisc.com](http://www.prodigydisc.com)**

Prodigy Disc - уникальная компания, основанная командой чемпионов мира по диск-гольфу, которые почувствовали необходимость разработать больше дисков для диск-гольфа. За первые два года своего существования Prodigy Disc выиграла больше мейджоров (турниров высочайшего уровня), турниров национального тура и мировых титулов [ПДГА](#) в открытых дивизионах, чем все остальные производители вместе взятые. Самые популярные диски компании: X1, D1, M2, M4 и Pa3.

#### **9. MVP Disc Sports – [www.mvpdiscsports.com](http://www.mvpdiscsports.com)**

Компания MVP Disc Sports была основана Чадом и Брэдом Ричардсонами, страстными игроками в диск-гольф, которые провели большую часть своей юности, работая у своего отца в цехе литья под давлением. Заядлые игроки в диск-гольф, стремящиеся к совершенству, они продолжают максимально повышать качество и производительность. Их самые популярные диски включают: Ion, Vector, Volt, Servo, Envy, Glitch и Tesla.