

Il sistema gestisce un massimo di 190 giocatori.

Per buche **dogleg**, accanto al par standard di riga 6 appare la lettera D.

INSERZIONE DATI: nelle celle delle colonne da L a T si inseriscono i dati dello score: i colpi TOTALI impiegati per imbucare la palla, compresi tutti i putt giocati, i colpi virtuali usati e le penalità subite. Inserire i valori riportati sullo score, VUOTI compresi.

Il computer provvederà a ridurre al doppio bogey quelli al di sopra.

Buca senza score, lasciare la cella VUOTA, il sistema invalida lo score con la sigla XS.

Buca senza putt, se lo score della buca è doppio bogey e la casella putt è vuota, sarà evidenziato nella colonna risultati col codice DB, **BISOGNA** inserire 2 nella cella putt; se invece è una buca con score bogey o meglio, lasciarla vuota, il sistema invalida lo score con la sigla XP.

DB1 = la buca col numero della sigla ha score doppio bogey e ha la casella dei putt vuota. **SI SANA**

SOLTANTO INSERENDO 2 NEI PUTT.

DG1 = la buca col numero della sigla è dog leg e lo score è sotto par; va indagata caso per caso. **SI SANA**

CON P o C.

BR5 e EA8 = birdie in buca 5 e eagle in buca 8 vanno controllati. **SI SANA CON P o C.**

EAX = ci sono perlomeno 2 eagle, molto poco credibile, investigare con tendenza verso il C di non

credibilità. **SI SANA CON P o C.**

BRX = ci sono perlomeno 3 birdie, molto poco credibile, investigare con tendenza verso il C di non

credibilità. **SI SANA CON P o C.**

PT1 = score con 3 putt e il par della buca, è cosa da indagare. **SI SANA CON P o C.**

I codici che iniziano con X invalidano lo score, non entrano in classifica, non sono redimibili e la casella della colonna 'grazia' diventa nera, i codici P o C non sono attivi.

XP6 = la buca col numero della sigla con score bogey o meglio non ha registrato il putt, Lasciare lo score

putt vuoto.

XS2 = la buca 2 non ha registrato lo score. Lasciare lo score vuoto.

XX3 = lo score di buca 3 NON è accettabile e non è emendabile per: score impossibile (es: score = numero

di putt), si raggiunge il green con 1 colpo in meno del previsto ma la distanza del drive nei par 4 o del

drive + legno 3 nei par 5 aumentata di una percentuale (modificabile solo dall'Autore) non coprono

la distanza fino al green, è evidente che i tee GPS scelti sono troppo 'favorevoli' al giocatore. Quando

le distanze maggiorate di cui sopra potrebbero raggiungere il green, lo score viene segnalato per

l'investigazione che determinerà se le condizioni del terreno e del vento potrebbero rendere quello

score credibile.

XEB = la somma dei birdie e eagle è ≥ 3 . NON CREDIBILE.

XSQ = **SQUALIFICA**, impartita dal Comitato per qualsiasi motivo al di fuori di problemi sullo score o per

mancata consegna dello score, inserire in colonna 'penalità' (V) il valore 0, zero, sulla riga del
giocatore interessato.

CONTROLLARE SEMPRE che i dati **INSERITI** corrispondano allo score e solo dopo obbedire all'avviso rosso in B5 'CHIAMARE COMITATO' che lo deve indagare per sentenziarlo inserendo in colonna J 'grazia':

C: si conferma che lo score non può essere accettato.

P: lo score è ritenuto accettabile e torna in gara; non è possibile farlo con i codici che iniziano con X.

Per i codici che iniziano con X non è necessario inserire né C né P.

ATTENZIONE. In riga 6 da L a T ci sono i PAR delle buche standard MA per particolari casi e distanze il par della buca, per qualche giocatore, è PIU' BASSO O PIU' ALTO DI UN COLPO quindi le considerazioni degli score 'troppo belli' bisogna farle sul par che si trova sullo score interessato.

Quando sulla buca ci sono par diversi la sua cella diventa VERDE mentre lo score della sezione putt che è VERDE dice che è quello uno/il giocatore che ha il par maggiorato di un colpo.

PUTT: nelle celle da W a AE si inserisce il numero di putt giocati, compresi quelli giocati dal collar.

Avendo imbucato da fuori green e fuori collar bisogna inserire 0 zero. Se il giocatore, avendo lasciato vuota la casella sullo score, l'ha chiesto prima di consegnarlo inserire lo zero, altrimenti inserire il valore sullo score, vuoto incluso.

Per le buche col doppio bogey, il giocatore può anche aver lasciato vuota la relativa casella dei putt. Lasciare inserito o inserire nei putt il 2.

Il sistema riempie automaticamente fin dall'apertura tutta la sezione putt con il valore 2 perciò inserire solo i valori diversi.

Buca con doppio bogey, Inserire 2 per uno score senza putt registrati.

Terminato l'inserimento dei dati clicca il bottone in B5, azzurro che quando il sistema è ok per la classifica, che dice: "Clicca x classifica".

PENALITA' AGGIUNTIVE: sono quelle imposte per ritardo ingiustificato del gioco o per decisione del Comitato. se sono COLPI SI AGGIUNGONO allo score, se sono PUNTI SI SOTTRAGGONO AI PUNTI, Si inseriscono in colonna V.

CONSIDERAZIONI SUGLI SCORE TROPPO BELLI PER ESSERE VERI.

XX3: lo score della buca 3 è INACCETTABILE e non è necessario confermarlo. Compare per:

- mancato score della buca, mancata consegna dello score
- buca bogey o meglio, non è inserito il numero dei putt. NON compare per la buca doppio bogey senza il
numero di putt

- score inferiore o uguale al numero dei putt.
- raggiungere il green in un colpo in meno del previsto nelle buche che il computer ha calcolato impossibile poterlo fare anche in presenza di vento favorevole medio, sarebbe possibile solo avendo dichiarato una distanza sullo score troppo 'corta'.

Esempio: par 4, il 2° colpo previsto è di 70 metri o par 5 dove il 3° colpo è di 70, nessun vento, slope o terreno duro può farli col driver solamente o col driver + legno 3, siamo golfisti non Professionisti, quindi lo score non è accettabile e non è perdonabile con la P in colonna 'grazia', il computer li invalida con un codice che inizia con la X.

Cosa diversa è quando quei secondi o terzi colpi fossero molto più corti, in tal caso il computer li segnalerà per l'ispezione del Comitato.

L'esclusione o la segnalazione è decisa direttamente e solo dal computer.

BR5 o EA4; lo score è inferiore al PAR della buca e il numero dei putt non è congruo con lo score.

TOMORROW GOLF è fatto in modo che, normalmente, i par 4 non possono raggiungere il green con un colpo e i par 5 non possono raggiungere il green con due colpi con l'eccezione delle buche dog-leg e di par 4 o 5 estremamente corti.

Esempio: il giocatore fa birdie con 2 putt o eagle con un putt. Questi risultati si possono raggiungere solo arrivando in green col primo colpo su un par 4 e col secondo colpo su un par 5; o li ha invalidati il computer con un codice X o sono da indagare ponendosi la domanda:

È credibile? NO alla luce del sistema descritto sopra, però..... in funzione della lunghezza della buca ci possono essere circostanze che lo possono rendere possibile, è questo il caso?

Vento calmo, terreno normale o lento. NON è accettabile, inserire C in colonna J per confermarlo; il giocatore ha dichiarato una distanza troppo inferiore alle sue capacità e va invalidato il suo score. NON va squalificato dato che potrebbe anche essere in buona fede perché sta migliorando il suo gioco o ancora non conosce bene le proprie capacità, è sufficiente non classificarlo.

Vento calmo, terreno molto duro. La buca è corta abbastanza perché la palla possa aver corso per la distanza del 2° o 3° colpo di approccio al green?

Questa distanza si trova sullo score, quindi ci sono i dati per decidere a favore, inserire P o a sfavore del giocatore, inserire C.

La buca dog leg permette che un drive o il secondo colpo su un par 5 possa raggiungere il green?

Eccetera, eccetera.

CLASSIFICHE

La scelta di quale tipo la fa automaticamente il computer in base ai dati inseriti.

A COLPI (medal), a causa della possibilità che la stessa buca possa essere giocata con par differenti, i risultati sono calcolati sul DELTA PAR delle buche che sono quindi il PRIMO valore di classificazione. Il delta par più basso è davanti a quello più alto.

A BUCHE (match play), si calcolano i punti di ogni buca, si sommano per fare la classifica. Il maggior punteggio è davanti a quello più basso.

Il computer fa automaticamente i conteggi sul par personale di ogni giocatore.

Il punteggio è il seguente: doppio bogey = 0 punti, il bogey = 0,5, il par = 1,0, il birdie = 1,5 e l'eagle o meglio = 2 punti.

Gli altri parametri di SPAREGGIO sono comuni a entrambi:

SECONDO parametro di spareggio, CORREZIONE: ogni buca ha un valore di difficoltà derivante dal bastone che si usa per l'approccio al green; i 13 bastoni sono divisi in 4 gruppi di difficoltà: dal driver al legno 5 = 0,8, dall'ibrido 4 ferro 6 = 0,6, dal ferro 7 al 9 = 0,4, tutti i wedge = 0,2 punti.

Il giocatore incassa questi punti solo se fa il par delle buca, se fa il bogey incassa 0,1 punti in meno del valore pieno; non ci sono punti per il doppio bogey perché la buca potrebbe anche non essere stata completata né per il birdie o meglio = 0 perché la buca non ha presentato alcuna difficoltà. La somma più alta è davanti alla più bassa.

TERZO parametro di spareggio, DISTRIBUZIONE: è un numero artificiale di nove cifre creato sulla base, nell'ordine, di quante difficoltà abbia incassato il giocatore.

Le difficoltà sono: 0.8; 0,7; 0.6; 0.5; 0.4; 0.3; 0.2; 0.1; 0,0. Il numero più alto sta davanti al più basso.

QUARTO parametro di spareggio, DELTA PAR dove il par sono 2 putt a buca. Il numero più basso sta davanti a quello più alto.