

IL COLPO® 19.0

by Massimo Gessi

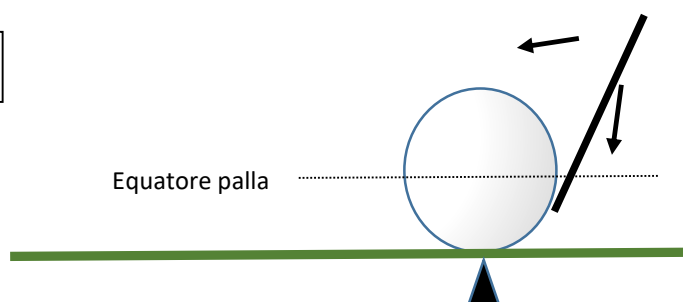
PER TUTTA QUESTE FASI IL BASTONE CONTINUA AD ACCELERARE FINO AL MOMENTO IN CUI ENTRA NEL TERRENO.

Il bastone che si muove in avanti, freccia orizzontale, **entra in contatto** con la palla appena **al di sotto del suo equatore**.

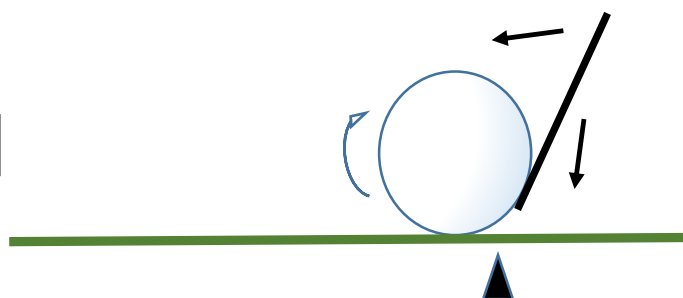
Il triangolino nero indica la posizione della palla a riposo.

SEQUENZA DEL CONTATTO DELLA FACCIA DEL BASTONE CON LA PALLA

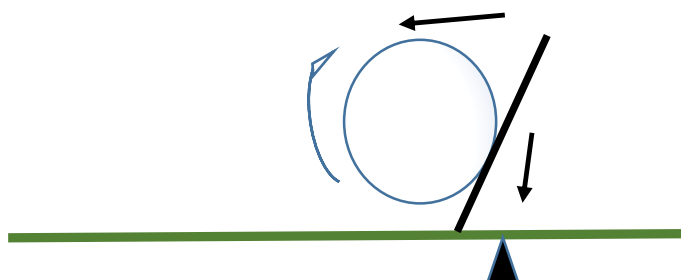
1



2



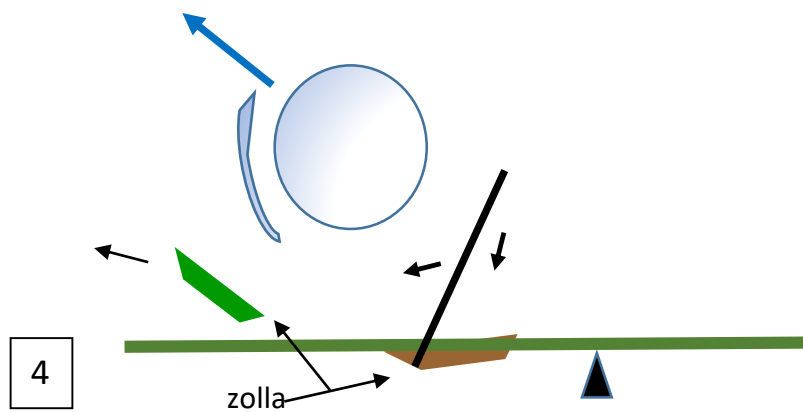
3



Il bastone che si muove in avanti, freccia orizzontale, e verso il basso, freccia verticale, mentre avanza e si abbassa verso il terreno, **mantenendo** l'angolo del suo **loft**, crea una "compressione" della palla sul terreno grazie al suo attrito col terreno, così comincia a ruotare secondo la freccia curva, in senso opposto alla direzione del tiro e comincia a salire sulla faccia del bastone.

L'attrito sul terreno e quello sulla faccia del bastone creano la rotazione inversa alla direzione del moto. Bastone e palla si muovono in avanti **sempre in accelerazione** e il bordo inferiore del bastone tocca il terreno **DOPO** il punto dove si trovava la palla a riposo. Salendo sulla faccia la palla aumenta il suo spin. Contattando la palla molto sotto l'equatore, il bastone ha un corto movimento discendente ma tocca il terreno **DOPO** la palla, così si ha un colpo "pulito", poco più basso e corto perché la traiettoria del bastone è meno verticale e ciò riduce la velocità di rotazione della palla (spin).

Il bastone entra e continua a scavare leggermente il terreno, facendo la zolla; nel momento che il bastone entra nel terreno rallenta, quindi la palla si stacca dalla faccia del bastone iniziando il suo in volo. Si notino i punti 3 - 4 come il contatto del bastone col terreno avvenga un po' dopo la posizione della palla a riposo e come la zolla sia ancora più avanti.



Solo il punto 1 è pensato ed eseguito volontariamente dal giocatore, gli altri 3 punti sono la conseguenza automatica e ineluttabile della corretta esecuzione del primo contatto tra bastone e palla.

QUESTI 4 FOTOGRAMMI RAPPRESENTANO QUEI 2 CENTESIMI DI SECONDO CHE LE BIBBIE GOLFISTICHE DICONO CHE DURI IL CONTATTO PALLA/BASTONE, PERO' NON SPIEGANO IN MODO COMPRENSIBILE LA CONDIZIONE SINE QUA NON, CHE SE NON SI VERIFICA, IL TUTTO SI RIDUCE A QUALCHE MILLESIMO DI SECONDO CON LA PALLA CHE FA META' DELL'ALTEZZA E DELLA DISTANZA CHE DOVREBBE.

LA CONDIZIONE È: **IL BASTONE DEVE ASSOLUTAMENTE ACCELERARE CONTINUAMENTE FINO AL CONTATTO COL TERRENO O FINO A QUANDO LA PALLA LASCIA LA FACCIA DEL BASTONE IN UN COLPO PULITO.**

La massa del ferro (272 gr) fa partire la palla (46 gr) ad una velocità superiore (130/170) perché è più piccola.

Un bastone che arrivasse sulla palla a 130 km/h costanti o peggio decelerando, come succede a due palle da biliardo, trasferirebbe istantaneamente (1 – 2 millesimi di secondo) la sua forza (quantità di moto) alla palla che avrebbe uno spin minimale, data l'infima durata del contatto bastone/palla, spin che non sarebbe sufficiente a farla volare = traiettoria gravitazionale della palla di cannone, molto più bassa e ancora più corta.

Devo stare attento al contatto del bastone col terreno? Come faccio a sapere quando la palla ha lasciato la faccia del bastone in un colpo pulito? NON SONO AFFARI TUOI !

Quando sei addressato sulla palla, pensa di avere di fronte a te un grande orologio, le 6 stanno dov'è la palla e le 12 sono sulla tua fronte; il downswing parte da ore 2 e finisce col followthrough a ore 10.

Per tutto lo swing DEVI PENSARE A QUEL PUNTO DI CONTATTO CON LA PALLA E DEVI IMPORTI DI ACCELERARE IL BASTONE FINO A ORE 8, facendolo in un colpo pulito puoi essere più che sicuro che la palla se ne sarà già andata da un bel po' mentre nel colpo normale sarà il contatto col terreno che ti farà automaticamente smettere di accelerare. Per questo dovrai esercitarti in campo pratica e sul campo finché sarà diventato automatico e ripetitivo.

IL BACKSPIN ovvero la rotazione all'indietro della palla che crea la portanza che la fa volare, la fa andare più in alto, verticalizza la traiettoria di discesa e le fa tirare il freno a mano all'atterraggio fermandola dove tocca o poco più in là (poco più di un metro), un sogno? una magia? NO, è semplice Fisica alla portata di tutti.... coloro che fanno le cose giuste descritte nei 4 punti di cui sopra.

La marcia indietro (la palla che torna verso il giocatore) scordiamola perché è solo questione di un numero di giri molto più alto, tanto più alto di quanto qualsiasi Golfista possa mai fare, oltretutto la superficie dei green nostrani non è la più adatta allo scopo.

Per i Pro spesso è troppo come vediamo in TV, per il Golfista il troppo backspin NON esiste; c'è un modo di aumentarlo? Sì; a parità di velocità dello stesso bastone, due giocatori possono fare due tiri molto diversi: uno è molto più alto, un po' più lungo e si inchioda dove cade mentre l'altro è molto più basso, un po' più corto e fa qualche metro in più all'atterraggio, perché? Guardando le due palle scoprireste che una è il cosiddetto 'selcio', una palla che ha l'ottima abitudine di correre per qualche metro in più delle altre ma ha i freni deboli sul green; l'altra, orrore! porta la scritta 'Lady' ma ha volato più in alto e si è inchiodata sul green.

La differenza si chiama 'compressione della palla'. Il 'selcio' per sua natura non si comprime, resta poco tempo sulla faccia del bastone acquistando poco backspin, per questo ha una traiettoria meno verticale in discesa e non 'morde' il green al contatto, rotolando così in avanti; la palla 'Lady', morbida come una giovina signora, si lascia comprimere dal bastone, la compressione richiede tempo che lei trascorre risalendo sulla faccia del bastone acquistando così un maggiore backspin che la farà volare più in alto del selcio e, scendendo più in verticale e con maggior backspin, si inchioda al contatto col green.

Il backspin non è magia, è solo un 'prodotto di scarto' di quel particolare modo di entrare in contatto con la palla che, nel golf, è l'unico modo corretto purché, obbligatoriamente, il bastone STIA ACCELERANDO PER TUTTO IL TEMPO DEL CONTATTO.

In conclusione, PIU' LENTO È IL TUO SWING O MEGLIO, MENO VELOCE È LA TESTA DEL TUO BASTONE PIU' MORBIDA DEVE ESSERE LA TUA PALLA.

La compressione della palla si misura in tre gradi: 100 – 90 – 80 = Pro e fabbri, Golfisti veloci, Golfisti lenti.

METTITI IN TESTA QUEI 4 SCHIZZI DELLA PRIMA PAGINA, PRATICA E GIOCA **PENSANDO SOLO AL PRIMO, PENSA SOLO CHE DEVI TOCCARE LA PALLA APPENA AL DI SOTTO DEL SUO EQUATORE MENTRE ACCELERI IL BASTONE**, il resto viene da solo perché ci penserà la Fisica a fare tutto il necessario per far VOLARE quella palla.

Qui sotto sono esemplificati i due errori mentali che il 90% dei Golfisti fa perché mai gli è stato spiegato, né tantomeno insegnato come avvenga il colpo.

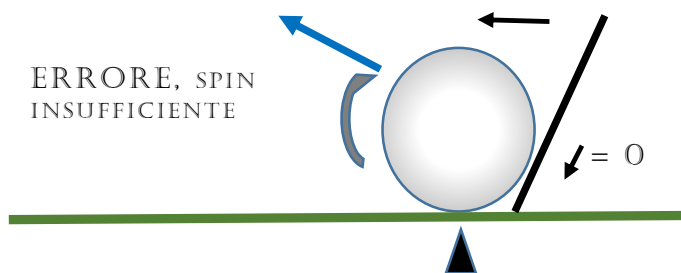
I termini più usati: schiaccia, comprimi, attraversa la palla sono impropri tentativi di descrivere con le parole quei 4 semplici schizzi.

Il primo disegno qui sotto è l'immagine che i Golfisti hanno in testa del momento in cui il bastone entra in contatto con la palla; molti sanno che è sbagliata ma non hanno nessuna idea di cosa possa essere l'alternativa corretta.

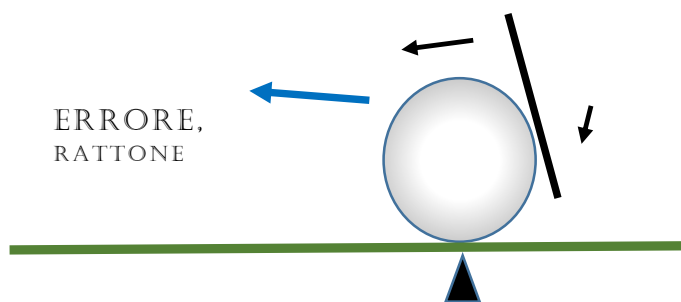
Il bastone entra in contatto con la palla nel momento che tocca il terreno, PRIMA del punto dove la palla si appoggia sul terreno.

Errore, poco backspin per inesistente discesa del bastone sulla palla, volerà molto più bassa e più corta.

Il colpo "pulito" è quello del punto 3 precedente ma con la traiettoria della testa del bastone meno verticale che DOPO aver colpito la palla continua solo spazzolando l'erba, senza fare la zolla.

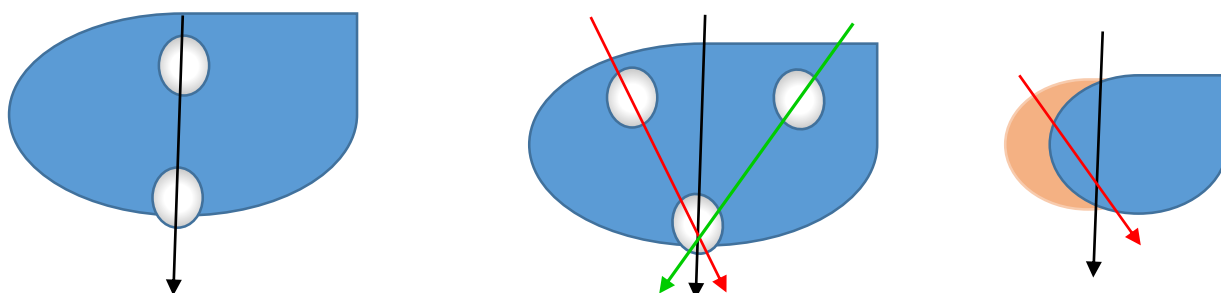


Figurazione sbagliata e quasi impossibile di “schiacciare” la palla. È impossibile da fare a meno che il giocatore destro non ruoti i polsi di molto verso sinistra nel downswing. Palla = Rattone.



Ci sono ancora un paio di cose utili al neofita affinché possa provare a correggersi per tentativi ed errori.

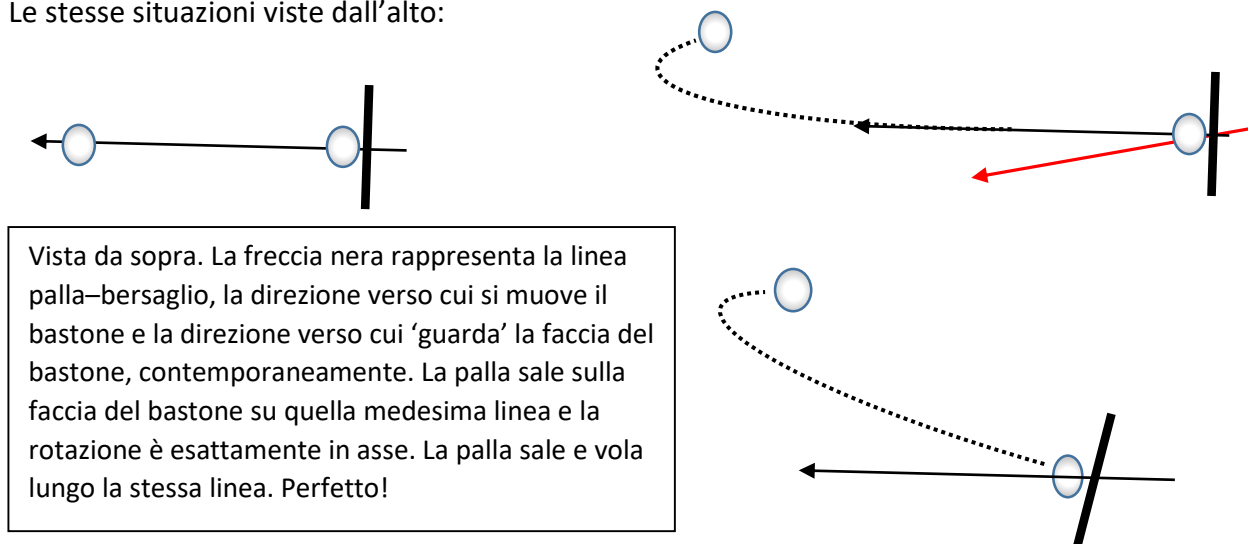
La palla volerà dritta verso il bersaglio solo se la palla ruota esattamente allineata con la sua direzione di volo mentre curverà verso destra o sinistra se ha anche uno spin laterale, vedi disegni.



Vista di fronte. La freccia nera rappresenta la linea palla–bersaglio, la direzione verso cui si muove il bastone e la direzione verso cui ‘guarda’ la faccia del bastone, contemporaneamente. La palla sale sulla faccia del bastone su quella medesima linea e la rotazione è esattamente in asse. La palla decolla e vola lungo la stessa linea.

Vista di fronte. La freccia nera è la linea palla–bersaglio, le frecce rossa e verde sono le direzioni verso cui si muove il bastone; figura a Dx, la faccia arancio è la posizione all’impatto, la faccia blu è la posizione dopo un centesimo di secondo; la faccia, mentre avanza, si è spostata lateralmente verso le gambe del giocatore; guardando la figura centrale si vede il percorso obliquo della palla sulla faccia del bastone, in realtà la palla sale sulla faccia del bastone con lo stesso tragitto della figura di sinistra acquistando il backspin, è il bastone che si muove lateralmente provocando anche una rotazione laterale della palla che la farà curvare: il movimento del bastone VERSO il giocatore fa curvare la palla al suo esterno mentre il movimento del bastone AD ALLONTANARSI dal giocatore la fa curvare verso l’interno. Ho tenuto separati il backspin dalla rotazione laterale della palla per rendere più facile la comprensione del fenomeno, in realtà lo spin può essere uno solo, è l’asse di rotazione della palla che si inclina verso destra o sinistra, più è inclinato e più curva.

Le stesse situazioni viste dall'alto:



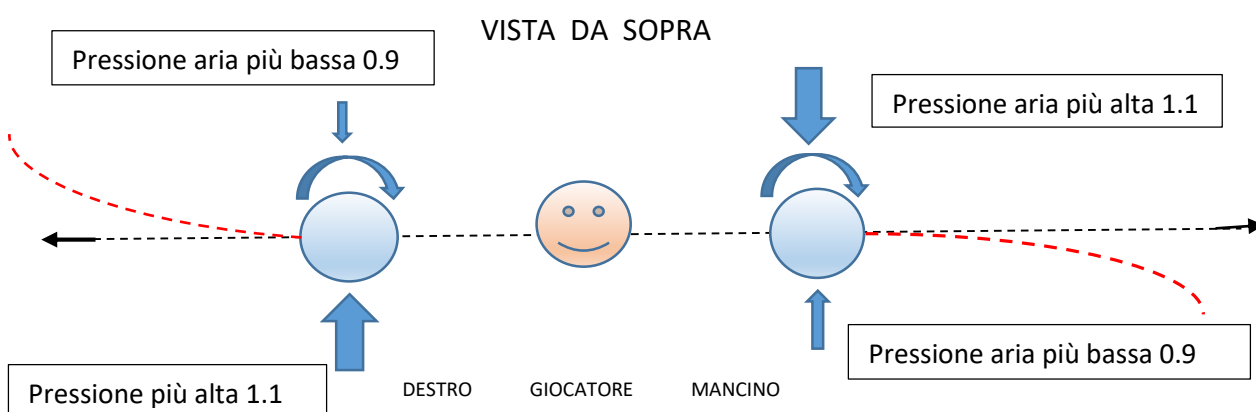
Una cosa importante da sapere, LA PALLA PARTE SEMPRE VERSO LA DIREZIONE DOVE PUNTA LA FACCIA DEL BASTONE AL CONTATTO.

Le due figure di destra, viste da sopra. La freccia nera rappresenta la linea palla-bersaglio.

Nella figura in alto la freccia rossa rappresenta la direzione verso cui si muove il bastone mentre la faccia è perfettamente allineata con la direzione palla-bersaglio. La palla parte allineata col bersaglio poi inizia a curvare.

Nella figura in basso il bastone si muove perfettamente allineato col bersaglio mentre la direzione verso cui 'guarda' la faccia del bastone è rivolta verso destra. La palla parte immediatamente nella direzione verso cui è rivolta la faccia e poi inizia a curvare.

Dividiamo di nuovo il back spin e lo spin laterale. Una palla gira a destra o a sinistra perché la rotazione laterale crea una portanza identica a quella che la fa salire, solo che la spinta è laterale. Guardando una palla dall'alto che ruota in senso orario, volando verso la sinistra del giocatore, il suo lato destro accelera l'aria mentre quello sinistro la rallenta per cui la palla viene spinta verso destra mentre vola verso il bersaglio perciò curverà a destra, ma se la stessa palla la tira un mancino verso destra, il suo lato sinistro rallenta l'aria mentre il suo lato destro la accelera per cui la palla curverà a destra di nuovo.



Linea tratteggiata nera = direzione palla-bersaglio

Linee curve rosse = percorsi delle palle

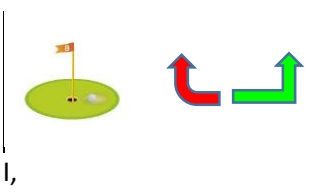
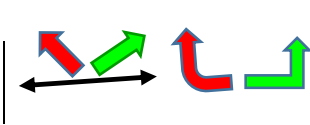
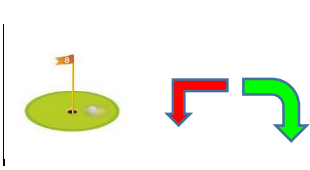
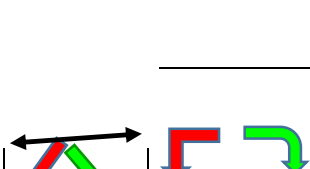
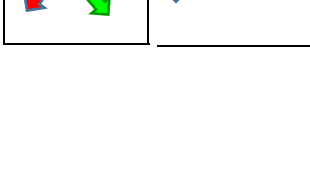
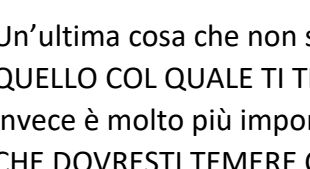
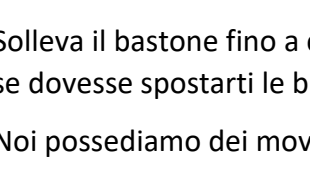
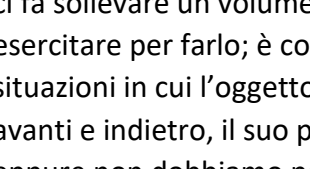
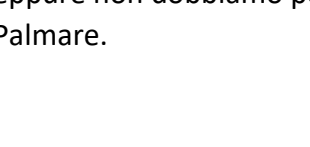
Frecce curve = Senso di rotazione

Frecce verticali grandi = Pressione aria maggiore di quella attuale

Frecce verticali piccole = Pressione aria minore di quella attuale

Supponendo che la pressione dell'aria tutt'attorno alla palla sia di 1 kg, quando la palla si muove ad una velocità sostenuta in una direzione e ruotando velocemente su sé stessa, sul lato che si muove nella stessa direzione del movimento fa aumentare la pressione dell'aria a 1.1 kg. mentre la abbassa sul lato che si muove in senso contrario alla direzione del movimento a 0.9 kg. La differenza di pressione che si determina è di 0.2 kg che generano la forza che spinge la palla a curvare verso la pressione più bassa.

Si può tentare di correggersi, a spanne, così:

DESTRI = ROSSO, MANCINI = VERDE		CAUSA, rispetto alla direzione bersaglio		CURA: SPOSTA LA PALLA UN PO' PIU' :	
DIREZIONE INIZIALE poi	PALLA CURVA verso	TRAIETTORIA BASTONE VERSO	DIREZIONE FACCIA VERSO		Giocatori MANCINI
				swing ESTERNO	swing ESTERNO
				swing INTERNO	swing INTERNO
					

SWING ESTERNO, pensa di spingere il bastone lontano da te mentre arrivi sulla palla.

SWING INTERNO, pensa di tirare il bastone verso di te mentre arrivi sulla palla.

Quando la palla NON parte verso il bersaglio potrebbero essere necessarie entrambe le correzioni dello swing e della posizione palla; si comincia avanzando la posizione della palla, poi quando la palla parte dritta al bersaglio ma poi curva si passa a correggere lo swing. These suggestion are valid both for left hand and right hand players.

Una volta corretto e stabilizzato, dimentica questo pensiero per non innescare l'errore opposto.

Questo è il massimo che un auto-didatta possa fare da solo, per andare oltre serve un maestro di golf.

Un'ultima cosa che non si può capire solo guardando gli altri giocare: il GRIP. QUELLO COL QUALE TI TROVERAI PIÙ COMODO SARÀ QUELLO GIUSTO. La forza con cui stringerai il bastone invece è molto più importante di come lo impugnerai, DEVE ESSERE LA PIU' LIEVE POSSIBILE, AL PUNTO CHE DOVRESTI TEMERE CHE TI SFUGGA DALLE MANI, COSA IMPOSSIBILE CHE ACCADA.

Solleva il bastone fino a che non sia orizzontale col terreno e fattelo sfilare di mano da un altro giocatore, se dovesse spostarti le braccia anche di poco, significa che stai stringendo ancora troppo.

Noi possediamo dei movimenti automatici, uno di questi è il Riflesso di Prensione Palmare che è quello che ci fa sollevare un volume dell'enciclopedia o una piuma senza dover pensare a quanta pressione dobbiamo esercitare per farlo; è così sofisticato da riuscire ad usare la pressione giusta, né troppa né poca, anche in situazioni in cui l'oggetto cambia peso DURANTE la presa. Facciamo oscillare quel volume dell'enciclopedia avanti e indietro, il suo peso quando raggiunge il punto più basso è superiore a quello del volume da fermo eppure non dobbiamo pensare di stringerlo di più in quel momento, ci pensa il Riflesso di Prensione Palmare.

Sostituiamo quel volume con un bastone da golf che pesa circa 380 grammi da fermo, il suo peso aumenta molto quando lo muoviamo durante lo swing ma, esattamente come quel volume dell'enciclopedia, il bastone non potrà mai sfuggirci di mano involontariamente, grazie a quel Riflesso che però ha un limite: non conosce lo stato dei nostri muscoli al momento che comincia lo swing, lui sa solo che, mano a mano che il peso aumenta, deve aumentare la pressione, ragione per cui se al momento dello stacco del bastone i muscoli fossero completamente rilassati, lui gestirebbe al meglio tutto lo swing, viceversa se i muscoli stanno già stringendo il bastone al momento dello stacco lui AGGIUNGEREBBE la sua pressione a quella iniziale col risultato di arrivare al top del backswing con le dita paonazze dallo sforzo, quella tensione si sarebbe già trasmessa agli altri muscoli delle braccia e delle spalle e noi saremmo diventati un unico pezzo di legno, incapaci di fare un movimento fluido e accelerato.

Le dita della mano sono le prime ad entrare in azione quando si fa uno swing, se loro non sono in tensione, tutta la catena muscolare potrebbe restare rilassata e funzionare al meglio, ma se loro sono già in tensione prima di iniziare lo swing, di sicuro la catena muscolare ne risentirà.

Un ottimo esercizio sarebbe quello di rilassare le dita fin quasi a staccarsi dal grip un attimo prima di iniziare lo swing, se poi lo si facesse diventare il segnale per il cervello che è ora di iniziare lo swing, si sarebbe posta una solida prima pietra per la costruzione di un ottimo swing.

Mi sono soffermato così a lungo e tanto specificatamente sul grip perché è veramente il fondamento senza il quale si tribolerà molto di più per imparare e poi per giocare questo meraviglioso sport.

Questa è la catena di trasmissione del Golf da golfista a neofita autodidatta che però, con questi appunti ben chiari nella sua mente, prenderebbe in mano un bastone da golf con una idea ben precisa sul da farsi che è SOLO E SOLTANTO QUELLA DI COLPIRE LA PALLA APPENA SOTTO IL SUO EQUATORE, IN ACCELERAZIONE.

Non importa come ci arriverà, per tentativi ed errori, copiando quello che vede fare dagli altri giocatori.

NON esiste lo swing perfetto UNICO. Basta ascoltare i nostri bravi tecnici commentatori sulla TV che commentano gli swing di ogni Professionista o quasi; tutti hanno delle particolarità positive o negative ma praticamente sempre concludono: "certo bisogna essere come lui per riuscire a farlo ripetitivamente"; tradotto a spanne significa che ogni giocatore, tutti i 60 milioni quanti siamo, abbiamo delle peculiarità che solo noi, singolo individuo, riusciamo a gestire; persino il robot della USGA che 'testa' le palle da golf a Far Hill, nominato Iron Byron, è costruito a somiglianza dello swing di Byron Nelson che è stato universalmente riconosciuto come "lo swing più ripetibile e costante di tutti", ma non lo swing perfetto e universale.

Altrettanto vero è che non tutti i movimenti circolari fatti con gambe, spalle e braccia sono uno swing che fa colpire correttamente la palla; però, con maggior fatica e tempo, si può metterne insieme uno accettabile anche per emulazione di ciò che si vede.

È un dato di fatto che le migliaia di self-made swing che ho visto in giro per il mondo non sono per niente peggiori delle migliaia di swing che ho visto in giro per l'Italia come giocatore e Giudice Arbitro.

Una ulteriore prova del self-made come via possibile di accesso al golf sono stati le decine di ex caddie degli anni '80 a Roma; al tempo erano i migliori giocatori dei Circoli, fatta eccezione per pochi, molto pochi, dilettanti; i caddie avevano imparato solo per imitazione e tentativi, non avrebbero mai potuto accedere alle lezioni del maestro di golf del Circolo.

In Scozia sono nati prima i golfisti o prima i maestri di golf? L'ovvia risposta dice che è possibile imparare a giocare a golf anche da soli o quasi, altrettanto ovvio è che c'è stato e credo ci sarà per lungo tempo ancora un solo Bubba Watson.

Non sto promuovendo l'autodidattismo come la via preferenziale di accesso al golf, tutt'altro, sto sostenendo con la forza che mi deriva dall'esperienza che a meno di una rete di campi pubblici, laddove un Circolo non fosse disponibile entro una distanza ragionevole, il Golf può ancora essere disseminato col mio GOLF DIFFUSO® al quale bastano due giocatori di golf e una buca per poter potenzialmente creare neofiti

in un numero che non è nemmeno immaginabile possano fare i Circoli da soli; mi sto riferendo a quella visione del futuro dove dall'attuale rapporto golfisti/popolazione $1/700 = 84\text{mila}$, si potrebbe arrivare a $1/100 = 600\text{mila}$ golfisti.

Impossibile? No, solo difficile, basterebbe renderlo possibile al singolo individuo che deve però poter restare totalmente indipendente dalle Organizzazioni Sportive ufficiali, le quali, ciononostante, aiutano la diffusione di ciò che per brevità ho chiamato il golf diffuso; di esempio siano gli USA con 24milioni di giocatori di cui solo 7milioni sono in relazione con l'USGA per avere un handicap ufficiale.

Anche i campi pratica purtroppo non hanno mantenuto la promessa che ci si aspettava, non per loro colpa; a nessuno è mai sovvenuto che dopo un secchio di palle arriva la noia, a me per primo che ho sostenuto l'idea che i campi pratica potessero essere un mezzo di diffusione importante per il golf.

Probabilmente anch'io non sarei diventato un golfista se fossi sempre stato in Italia dato che sono piuttosto pronò alla noia della ripetizione di qualcosa che sia fine a sé stesso come tirare palle da golf da un tappetino verso l'ignoto perché non c'è modo di vedere chiaramente il risultato né tantomeno misurare i colpi che si tirano.

Mi rendo conto solo adesso che anch'io sono un golfista self-made perché ho cominciato in India al New Delhi G.C. dove sono andato la prima volta per curiosità e perché al momento non avevo niente di meglio da fare.

Per curiosità e per capire cosa fosse il Golf ho cominciato con un caddie che, non essendoci al tempo un campo pratica vero e proprio, mi ha portato su una buca di pratica, fortunatamente.

Quell'ora di chip & run con i molti vani tentativi di colpire la palla e poi di mandarla vicina alla buca mi prese all'amo a tal punto che ritornato a Tokyo 3 giorni dopo ho acquistato la mia prima sacca e set di bastoni e per i restanti tre mesi ho provato a imparare a giocare a golf IN CAMPO, senza mai essere un intralcio al gioco degli altri giocatori perché quando avremmo potuto diventarlo, il caddie mi raccoglieva la palla e si avanzava per rimetterci al posto giusto.

La magia è stata quella di andare subito in campo col caddie che nonostante la buona volontà non era certo un maestro di golf, eppure sono tornato in Italia che già giochicchiavo o perlomeno prendevo la palla abbastanza spesso; una volta iniziata la routine delle lezioni, raramente in campo e solo con altri giocatori, il mio progresso non si è assolutamente accelerato, per mia responsabilità e per responsabilità non del maestro ma del sistema che pensava e pensa tutt'ora a insegnare il mezzo e non il fine.

Dal mio primo giorno di golf e in tutto il mondo, l'argomento dell'addestramento però è sempre stato uno e uno solo: lo swing, la correzione del piano, la correzione del gomito, ecc. ma oltre a comprimi, schiaccia, attraversa la palla, nessuno ha mai parlato di come il bastone debba colpire la palla.

Ho già detto che i tipi di swing sono 60 milioni, Jim Furik è il leader degli swing 'personalizzati' eppure nonostante il suo ghirigoro al top del backswing è stato n. 2 del ranking mondiale; che dire di Ballesteros che ha imparato da solo su una spiaggia; qualche dubbio sul fatto che lo swing è solo il mezzo per colpire la palla con forza mentre il fine è quello di COLPIRLA CORRETTAMENTE?

Allora perché non ci si concentra solamente sul COLPIRLA CORRETTAMENTE e lasciare che lo swing si formi il più liberamente possibile correggendo solo gli errori fatali?

Personalmente ritengo che ancor prima di prendere in mano per la prima volta un bastone da golf, bisognerebbe mostrare e spiegare al neofita solo i 4 schizzi della prima pagina e farlo concentrare su quello.

Io avevo sempre sostenuto che, parafrasando Rostand "il bacio è l'apostrofo ...", la palla doveva 'capitare' in mezzo allo swing, nel senso che era solo lo swing perfetto a causare il volo perfetto della palla.

Cosa NON vera per ben due motivi: come dimostrato, non esiste lo swing perfetto e poi anche eseguendo il miglior swing individualmente possibile, se il bastone non impatta la palla nel modo giusto ed esattamente nel punto giusto, questa non volerà e il tiro risulterà tra molto scarso fino a essere improponibile.

Colpire la palla nel punto giusto è condizione necessaria e sufficiente per farla volare, mentre lo swing migliore NON è condizione né necessaria né sufficiente per far volare la palla, come ho dimostrato sopra; però la sinergia del buon swing con il giusto contatto con la palla la fa volare molto lontano. Questa sinergia, in una parola, si chiama timing che è una parola composta da DUE azioni: arrivare al momento giusto (il contatto con la palla) con la faccia del bastone che guarda il bersaglio PIU' il contatto della palla che deve avvenire in un punto ben preciso ed unico.

C'è qualcuno che me lo abbia mai detto?

A quale titolo disquisisco di argomenti così tecnici non essendo io un maestro di golf? Sono un Giudice Arbitro di Golf e sono stato un Flight Engineer Istruttore e Controllore per quasi un terzo della mia vita in volo dove l'istruzione e il controllo del mantenimento delle capacità professionali si svolge quattro volte l'anno a livelli altamente qualificati; questo mi dà le capacità per esaminare un processo addestrativo e scoprire se esistono delle falle o delle fasi migliorabili.

In volo si possono accettare leggerissimi fade o draw ma bisogna essere certi che il neofita sia garantito contro slice o hook selvaggi perché il suo primo sarebbe anche l'ultimo; è soltanto per avere questa garanzia che l'addestramento prosegue per altri sei mesi in volo; nel Golf non dovrebbero essere necessari.

HOME

&

LA NOSTRA SACCA DA GOLF[©] 19.0

by Massimo Gessi

Non è il contenitore che intendo bensì il suo contenuto, i bastoni.

La sacca da golf piena di bastoni tondeggianti, luccicanti, tutti in scala sono un oggetto di indubbia eleganza e attrazione, se poi riusciamo a portarla a spalla ci trasforma tutti in Tiger in incognito.

Non importa che i Tiger veri si guardino bene dal farlo, la fanno portare ai caddy o ai carrelli.

Quando comprai la mia prima, nello scorso secolo (1983) in Giappone, mi spiegarono che i bastoni erano tanti e tutti diversi perché era necessario fare distanze diverse e l'unico modo era quello di usare bastoni diversi che, con lo stesso swing, facevano distanze diverse grazie al loro loft e allo shaft più o meno lungo. Mai bugie, in buona fede, più bugiarde furono pronunciate; gli swing erano 14 e la maggiore lunghezza dello shaft era solo un impiccio come ho dimostrato in "Perché Bryson de Chambeau ha ragione".

Dopo lungo penare constatai che i legni, a partire dal driver, tiravano più lontano dei ferri e i ferri più lunghi e bassi di numero tiravano più lontano dei ferri più corti con numeri più alti; poi, vent'anni dopo, cominciai a notare che il mio driver accorciava sempre più la sua gittata, pensai all'usura, ai cambiamenti climatici e all'inquinamento che avevano densificato l'aria.

Così è cominciata la ricerca del 'sacro' driver che ristabilisse l'usuale gittata; ricerca che si era aggiunta alla primitiva ricerca del 'sacro' putter che imbucasse da solo, risultato: una decina di driver, driving iron e di putter.

L'entrata in scena di Bryson de Chambeau stuzzicò la mia curiosità e cominciai a studiare la fisica di base relativa ai bastoni da golf, cominciando dal putter.

Sono partito da un chiodo come putter e costruendo una 'macchina' per compararne le performance, con una ventina di prototipi ho costruito una famiglia di putter in cui ho nullificato la torsione per cui lo sweet spot è diventato grande quanto la faccia. Durante il cammino è nato anche un attrezzo multiplo a sei facce che funziona come un putter da training ma, dato l'aspetto, non me la sento di chiamarlo putter anche se è formidabile nell'insegnare a colpire la palla al centro della faccia.

Poi sono passato ai ferri e, mentre ero ancora nell'illusione dello shaft più lungo = maggior distanza, ho studiato e creato un paio di 'martelli da golf', vista la loro forma. Li ho abbandonati quando sono riuscito a dimostrare la teoria dei single length, però mi hanno insegnato parecchie cose sulla dinamica di un bastone da golf e oggi potrebbero diventare un ottimo aiuto per allenarsi a colpire la palla sullo sweet spot dei bastoni.

Ovviamente ho dovuto rivedere tutte le mie presunte conoscenze sui bastoni da golf (eccetto il putter) ed ecco qua la dimostrazione che la sacca da golf non deve necessariamente essere sempre composta da 14 bastoni, anzi dovrebbe cominciare con i soli ferri, ingrossarsi fino ai 14 bastoni permessi e finire in gloria nuovamente con i soli ferri.

Il neofita dovrebbe partire con 9/10 FERRI, dal 5/6 al sand, SINGLE length, in modo da andare in campo e GIOCARE A GOLF da principiante, in due mesi con 2 ore settimanali di lezioni, giocando un handicap 36 dai tee verdi/arancione o, col mio GOLF DEL RITORNO AL FUTURO®, da scratch dai tee GPS tra 100 e 120 metri.

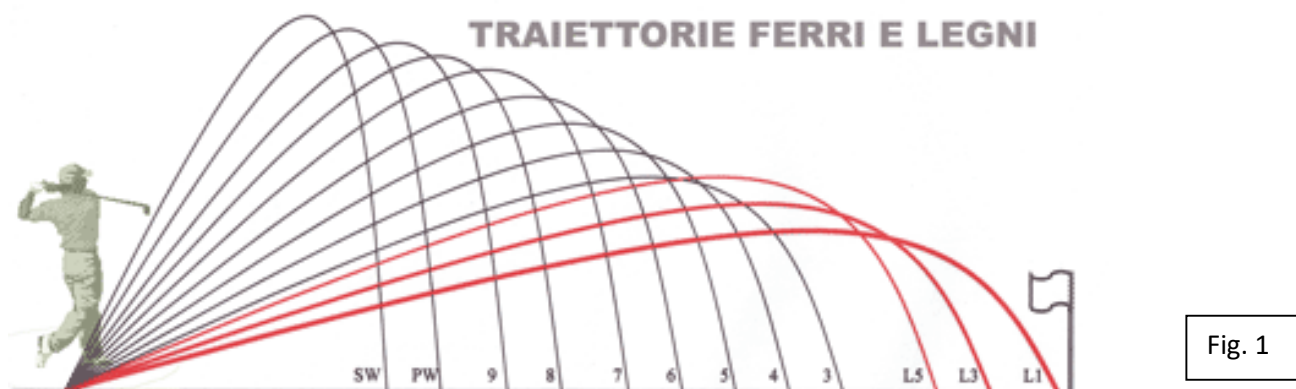
La teoria della sacca variabile l'ho sempre sostenuta sin dagli anni '90 anche se allora era solo l'esperienza che me la suggeriva.

Cominciamo, la figura della pagina successiva mostra le traiettorie di tutti i bastoni, mancano gli ibridi ma, per seguire il ragionamento, si possono paragonare l'ibrido 1 al legno 3, il 2 al legno 4 e il 3 al legno 5.

Userò sempre la fisica semplificata della nonna che conosceva solo le quattro operazioni aritmetiche e sapeva che qualunque cosa fosse lanciata in alto prima o poi ridiscendeva.

1

Dimostrazione:



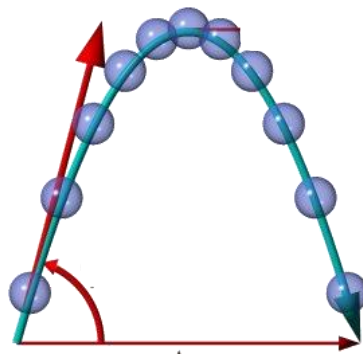
I ferri 3 e 4 sono giustamente spariti dagli scaffali, quelli rimasti si trovano nei set dedicati agli Amateurs che altro non sono che i futuri Professionisti, perlomeno quelli che ce la faranno.

È ora di riconoscere che ci sono due GOLF: quello giocato dai Pro e dagli Amateur fino a 6 di handicap e quello giocato da tutti i restanti GOLFISTI.

Per TUTTI i tipi di giocatori di golf il tempo usura soprattutto le giunture e i muscoli per cui, seppur in differente misura, la forza che possiamo scaricare sulla palla DIMINUISCE COSTANTEMENTE, ragione per cui (ricordate $F = mv$?) le distanze che ciascun ferro potrà fare sarà sempre più corta col passare del tempo; spesso però siamo noi che la accorciamo ancora di più di quanto sarebbe invece possibile.

Dobbiamo rassegnarci ? Assolutamente NO! Dobbiamo solo usare i bastoni al meglio per quello che possiamo o meglio, dobbiamo usare SOLO QUELLI che possiamo giocare con profitto. Ecco perché:

Confrontiamo le curve dei ferri, sopra, con la curva di una palla di cannone, qui sotto, ignorando la freccia e l'arco rossi.



Traiettoria palla di cannone

Fig. 2

Grafico bastoni tratto da
CANEOGOLF,
grafico palla di cannone
tratto da Wikipedia

La prima cosa che salta all'occhio è la forma: simmetrica quella della palla di cannone ovverossia la distanza sul terreno, linea rossa alla sua base, percorsa in salita è uguale a quella percorsa in discesa mentre tutte le traiettorie dei bastoni da golf sono asimmetriche, cioè la distanza sul terreno percorsa in salita è maggiore di quella percorsa in discesa, eppure entrambe le palle sono sferiche, allora perché le traiettorie sono diverse? Perché le palle di cannone hanno una superficie liscia mentre quelle da golf sono 'butterate', hanno i 'dimples' che non sono foruncoli ma fossette. Funzionerebbe anche se fossero foruncoli, solo un po' di meno.

Le palle di cannone sono sfere lisce lanciate su una traiettoria che segue la legge di gravità perciò così come salgono altrettanto scendono.

Le palle da golf moderne VOLANO, letteralmente, anche grazie ai bastoni da golf moderni; la modernità parte a cavallo del 1900. Sì, dalle iniziali piccole palle di cannone, le palle si sono trasformate e hanno cominciato a volare poco prima dell'uomo, poi le palle da golf e l'uomo hanno volato sempre meglio.

2

Benvenuti a casa mia. Essendo io un pilota e per questa occasione, soprattutto un Flight Engineer, sono lieto di avervi miei ospiti, da qui in avanti, all'insegna della semplicità perché tutti dovranno poter capire dato che la Fisica può anche essere alla portata di tutti.

Premessa:

A – la palla da golf e il bastone da golf formano un sistema aerodinamico che funziona esattamente come un aeroplano, la palla è l'aeroplano con la fusoliera e le ali e il bastone è il suo motore, meglio ancora la palla è l'aliante e il bastone è la sua fionda.

Ebbene sì, gli alianti, ancora negli anni '60 quando ho preso il brevetto di volo a vela (così si chiama il volo in aliante), in alcuni posti collinari decollavano con l'aliante attaccato a un lunghissimo, robusto elastico.

Userò l'immagine dell'aliante e dell'elastico, traino o meglio spinta che nel golf dura circa 2 centesimi di secondo, questo è il tempo del contatto palla/faccia del bastone.

B - le palle da golf VOLANO. Siamo sul tee di partenza con la palla sul tee e un ferro in mano, quando con la faccia del ferro colpiremo la palla avverranno tre cose:

- 1 – la palla partirà nella direzione ortogonale alla faccia del bastone, verso il bersaglio se avremo mantenuta ferma la faccia del bastone durante lo swing.
- 2 - la palla partirà con una inclinazione verticale proporzionale all'inclinazione della faccia del bastone (loft) se avremo mantenuta ferma la faccia del bastone durante lo swing.
- 3 – la palla comincerà a ruotare su sé stessa a una velocità tra 2000 e 5000 giri al minuto (lo spin).
Sì, sono migliaia e lo spin sarà più alto quanto più alto sarà il loft della faccia, il drive a 2000

e il sand a 5000. Se, stando voi fermi sul tee di partenza, poteste vederla, osservereste che la palla gira in senso orario ovvero in senso contrario alla direzione verso cui vola.

Mettiamola più semplice, se riporterete la faccia del bastone sulla palla esattamente come era all'inizio dello swing, tutto andrà bene se no sarà un casino, è chiaro così? Adesso vediamo perché volano.

Riprendiamo dal punto 3 - Ruotando così veloce, le fossette della palla riescono ad agganciare le molecole dell'aria e, sulla parte superiore le accelerano all'indietro, mentre nella parte inferiore le rallentano perché ruotano in senso contrario all'avanzamento. La Fisica dice che un flusso d'aria che si divide intorno a un corpo che abbia una forma aerodinamica (l'ala dell'aliante) o che ruoti (la palla), creerà una pressione dell'aria più bassa nella parte superiore e una pressione più alta nella parte inferiore (portanza).

Se soffio sotto una piuma questa si alzerà perché il soffio fa aumentare la pressione dell'aria sotto la piuma e, sopra, la pressione rimane quella normale; cosa succederà alla palla da golf che gira?

Stesso bastone, stesso swing. La palla liscia, dimensioni uguali alla palla da golf, si comporta come una piccola palla da cannone (linea rossa).

La palla da golf (linea nera) sale di più e va più lontano perché alla spinta del bastone si aggiunge la 'portanza' generata dalla rotazione della palla (spin).



Fig. 3

Ricordalo. Lo stesso comportamento, all'inverso, si ha quando la velocità del bastone è INSUFFICIENTE ad imprimere uno spin tale da innescare la 'portanza' che per agire deve avere una forza superiore al peso della palla; se ruota troppo lentamente diventa come una palla liscia.

L'aliante si alzerà in volo (decolerà) solo quando la velocità creerà sulle ali una portanza che sia superiore al peso dell'aliante stesso, altrettanto la palla da golf dovrà avere uno spin sufficiente a creare una portanza superiore al suo peso (46 gr). Se volete giocare bene a golf, le palle dovrete farle girare tanto.

Avrete visto in TV che a volte mostrano la velocità all'impatto della testa del bastone e la velocità con la quale la palla parte, esempio: i Tiger 'swingano' il driver a 125 MPH (200 km/h) e la palla parte a 190 MPH (301 km/h), ciò dipende soprattutto dal fatto che la testa del driver pesa 200 grammi mentre la palla pesa solo 46 grammi quindi, essendo $F = Mv$ del bastone = mV della palla, significa che la forza del giocatore 'swingando' una massa più grande a una certa velocità farà partire una massa più piccola ad una velocità maggiore.

Il rapporto delle due velocità è ≥ 1.5 per i Pro, circa 1.4 per i Golfisti 'picchiatori' e ≤ 1.3 per i Golfisti.

La conclusione di questa parte è che:

- 1 – la palla da golf vola solo se avrà uno spin sufficiente a produrre una portanza in grado di sollevarla.
- 2 – lo spin, a parità di forza (quella del singolo giocatore), sarà maggiore quanto più alto sarà il loft della faccia, driver 2000 e sand 5000 giri.
- 3 – la palla VOLA e SALE con 2000 giri ma VOLA e SALE DI PIÙ con 5000 giri. Con meno di 2000 giri la palla non potrà volare, così come l'aliante che al di sotto di una certa velocità 'precipita' (si dice che va in stallo). La palla da golf però avanzerà comunque ma con la gittata della palla di cannone, più bassa e più corta (fig. 3).

È ovvio che i numeri, pur non troppo discosti dalla realtà, sono solo rappresentativi di un concetto.

Più sopra ho affermato che col tempo la nostra forza andrà sempre a diminuire, è la vita.

Se a 40 anni riesco a dare alla palla uno spin di 2000 giri col driver, è ovvio che a 60 anni non ci riuscirò più e col driver lo spin scenderà a solo 1750 giri, per esempio; ciò significa che a 60 anni, col driver riuscirò solo a ottenere una traiettoria da palla di cannone, bassa e corta, perché lo spin lento crea una portanza insufficiente a far volare la palla.

La tabella sottostante mostra i giri generati da ciascun bastone e anche la loro variazione con l'avanzare dell'età o della condizione fisica; un problema alla schiena a 40 anni non fa invecchiare anagraficamente ma di sicuro fa 'invecchiare' lo swing che può scendere rapidamente la scala rossa della tabella, ma se accettata intelligentemente non fa invecchiare il piacere di giocare a golf.

Stabiliti a 2000 i giri minimi per far volare la palla ecco che nella tabella si crea una zona grigia dove la palla NON vola; più avanza l'età o il problema fisico e più quella zona si allarga, obbligando a ricorrere a un loft sempre più alto per generarli.

età >	40	60	70	75	80
SACCA	giri	giri	giri	giri	giri
driver	2000	1750	1500	1250	1000
3 wood	2270	2000	1750	1500	1250
5 wood	2540	2270	2000	1750	1500
ferro 5	2810	2540	2270	2000	1750
ferro 6	3080	2810	2540	2270	2000
ferro 7	3350	3080	2810	2540	2270
ferro 8	3620	3350	3080	2810	2540
ferro 9	3890	3620	3350	3080	2810
pitch	4160	3890	3620	3350	3080
gap	4430	4160	3890	3620	3350
sand	4700	4430	4160	3890	3620
lob	5000	4700	4430	4160	3890

Grazie al cielo la scala dell'età può allungarsi sensibilmente ma non ho dati per teorizzarla.

L'unico dato pratico, acquisito sul percorso executive al New Delhi G.C., India, dove è iniziata la mia vita golfistica, è quello di un Gandhi che, vestito come lui, all'apparenza novantenne, seguito dal caddy che portava UN solo ferro e il putter, si posizionava a 20 – 30 metri dal green, tirava l'approccio e poi puttava fino a imbucare.

Io sostengo a spada tratta che anche quello era GOLF a tutti gli effetti, anzi, quel Gandhi è stato l'esempio pratico del lato sociale che il Golf può e dovrà assumere se vuole espandersi; non solo i vecchietti ma tutta la giostra umana, a partire dall'infanzia, deve partecipare per come e quanto gli è possibile.

I numeri della tabella più sopra sono solo descrittivi del fatto che una palla deve girare al di sopra di un certo numero di giri per produrre abbastanza portanza per farla volare.

Questo specifico numero di giri è proprio di ciascun tipo di palla che esiste sul mercato perché dipende da tanti fattori: materiale e modo con cui è costruita, il rivestimento ma soprattutto dalle fossette che cambiano sostanzialmente il comportamento della palla in base alla loro forma, alla loro profondità, ai loro bordi, al loro numero e alla loro disposizione; si pensi che negli anni '80 per studiare il loro effetto, alcune marche usarono la galleria del vento della NASA con un investimento di 1 milione di dollari del tempo. Questo dimostra come la palla e il bastone siano un sistema aerodinamico molto sofisticato.

Per tutti, nessun escluso, arriverà il giorno in cui il driver si ridurrà alla traiettoria della palla di cannone mentre il legno 3 che fa ancora volare la palla ne uguaglia e supera la distanza, poi sarà il giorno del legno 3 a non raggiungere i 2000 giri ma ci riuscirà il legno 5 e via di seguito fino ad arrivare al ferro 6 che è il fondo non casuale della tabella numericamente esemplificativa che ho creato (pagina precedente).

Il punto 3 più sopra non è stato sottolineato a caso. Il driver è il bastone che genera lo spin più lento tra tutti i bastoni perciò sarà il primo a scendere sotto il numero minimo di giri (2000), contemporaneamente anche tutti gli altri bastoni hanno rallentato i loro giri come si vede nella colonna 60 anni, il driver è già sceso sotto i 2000, in gergo aeronautico si dice che ha stallato e non riesce più a volare.

La palla da golf in pratica è diventata liscia ed è passata dalla traiettoria nera a quella rossa (fig 3) che sarà più bassa e più corta mentre il legno 3 da 2270 giri è sceso a 2000 quindi è ancora in grado di far volare la palla e arriverà presto il momento che sarà addirittura più lungo del driver dei 1750 giri.

Prima ho detto che la scala rossa si ferma non casualmente al ferro 6. La tabella mostra che a 80 anni, solo col loft del ferro 6 si riesce ancora a far volare la palla; questo non è un mero calcolo, è la realtà del nostro gruppo di tre amici che giocano 3 - 4 volte a settimana sul giro delle 9 buche che, per inciso, non è il giro dei vecchietti, questo è il giro del futuro se il Golf vuole entrarci nel futuro.

Anche il ferro 5 è soggetto all'obsolescenza dell'età del giocatore perché la 'velocità di stallo' del ferro 5 è stimata da Whishon Golf in 85 MPH (136 km/h) velocità che, l'anno scorso, era quella del mio driver;

questa obsolescenza è anche confermata dalla nostra quotidianità, dal ferro 6 in poi è dimostrato che si può far volare la palla anche a 80 anni dato che lo facciamo noi che non ricadiamo certo nella categoria degli atleti sempreverdi. Stessimo giocando su una tavola imbandita è certo che potremmo tirare driver con loft di 5° a occhi chiusi, altro che gli 8.5° di Francesco Molinari.

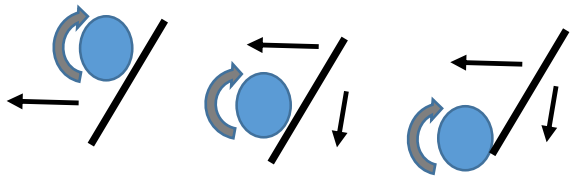
Uno dei tre, il più scettico, dopo aver giocato con solo i ferri dal 6 al sand per due o tre giri col mio GOLF DEL RITORNO AL FUTURO® si è convinto di giocare sempre solo con i ferri perché ottiene risultati migliori che non con tutti i 14 bastoni e riesce a competere scratch alla pari, ogni tanto vincendo anche la pallina in palio, addirittura gioca anche dai tee verdi con solo i ferri e con i colpi di handicap.

Noi stiamo tra i 73 e gli 80 anni e col ferro 6 tiriamo a 125 – 110 metri, perdiamo molte meno palline, ci stanchiamo meno e le articolazioni non soffrono come quando usiamo anche i legni.

Questo dimostra anche che il Golf è uno sport impegnativo come qualsiasi altro ed è assolutamente vero che uno swing corrisponde all'energia fisica di una flessione che con i legni è più faticosa di una fatta con i ferri; in poco meno di due ore noi ne facciamo una quarantina.

Resta da dimostrare perché il loft del bastone fa aumentare i giri della palla all'aumentare del suo angolo; la maniera più facile è quella grafica, schematizzando la faccia dei bastoni.

Ho già detto che il contatto faccia del bastone/palla dura circa 2 centesimi = circa 20 millesimi di secondo:

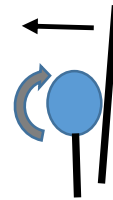


Sequenza del pitching wedge, loft 48°, da destra a sinistra.

1° contatto con la palla

2° e 3°, mentre il bastone scende, la palla risale sulla faccia aumentando sempre più lo spin = 4160 giri/minuto

Durata contatto = 23 millesimi di secondo



Driver, loft 10°, un solo punto

di contatto con la palla sulla

faccia inclinata, rotazione

istantanea = 2000 giri/minuto

Durata contatto = 17 millesimi

Le frecce orizzontali indicano la direzione verso cui si muove la testa del bastone e con lui la palla, le frecce verticali indicano l'abbassarsi del bastone. Le frecce curve indicano il verso di rotazione della palla.

Ecco perché alla diminuzione delle forze opponiamo un maggiore loft della faccia del bastone cosicché la palla vola sempre invece di restare una piccola palla da cannone quando usiamo bastoni con un loft inferiore che solo teoricamente sarebbero più lunghi.

Ecco dimostrato perché la nostra sacca, da 14 bastoni, dovrebbe terminare in gloria con solo 8 - 9 ferri avendo persino aumentato la soddisfazione di giocare un buon golf fino alla fine.

HOME

Prima ho affermato che la sacca dovrebbe nascere al massimo con 10 bastoni, crescere con l'abilità del giocatore fino ai 14 bastoni permessi e smagrirsi fino a 8 - 9 bastoni col diradarsi dei capelli.

Il driver sarà l'ultimo ad aggregarsi e il primo a uscirne.

Non può esistere una Legge, una Regola, un sistema che non abbia la sua eccezione che li conferma, non poteva essere altrimenti per me.

L'eccezione l'hanno creata nel 2002 gli Enti che governano il Golf mondiale con la grande scorrettezza del COR dei nuovi driver, io l'ho chiamata in maniera più definita fin da allora, driver che si dimostrarono troppo potenti per i Tiger e loro emuli ai quali, per inciso, venivano forniti non a pagamento bensì pagando i Professionisti perché li usassero,

Per preservare lo Spirit of the Game infuso nel disegno dei campi di golf che venivano asfaltati dai nuovi bastoni, decisero di proibire a TUTTI i golfisti tutti i driver con COR superiore a 0.83, ma ovviamente dopo che avevano già invaso il mercato e riempito le nostre sacche a prezzi non astronomici ma senz'altro himalayani.

Pochi anni dopo, anche senza il COR maggiorato, le nuove palle asfaltavano comunque tutti i campi del mondo. Per quanto riguarda noi golfisti, mai il detto "cornuti e mazziati" fu più appropriato.

Sia sufficiente sapere che il COR è l'effetto molla della faccia stessa del driver che restituisce più energia alla palla (0.86) di quanto possano fare i driver 'normali' che a loro volta lo posseggono ma a un livello inferiore (0.83). Un'altra 'piccola' pecca consisteva nel fatto che l'effetto molla entrava in azione solo per chi picchiava la palla come un fabbro; se la testa del driver non raggiungeva perlomeno i 160 km/h la restituzione era la stessa delle teste dei ferri, un insignificante incremento per l'80% dei giocatori.

I miei bastoni raggiungevano quella velocità solo quando li portavo in aereo con me.

Settembre 2018, decido di dare un'ultima chance ai miei 6 driver, li provo ma nessuno dei primi 5 riesce a far volare la palla, poi il 6°, un mega driver da 520 cc mi riserva una grande sorpresa.

Al primo colpo tirato in scioltezza arriva a 180 metri misurati, lo uso anche il giorno dopo in gara con gli amici e raggiungo i 210 metri misurati con leggero vento a favore e terreno elastico, se lo colpisco mediocrementemente fa i 160 metri del mio miglior legno 3. Ovvio la mia sorpresa e il mio grande piacere.

Studiando la questione, c'è una sola spiegazione logica.

È un dato di fatto che l'effetto molla funziona al 100% solo per una specifica velocità della testa del bastone e in misura progressivamente minore per pochi km/h sopra o sotto quella velocità, oltretutto quella velocità specifica non è sempre la stessa perché il tipo di palla può spostarla un po' più in alto o un po' più in basso; resta il fatto che i driver occidentali erano tarati sulle velocità degli Amateur e Pro e non dei golfisti che in questa vicenda hanno avuto solo la funzione di bancomat; è per questo che non riesco a perdonarli.

Questo mio mega driver però è orientale, l'ho acquistato a Tokyo in quei negozietti che trattano le fine serie, non è di marca e l'ho pagato ¼ di quelli occidentali ma senza conoscerne nulla, a parte la R di regular sullo shaft.

Evidentemente, da buoni Giapponesi, hanno pensato ai loro golfisti a non ai Pro e con la faccia così enorme è stato possibile costruirne uno che funzionasse a basse velocità. Oggi col driver sono intorno ai 135 km/h mentre allora ero poco sotto i 150 e si giocava con palle molto dure per guadagnare qualche metro; probabilmente quella combinazione, allora, era eccessiva e l'effetto molla scattava dopo che la palla aveva già lasciato la faccia del driver, così non ho potuto accorgermene e l'ho rimesso in garage senza rimpianti. Oggi con la combinazione giusta di bassa velocità/palle lady l'effetto molla sprigiona tutta la sua forza che si traduce in 30 – 40 metri in più rispetto alle distanze degli altri 5 driver.

Nota importante. Quel guadagno stratosferico di 30 – 40 metri misurati è fittizio. Reale ma fittizio!?

Se spendi 60 euro e li paghi con una banconota da 100 euro, i 40 euro di resto li hai guadagnati?

Ecco cosa è successo col mio mega driver. In primis nessuno potrai mai costruire un driver che possa dare un simile guadagno, a meno di accendergli dietro un piccolo razzo a ogni colpo; sono gli altri driver 'normali' che, non potendo far volare le palle, hanno raggiunto solo i 150 metri con le loro traiettorie da palle di cannone evidenziando l'enorme differenza di distanza 'guadagnata'.

Sia allora che ora, se avessero costruito e lasciato i mega driver disponibili per i soli Golfisti avrebbero avuto più adepti e fatto divertire tutti noi molto di più. A quale prezzo? NESSUNO!

Avrebbero solo fatto abbassare gli handicap di ogni giocatore e nel mio TOMORROW GOLF® li farebbe solo arretrare su tee GPS più lunghi.

Rimpiango un vecchio Carosello dove un pirata urlava: " Capitano, li possiamo torturaree!?"

Non è per caso che nelle Regole del mio TOMORROW GOLF® io abbia consentito qualsiasi tipo di bastone con il solo limite che abbia una faccia identificabile come tale e qualunque sistema che possa aumentare la velocità della testa è consentito purché sia totalmente contenuto all'interno della testa e non debba essere attivato prima del colpo.

I Golfisti non potranno mai asfaltare alcun campo da golf ma quando un golfista (la maggioranza) spedisce una palla a 200 metri crea piacevoli endorfine senza che la sfida sportiva venga diminuita; è sempre il giocatore che deve colpire la palla in maniera appropriata se vuole tenerla in campo, quindi il booster artificiale supplisce solo alla forza, non all'abilità.

Questo io lo considero PERFETTAMENTE in linea anche con l'attuale Spirit of the Game.

All'insegna dell'orbo che per non sentirsi menomato va a vivere con i ciechi così da essere chiamato occhio di lince, non è il mega driver che ha guadagnato, tant'è vero che fa più o meno le distanze che facevo ai bei tempi andati, ma sono i driver normali che non riescono più a raggiungere lo spin 2000.

Un'altra prova reale è scaturita mentre giocavamo il mio TOMORROW GOLF®; potendo giocare contemporaneamente e alla pari la sacca di 14 bastoni e la sacca con solo i ferri, un giorno uno di noi tre giocava con la sacca completa dal tee GPS dei 150 metri, io con solo i ferri (dal ferro 6) dal tee GPS dei 123 metri e il terzo con solo i ferri dal tee GPS dei 109 metri; arrivati alla buca quattro, di 157 metri, notai sugli score che chi giocava tutta la sacca partiva più avanti di noi due che giocavamo solo con soli i ferri, una clamorosa falla nel mio sistema!

Invece no, non una falla ma una conferma della solidità teorica del mio TOMORROW GOLF® e la prova che il driver non è compatibile con tutte le età e le fasi di gioco del golfista; è incompatibile agli inizi e nella traiettoria discendente della seconda gioventù; quel maledetto spin 2000 richiede molte più capacità all'inizio e molte più energie di quante siano disponibili al tramonto.

L'apparente errore deriva dal fatto che lo score del singolo giocatore viene stampato in base alla sua dichiarazione della distanza che fa il bastone più lungo che ha in sacca. Chi dichiara il driver a 150 metri ma con una distanza da palla di cannone va a creare lo score con la tabella dei bastoni con il driver a 150 metri con la palla che VOLA e di conseguenza anche i ferri saranno molto più corti della realtà mentre la distanza dichiarata del ferro 6 è sicuramente quella 'volante', dato che quella distanza noi la giochiamo anche a 80 anni nonostante siamo più dediti alla forchetta piuttosto che al campo pratica.

[HOME](#)

By Massimo Gessi

Qualcuno avrà notato ne LA STORIA DI UN DRIVER SPECIALE la mia frase: “la combinazione giusta di bassa velocità/palle lady”. Perché è giusta?

La palla da golf non vola solo per la spinta del bastone e per la portanza creata dalla sua rotazione, una ulteriore ‘spinta’ la fornisce lei stessa, perché la palla è comprimibile, certo non con le mani. I bomber arrivano a scaricare sulla palla una forza istantanea gigantesca, ecco perché i Pro cambiavano palla ogni 2 o 3 buche; le vecchie palle di elastico avvolto, dopo 2 - 3 di quelle compressioni si deformavano al punto che potevano anche impiegare fino a 20 minuti prima di ritornare perfettamente sferiche.

Avrete visto in TV, in diretta, i rallenty dei drive dei bomber; le palle si comprimono oltre il 20% del loro diametro e poi riguadagnano la loro forma.

È proprio questo riespandersi per riprendere la propria forma sferica che fornisce ulteriore energia che è proporzionale alla compressione che la palla ha subito. Più la compri e più energia ti restituisce.

È tanto vero quello che ho appena affermato che l’ultima generazione di palle è costruita a sette strati in modo che tutti i golfisti possano avere il proprio vantaggio a seconda della velocità della testa del loro bastone che comprimerà tanti più strati quanto più alta sarà.

Attenzione però, se Tiger guadagna 21 metri comprimendo tutti e sette gli strati, non è che ogni strato compresso corrisponda al guadagno di 3 metri perché la forza restituita dalla palla che ritorna alla sua forma originale non è direttamente proporzionale agli strati compressi; se compri un solo strato restituisce 2, se ne compri 5 restituisce 10, se li compri tutti restituisce 21.

I numeri sono solo in funzione dell’esempio.

Il giocatore che comprime solo il primo strato resta perplesso perché non sa se ha fatto gli usuali 160 o è arrivato a 162 metri, se ne comprime 5 fa 200 metri contro gli usuali 190, quando li comprime tutti e sette fa 311 metri contro gli usuali 290, ovviamente il primo sarà un golfista non più ventenne, il secondo un golfista nel pieno delle forze e il terzo è Tiger.

L’articolo ‘un’ vale anche ‘una’.

Oggi il mercato offre perlomeno 20 tipi di palle diverse che effettivamente si comportano in 20 modi diversi quando sono colpite nel modo giusto per cui ci saranno quelle che hanno un solo modo giusto e quelle che ‘perdonano’ un po’ di più, quelle che hanno più spin e quindi si fermeranno prima sul green ma succederà facilmente che si impennino per il troppo spin e quindi perdano distanza, ecc.; non ci sono parametri comuni per poterle confrontare a tavolino, quindi rimane solo la prova diretta sul campo.

Mi auguro che il mercato continui le sue ricerche per migliorare sempre più quella meraviglia tecnica che è una palla da golf, ma mi auguro anche che mantenga sempre disponibili palle meno tecniche ma pur sempre da golf che però abbiano costi accessibili. Nulla in contrario alle palle da 8 euro l’una ma è indispensabile che restino sempre disponibili quelle da 1 euro l’una se il Golf vorrà mai incrementare i suoi adepti.

È il mio pensiero che finché non avrai trovato il tuo vero livello di gioco, qualunque cosa che rotoli farà al caso; una volta stabilizzato dovrai decidere cosa vorrai essere: un Golfista che pratica il golf per divertimento che prevede comunque impegno, ma lascia spazio anche alla dolce vita oppure un Amateur; in questo secondo caso, per allora, avrai imparato da solo cosa dovrai fare.

Come comportarsi allora? Vediamo i dati della questione:

Ci sono tre parametri da tenere in considerazione.

1 - La compressibilità della palla che è, di massima, suddivisa in tre categorie: 100 per i Pro, gli Amateur e quelli che picchiano come fabbri, 90 per tutti i Golfisti e 80 o meno per chi ha una velocità del driver sotto i 130 km/h (soprattutto chi ha problemi di schiena, i diversamente giovani e le signore esili).

Come distinguerle? Più marche hanno i numeri neri per il 100 e rossi per il 90 e la scritta lady per l'80, per le altre bisogna cercarne le specifiche su internet.

2 - La durezza del rivestimento (i selci, in gergo) che non si comprimono per le nostre velocità, però vanno qualche metro più lunghe ma hanno freni scarsi sul green dove è difficile fermarle e costringono ad approcci 'a correre'.

Questi primi due punti vengono prima, per importanza, nella scelta della palla, poi seguono le altre specifiche secondarie: molto spin, traiettoria più alta o più bassa, freni più forti o più deboli; le specifiche secondarie non sono tutte disponibili per tutte e tre i tipi di compressibilità.

3 - il tuo feeling, la cui importanza vale tre volte i primi due punti. Qui sarai solo tu il giudice di tè stesso.

Io credo che all'inizio rivolgersi al mercato dell'usato sia la mossa migliore anche per fare conoscenza coi vari tipi di palle, ma per un motivo soprattutto: togliendo il fattore economico, non importa quanto si sia ricchi o parsimoniosi, si impara molto più velocemente a togliersi dalla testa gli ostacoli (acqua, valloni, fossi, ecc.) e ad abbandonare la ricerca di una palla introvabile; diventa facile e immediato il miglior uso del tempo: preferisco giocare piuttosto che frustrarmi nella ricerca. Il tutto velocizza anche il gioco, cosa buona e desiderabile.

Difficilmente si trova una cosa più deleteria per il proprio gioco del cambio della palla con una 'pallaccia' quando c'è da oltrepassare un fosso. Il giocatore sta 'comandando' al suo cervello di mandare la palla in acqua perché la paura dell'ostacolo pregiudica lo swing, dato che il pensiero dominante è "NON DEVO andare in acqua". Il cervello non 'capisce' le negazioni per cui della frase precedente gli arriva solo "andare in acqua" e là spedisce la palla. Non bisogna pensare all'acqua ma solo al bersaglio!

Due piccole pillole di saggezza golfistica conosciute da tutti ma praticate da pochi e da quasi nessuno dei neofiti, forse non sono abbastanza sottolineate e diffuse da chi dovrebbe.

Una volta che lo swing e l'abilità di gioco si sono stabilizzati e si è accumulata esperienza, allora si deciderà, magari di volta in volta, quale palla sia migliore, anche in funzione del disegno del campo e delle condizioni meteo: la palla che gira meglio per molti dog leg, quella con traiettoria più bassa in presenza di vento, quella che ha i freni migliori per green duri; ovviamente bisogna già capirci per usare queste raffinatezze che nelle gare ufficiali saranno scelte per tutto il giro, dato che spesso c'è l'obbligo del "tipo di palla unica", marca e tipo non si possono cambiare.

In questo specifico dipartimento il dilettante più smart può essere superiore ai Professionisti che si legano a una marca e tipo di palla per la vita o quasi; è indispensabile per arrivare a quelle vette.

Il dilettante (quello che ci capisce) invece può tranquillamente passare da una palla all'altra per ottenere le prestazioni migliori. La prova di quanto sia delicata la scelta della palla l'avete vista alla Ryder Cup nei doppi a colpi alterni (foursome) dove decidere quale palla si dovesse usare diventava un problema quando i due giocatori giocavano palle diverse.

Col passar del tempo e con l'inquinamento l'aria si densifica e il driver, misteriosamente, non supera più i 130 km/h; a questo punto la Fisica dice che è ora di passare alle palle con compressione 80 che però portano la dicitura "lady"; certo che per poterle giocare, un maschio deve essere in possesso di una mascolinità sufficientemente forte da fargli portare in pubblico la borsa della fidanzata/moglie che si è allontanata per qualche minuto e di sostenere lo sguardo del compagno di gioco che raccogliendogli la palla dalla buca si accorge che sta giocando una palla "lady" !

Io la penso così: non dovendoci fare attività amorose con la palla, all'opposto, bisogna letteralmente prenderla a bastonate, rimango assolutamente indifferente nei confronti di cosa ci sia scritto sopra, purché voli.

Se voglio vedere le mie palle da golf volare, uso, intelligentemente, le palle più adatte per l'occasione che sono quelle di compressione 80 quando le velocità dei bastoni sono basse, ciò è necessario per riuscire a guadagnare qualche metro in più; ricordi l'aggiunta di energia data dal comprimere la palla?

Quella compressione, in proporzione, acquista una maggior importanza all'abbassarsi della velocità dei bastoni.

Molti anni fa per rinforzare la presa delle mani comprimevi vecchie palle da tennis, oggi comprimi quelle di gommapiuma. È la vita, bellezza!

HOME

b

Perché Bryson de Chambeau ha ragione a giocare con tutti i ferri della medesima lunghezza (SINGLE length)[©] 19.0 *by Massimo Gessi*

È mai possibile che un singolo giocatore possa avere ragione quando 60 milioni di golfisti usano e tutti i produttori di bastoni promuovono set di ferri di lunghezza decrescente dal ferro 5 fino al sand wedge?

Perché solo un giocatore sul Tour ha adottato i SINGLE length, finora?

Alla prima domanda rispondo subito: SÌ, Bryson de Chambeau HA RAGIONE!

Seconda domanda, perché solo lui... Un Professionista ha impiegato lunghi anni di lavoro per mettere a punto la macchina golfistica che è diventato: un atleta, un direttore d'orchestra per il tempo e il ritmo del suo swing e un ballerino per il controllo dei suoi muscoli. Qualsiasi cambiamento costituirebbe una grossa incognita che potrebbe compromettere il suo gioco e la sua fonte di guadagno; inoltre, un Pro di oggi non ha molto da guadagnare dalla facilitazione dello swing unico, a meno che non abbia dei problemi al proposito. Le difficoltà incontrate per due anni da Rory McIlroy, solo per aver cambiato la marca dei suoi ferri per ragioni commerciali, sono una riprova di quanto ho affermato.

Questo significa che nell'ambito professionistico prenderà molto tempo per farvi breccia, probabilmente fino a quando l'attuale generazione di principianti passerà al professionismo.

Nel nostro mondo di golfisti, invece, potrebbe anche esplodere tra gli attuali principianti e tra quelli di noi golfisti di lunga tratta che però sono ancora curiosi abbastanza da studiare e provare nuove vie che possano portarci ad uno swing e a un gioco migliori.

Non è teoria la mia; io gioco già da un pò di mesi con un set di ferri tradizionali che ho trasformato in SINGLE length con l'aiuto di un ottimo club-maker, Andrea Perotto che ho il piacere di considerare mio amico.

Il mio gioco è cambiato molto in meglio da quando uso i SINGLE length; la sicurezza con cui li gioco ha fatto aumentare la regolarità dei buoni colpi che sono diventati più numerosi rispetto al mio lungo passato.

Intendiamoci, non sono diventato un Pro né i miei colpi si sono allungati, anche se ciò è vero.

L'attuale maggiore lunghezza non deriva dalla meccanica dei ferri, bensì dalla sicurezza acquisita che mi fa 'spingere' di più col mio swing, cosa che prima facevo solo nei rari giorni di grazia golfistica.

Nota: per coloro che si annoiano a leggere spiegazioni tecniche, anche se semplificate come le mie, suggerisco di riprendere la lettura dalla seconda metà di pagina 3.

Riprendiamo l'argomento del titolo.

È noto che una leva più lunga (lo shaft) produce una velocità periferica maggiore; è provato!

Assolutamente vero, io non discuto quel principio della Fisica perché è corretto, MA... non è corretto applicarlo allo shaft di un bastone da golf; ecco perché Bryson ha ragione; scopriamone i motivi.

Adoperiamo la fisica semplificata della nonna che conosceva solo le quattro operazioni aritmetiche e sapeva con certezza che qualsiasi cosa salisse prima o poi ridiscendeva.

Applichiamola per scoprire cosa succede quando variamo alcuni parametri dei bastoni da golf.

I concetti che esporrò sono quelli corretti della Fisica, i risultati sono solo indicativi nei valori ma corretti nella loro relazione: quando cambiamo qualcosa, la variazione in aumento o in diminuzione di qualcos'altro è quella corretta.

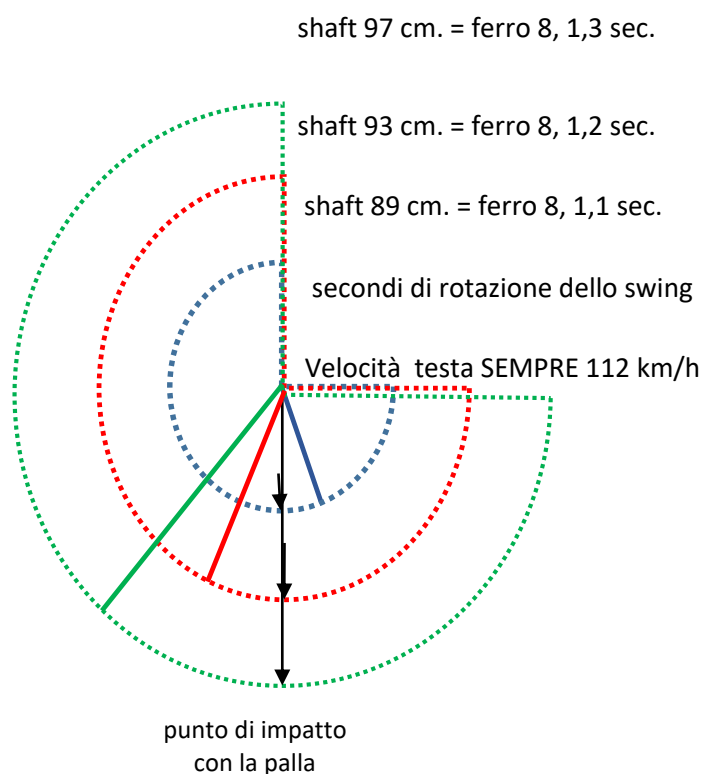
Cominciamo:

Impariamo solo una formuletta: $F = mv$ significa che se io do un certo calcio a un pallone da pallacanestro, quello si sposterà a 10 km/h, poi lo stesso calcio lo do a una palla da pallavolo (più leggera), quella si sposterà a 20 km/h, infine lo do anche a una palla da tennis che si sposterà a 30 km/h.

La Fisica mi dice che se dò lo stesso calcio (applico la stessa Forza) a tre cose di PESO (m) diverso, queste si sposteranno a velocità diverse, più alte per una cosa leggera (palla da tennis) e più basse per una cosa più pesante (pallone da pallacanestro).

Però se do due calci **della stessa Forza alla stessa palla**, il primo muovendo solo il ginocchio e il secondo a gamba tesa, **la velocità della palla rimane la stessa**; prendendo a esempio la palla da pallavolo, questa si muove a 20 km/h con entrambi i calci, però il calcio dato muovendo solo il ginocchio ha una leva molto più corta rispetto al calcio dato a gamba tesa; questo succede perché non importa la lunghezza della leva, solo la Forza e la Massa della scarpa/piede influiscono sulla velocità della palla.

Per dare lo STESSO calcio, l'arco della gamba tesa è più corto di quello del ginocchio.



La figura sopra mostra le traiettorie di tre ferri 8 con lunghezze di shaft diverse, in rosso la traiettoria del mio ferro 8 normale, 93 cm.

$F = mv$ è la legge fondamentale che governa il trasferimento di energia. Non importa come la trasferisco, sia che lo faccia con una stecca da biliardo o con lo shaft e la testa di un bastone da golf, il risultato finale sarà sempre lo stesso. La forza F (la mia) non cambia, la massa della testa del bastone (sempre il ferro 8) non cambia, è ovvio che la velocità PERIFERICA della testa rimane sempre la stessa: 112 km/h. È stata controllata dal radar. È un dato di fatto, non si può discutere. Perché? Ciò che cambia è la velocità di rotazione dello swing.

A meno che il golf non voglia inventare una nuova Fisica, io riesco in 1,2 secondi a 'swingare' un ferro 8 lungo 93 cm. a 112 km/h di velocità periferica della testa, se allungo lo shaft a 97 cm, la mia velocità di

rotazione (lo swing), traiettoria verde, rallenterà perché percorre una traiettoria più lunga impiegando 1.3 secondi, MA, per quanto detto alla 2° riga di questa pagina, la velocità periferica del bastone sarà di nuovo di 112 km/h perché essendo più lungo lo shaft, la velocità periferica di 112 si raggiunge con una velocità di rotazione inferiore; all'inverso il ragionamento per uno shaft più corto di 89 cm. che 'swinga' in 1.1 secondi.

CONTROPROVA: PRENDI IL PITCH, FAI DUE COLPI PER OGNI GRIP **CON LA STESSA FORZA** APPLICATA AL MEDESIMO SWING: 1° GRIP AL MASSIMO DELLA LUNGHEZZA DELLO SHAFT, 2° GRIP AL CENTRO DEL GRIP, 3° GRIP CON L'INDICE DESTRO SUL FERRO DELLO SHAFT. RISULTATO: TUTTI I SEI COLPI SONO ALLA STESSA DISTANZA ($\pm$ un paio di metri).

L'idea comune che uno shaft più lungo = velocità periferica maggiore può avverarsi solo se qualcuno mi presta un po' di forza da aggiungere alla mia quando allungo lo shaft dello stesso bastone.

Si pregano gli Ingegneri e i Fisici, quelli veri, di risparmiarsi dal mettere i puntini sulle 'i' o di calcolare i decimali che mostrerebbero le differenze, minime, tra alcuni dei valori che ho dato.

Il risultato finale sarebbe quello di confermare comunque, ma con più precisione, che un calcio dato a gamba tesa o solo col ginocchio, a parità di forza, muovono la palla alla stessa velocità.

La figura più sopra rende ovvia una considerazione: le distanze che percorrono le tre teste sono diverse; sopra abbiamo scoperto che su tutte e tre le traiettorie le testa del bastone raggiunge la stessa velocità (112), quindi i tempi che impiegheranno le tre teste per arrivare sulla palla sono DIVERSI tra loro.

Poiché il bastone parte da fermo al top del backswing, stabiliamo, per comodità di comprensione ma sempre rispettandone i rapporti, che il mio ferro 8, traiettoria rossa, impiega 1,2 secondi per arrivare sulla palla, la traiettoria blu, shaft più corto impiega 1,1 secondi e la traiettoria verde, shaft più lungo, impiega 1,3 secondi.

Un decimo di secondo in più o in meno ha tanta importanza? È proprio quel decimo di differenza che obbliga i campioni di golf a diventare dei direttori d'orchestra perché, se vogliono essere vincenti, sono costretti, come noi, a gestire alla perfezione 14 swing diversi. Loro lo imparano, noi ci riusciamo ora sì e ora no; ecco perché un giorno funzionano i legni, quell'altro i ferri e il terzo gli approccj, ma mai tutti insieme nella stessa partita.

Ai 14 swing bisogna aggiungere che con i bastoni a lunghezza decrescente dobbiamo imparare a gestire anche 14 stances diversi per la distanza della palla DAI piedi, 14 per la posizione della palla TRA i piedi e 14 piani diversi dello swing.

Ecco perché noi golfisti triboliamo così tanto per giocare a golf.

Nei bastoni SINGLE length è UNO swing unico per i ferri e un secondo unico per i legni o gli ibridi; altrettanto per la distanza palla-piedi e per il piano dello swing.

UNO contro QUATTORDICI di tutto, questo è il rapporto delle cose che bisogna imparare nei SINGLE length contro gli attuali bastoni a lunghezza decrescente.

il mondo del golf ti sorriderà molto più in fretta e facilmente passando ai bastoni SINGLE length.

La conclusione è che la Fisica e Bryson de Chambeau hanno ragione: per il singolo giocatore, la lunghezza dello shaft, più o meno lungo, non cambia la distanza che raggiunge il suo ferro.

Però ne cambiano alcune altre:

- 1 - la lunghezza unica degli shaft semplifica enormemente la ripetitività dello swing, compreso il suo apprendimento.
- 2 - stessa lunghezza di shaft, stesso peso di tutte le teste nel set, stesso peso dinamico, stessa frequenza degli shaft, flessibilità degli shaft adatta al giocatore e stessi grip fanno sì che un neofita sia in grado di giocare da principiante nell'arco di un paio di mesi di istruzione.

3 - i suddetti parametri, per un golfista medio già assestato ad un certo livello di gioco, fa acquistare la certezza delle lunghezze dei suoi ferri e, con questa, la sicurezza del proprio gioco con i ferri che, di conseguenza, aumenta la qualità dei tiri; il tutto migliora decisamente la performance di gioco e la gratificazione di giocare a Golf.

Sono così entusiasta dei ferri SINGLE length che ho deciso di dare una chance a chiunque abbia voglia di provarli. HO ADATTATO A SINGLE LENGTH UN ALTRO MIO SET CHE È DISPONIBILE PRESSO LA SEGRETERIA DEL MAREDIROMA.

PER IL CAMPO PRATICA È A DISPOSIZIONE GRATUITAMENTE IL MEZZO SET (bastoni pari o dispari) PER MEZZ'ORA.

DOMANDE: Un set tradizionale trasformato a SINGLE length è uguale a quello costruito e venduto dai costruttori?

R : Dal punto di vista delle performance non ci sono differenze sostanziali se il club-maker che li trasforma conosce a fondo il fatto suo come Andrea, perché c'è molto di più che accorciare o allungare gli shaft.

Il primo fondamentale requisito è il tipo del materiale delle teste dei ferri, non tutte possono sopportare la trasformazione.

Per il giocatore c'è una piccola differenza a partire dal pitch fino al sand: il peso *morto* di quei ferri è di 30 - 40 grammi più pesante degli altri, però il loro peso *dinamico* (*swing weight*) è esattamente quello di tutti gli altri ferri per cui mentre lo 'swinga' non noterà alcuna differenza.

D: Dal ferro 9 al sand, fanno più distanza rispetto a quelli tradizionali più corti?

R: Quelli costruiti SINGLE length, NO, per tutto quanto detto sopra, mentre per il nostro set trasformato a SINGLE length potrebbero fare 3 o 4 metri in più perché le teste dal 9 al lob wedge dei ferri tradizionali sono più pesanti dei corrispettivi costruiti SINGLE length oppure ne fanno molti di meno se la collaborazione giocatore – club-maker non è sufficiente per raggiungere quei complessi compromessi che li rendono giocabili come tutti gli altri ferri del set.

Vi aspetto al Marediroma per la vostra prova dei ferri SINGLE length che, vi assicuro, possono cambiare il vostro gioco in termini di sicurezza del colpo, ripetitività dello swing e scomparsa di quel maledetto tarlo nel retro cranio di tutti noi Golfisti del dubbio: la colpirò pulita?

Non diventeremo Pro con i ferri SINGLE length, ma giocatori migliori di sicuro, purché siamo mentalmente predisposti ad accettare che al meglio non c'è mai fine, soprattutto se lo vogliamo davvero, essendo disposti a sudare il necessario.

[HOME](#)

È ormai tempo che il diametro della buca si adegui, non allargandola tout court, bensì restaurando il rapporto diametro buca e diametro palla iniziale, quello della buca di Musselburgh che sin dal 1893 fu fissato in 108 millimetri e quello della palla cosiddetta Britannica da 41.15 millimetri, restata in uso in Europa fino al 1990 dopodiché fu adottata universalmente la palla Americana da 42.67 millimetri.

Mai nessuno ha pensato che cambiando solo il diametro della palla sarebbe variato il rapporto dei diametri buca/palla perché finché gli stimpmeter sono rimasti sotto il valore di 9 non si sono notati effetti secondari negativi degni di nota.

Verso la fine del secolo scorso il progresso delle tecniche agronomiche e di costruzione dei green hanno portato gli stimpmeter a 9 - 10 e, sui Tour, regolarmente tra 11 e 14.

Le superfici dei green regolari quasi come su un tavolo da biliardo e le essenze erbose che formano una superficie simile al suo tappeto hanno evidenziato un sostanzioso incremento del numero di putt che sbordavano, spesso facendo tutto il giro dell'orlo della buca; a questo punto è diventato evidente che quel cambio del rapporto dei diametri buca/palla doveva essere preso in considerazione ed eventualmente corretto.

È iniziato un dibattito sull'allargamento della buca senza però mai che sia uscita una qualche indiscrezione sulle possibili nuove dimensioni.

Finalmente le Autorità golfistiche mondiali hanno emesso il verdetto: le maggiori difficoltà nell'imbucare create dai nuovi tappeti erbosi sono considerate positivamente perché fanno emergere solo i giocatori migliori.

Per l'ennesima volta i 10milioni di Professionisti e Amateur hanno avuto tutta la considerazione sportiva che si meritano; i 50milioni di Golfisti s'attaccino! Questa è l'amara conclusione!

Perché invece io considero PIU' CHE NECESSARIO L'ALLARGAMENTO DELLA BUCA per i Golfisti?

Definiamo prima l'ALLARGAMENTO, la sua dimensione non è casuale e l'unità di misura deve essere il millimetro perché si sta parlando di cambiare il Golf per il suo 50% e bisogna mantenere la sfida del putting a un alto livello, però giusto.

Un allargamento eccessivo rischierebbe di rendere il golf un diversivo da luna park, insufficiente farebbe sperperare risorse economiche senza risolvere i problemi dei Golfisti che, a volte, puttano su superfici che possono invidiare il tappeto dei fairway di Augusta. È ovvio che l'intensità del piacere sia più bassa, ma ciò non impedisce di giocare a Golf dato che le difficoltà sono le stesse per tutti.

Bisogna considerare che il futuro va verso tappeti erbosi sempre più naturali e quindi meno regolari e meno veloci, finché il Golf non passerà ai green artificiali.

I Golfisti non giocano solo nei weekend; i milioni, laddove il golf è liberalizzato, giocano nei 5 giorni feriali quando le buche sono tutt'altro che vergini e l'erba ha perlomeno 72 ore per crescere; su quella buca ci puttano per 5 giorni e il 'cono vulcanico' si è ben sviluppato non per la lava fuoriuscita ma per l'abbassamento del terreno nel suo immediato dintorno a causa dei tanti piedi che l'hanno pestato per raccogliere la palla e il tappeto erboso è ben lontano dall'essere perfetto.

Non sto dipingendo l'apocalisse dei green, sto solo sostanziando il concetto che il Golfista ha visto il suo putting peggiorare perché dal 1990 è stato costretto a giocare una palla più grande che ha sensibilmente ristretto l'angolo di tolleranza entro il quale imbucava con la sua palla più piccola.

Con la palla piccola, dentro il grip (circa 35 centimetri), era quasi offensivo non concedere il putt in match play; oggi, con un minimo di slope non è consigliabile scommettere sull'imbucata.

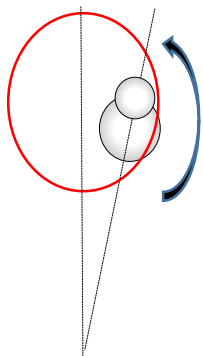
La discussione è sempre stata incentrata sul diametro della buca ormai troppo piccolo, invece è la palla Americana che è troppo grande per cui la 'fionda gravitazionale' che la fa correre per tutto il perimetro della buca avviene con angoli di tolleranza che avrebbero fatto cadere in buca la palla più piccola. Sembra un sofisma, invece è sostanza perché è dalla palla che bisogna far partire il ragionamento.

L'angolo di tolleranza è quello per cui pur non essendo in asse col centro della buca, la palla entra comunque.

La 'fionda gravitazionale' è la fotocopia di quelle delle sonde spaziali che inviamo ai confini del sistema solare, cambia solo la Forza: lassù è la Forza di Gravità dei pianeti che le attira, sul green è la Forza d'attrito tra il bordo della buca e la curvatura della superficie della palla che 'spinge' la palla impedendole di cadere in buca.

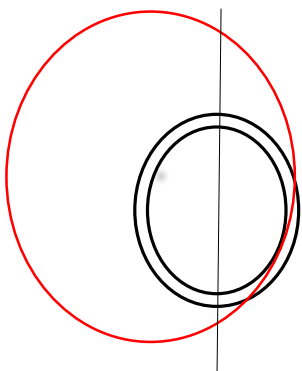
Quando la palla non è indirizzata esattamente verso il centro della buca prende una direzione che la porterebbe fuori, figura qua sotto. È proprio questo angolo con l'orlo della buca che crea la 'spinta' che la fa galleggiare fino a farle fare tutto il giro per poi uscirne, perché la palla vorrebbe continuare ad andare dritto per i fatti suoi mentre il bordo vorrebbe spingerla dentro la buca, il risultato è che la palla è costretta a curvare con una velocità che è superiore a quella di discesa dentro la buca, quindi 'sbatte' continuamente contro il bordo.

A volte si vede la palla scendere dentro la buca fin quasi alla sua metà poi risalire e infine andarsene. La risalita è dovuta alla velocità in più che ha acquistato durante la discesa verso il fondo della buca.



Orbene, da qualsiasi distanza dalla buca si tiri, c'è sempre un angolo di tolleranza massimo che fa entrare la palla in buca nonostante non sia stata indirizzata verso il centro della buca.

Dalla distanza di 3 metri con la palla piccola, l'angolo è X° (diciamo 5 gradi), sempre da 3 metri e con lo stesso angolo, la palla grande, quella attuale, sborderebbe. Ecco perché oggi è diventato più difficile puttare.



Nella figura, i due cerchi concentrici rappresentano la palla piccola e quella grande.

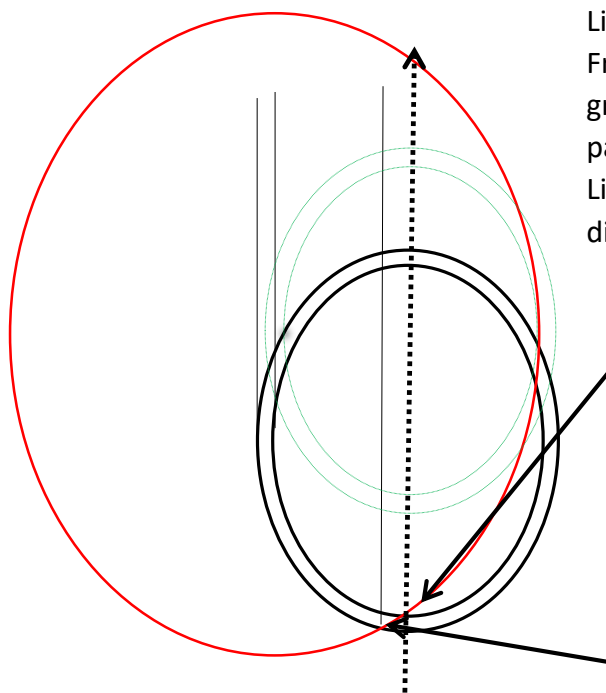
Anche tirando due palle, una piccola e l'altra grande, sulla stessa linea dritta, la palla piccola entrerebbe mentre la grande sborda e non entra nella buca.

Questo significa che con la palla grande la larghezza della buca utile per imbucarla è più stretta che non con la palla piccola.

Ecco dimostrato come quel 1.52 millimetro in più sul diametro dell'attuale palla abbia combinato un grosso guaio sul putting green; non basta, quel guaio è quasi 8 volte più grosso quando lo trasportiamo sull'allargamento della buca. Nella pagina seguente la dimostrazione.

Si noti che l'ingrandimento della buca non serve ad eliminare o diminuire il numero di sbordate, bensì serve a ristabilire, proporzionalmente, la stessa grandezza dell'angolo massimo di tolleranza della palla piccola.

Imbucare ritornerà a essere una sfida sportiva equa invece che esageratamente difficile come è oggi.



Linea rossa = orlo buca

Freccia tratteggiata = linea di tiro della palla piccola e grande Linee verticali sottili a sinistra = differenza diametri palla vecchia/nuova: 41.15 e $42.67 \approx 1.52$ mm.

Linee verticali sottili a destra = distanza laterale dei punti di contatto palla/bordo = 3.04 mm

Palla piccola, punto dove l'asse di rotolamento è a contatto col bordo, proseguendo la corsa (cerchi verdi) tutta la circonferenza è dentro la buca. Palla imbucata.

Palla grande, punto di contatto della superficie della palla col bordo, proseguendo la corsa (cerchi verdi) la palla è ancora parzialmente all'esterno della buca. La palla sborda o se ne va.

A causa delle curvature della superficie della palla e del bordo della buca succede che la palla piccola e quella grande che rotolano sulla stessa linea che fa entrare la palla piccola esattamente a filo con la buca (cerchio interno verde) mostra come la palla grande sia ancora parzialmente fuori dalla buca e questo la farebbe sbordare o andarsene, però il primo punto in cui la superficie della palla grande entra in contatto col bordo della buca è spostato a sinistra di una distanza che è circa 2 volte la differenza dei diametri, cioè 3.04 mm. (il punto di contatto vero è a destra).

Volendo imbucare alla stessa maniera anche la palla grande, questa dovrebbe rotolare su una linea più interna di circa 3 mm.

La proporzione quindi non è tra i diametri fisici delle palle, bensì tra la palla piccola e il diametro 'dinamico' della palla grande; quindi la proporzione diventa: $108 : 41.15 = D_{\text{nuovo}} : (42.67 + 3.04) = 119.97$ millimetri che è il **diametro della nuova buca**; per comodità di misure arrotondiamo a **120 millimetri**.

Tra i Pro e gli Amateur è comprensibile accettare un filtro che separi i migliori dai bravi (diametro buca invariato) ma per i Golfisti il putting deve ammettere angoli di tolleranza maggiori rispetto a oggi perché anche la palla indirizzata esattamente al centro della buca troppo spesso subisce indebite interferenze da irregolarità del tappeto erboso o del fondo che la deviano, pertanto l'attuale buca non separa i migliori dai bravi, favorirebbe o sfavorirebbe un giocatore rispetto a un altro solo in base al caso.

HOME

È un sistema di controllo del passo di gioco esercitato dai giocatori stessi, creato dal sottoscritto nel 2007.

Sul tee di partenza di OGNI buca ci sarà un orologio tarato in maniera che ALL'ARRIVO DEL FLIGHT SU CIASCUN TEE, INDICHERA' SEMPRE LA STESSA ORA CON CUI È PARTITO DALLA 1° BUCOA, FINCHÈ I GIOCATORI AVRANNO MANTENUTO IL CORRETTO PASSO DI GIOCO.

Esempio: partenza dalla buca 1 alle 10:00, arrivati sul tee della buca 2 troverete un orologio che indicherà ancora le 10:00 se avete mantenuto il corretto passo di gioco; altrettanto succederà sul tee di ogni buca successiva fino al termine della buca 18 dove l'orologio dedicato indicherà ancora le 10:00.

Se rallenterete, l'orologio della buca successiva indicherà invece le 10:05, ovverossia siete in ritardo di 5 minuti oppure se accelererete il passo, arriverete quando l'orologio indica le 09:56 ovverossia siete in anticipo di 4 minuti.

A cosa serve?

- 1° A impedire che le gare abbiano durate bibliche
- 2° A dare continuamente ai giocatori l'indicazione del ritardo o anticipo sui tempi previsti e spronarli ad accelerare non appena il ritardo comincia ad accumularsi di buca in buca; oppure indicargli di rallentare per quei pochi che giocano come razzi e si sentono sempre agitati per le supposte indebite attese
- 3° Avere continuamente coscienza della propria posizione in campo e sapere se sentirsi pressati quando chi ci segue ci è sempre addosso perché siamo in ritardo oppure ignorarli perché sono loro troppo veloci; così come se chi ci precede sta sparendo all'orizzonte, sapere se sono loro troppo veloci e quindi continuare tranquilli oppure siamo noi troppo lenti e dobbiamo accelerare il nostro passo di gioco.
- 4° A rendere più comprensibili le eventuali penalità ai singoli giocatori o all'intero flight per gioco lento quando il ritardo supera i limiti stabiliti.

Cosa costituisce INGIUSTIFICATO RITARDO ?

L'accumularsi di una manciata di secondi persi su ogni buca per incuria quale è il lasciare la sacca fuori posto e ritornare a recuperarla, l'esagerato tempo di decisione sul colpo (soprattutto sui putting green), iniziare la considerazione sul colpo solo quando si è arrivati sulla palla, perdite di tempo sui tee di partenza in commenti e chiacchiere, ecc.

Ricorda che pochi secondi su ogni colpo si moltiplicano per una media di quaranta/cinquanta volte sulle 9 buche per ogni giocatore e che normalmente si gioca in quattro; fai una semplice moltiplicazione e scoprirai che 10 secondi alla volta diventano molti minuti.

Tornare a recuperare un bastone, nel caso rallenti il gioco degli altri componenti la partita, è ingiustificato ritardo!

Solo un incidente sul campo (puntura di un insetto, colpito da una palla, caduta, attesa per un ruling del Giudice Arbitro e similari).

La ricerca della palla è GIUSTIFICATO RITARDO solo sul tee di partenza della buca successiva alla ricerca. Da quel momento in poi deve iniziare il recupero del tempo perduto fino a riguadagnarlo tutto in due o tre buche. Il persistere del ritardo, senza ulteriori motivi, diventa ingiustificato.

Come si recupera il ritardo?

Semplicemente ponendo attenzione a non perdere tempo per i motivi descritti sopra e accelerando, ma di poco, il passo. Non è mai necessario accelerare la routine e i colpi a meno che non siate tra quelli sempre al limite del tempo concesso.

Non lasciate mai che le lancette del vostro tee time ritardino più di due minuti, in tal caso dovete assolutamente preoccuparvi di riportarle all'orario giusto entro la buca successiva. E' quasi sempre il lento accumularsi di 1 o 2 minuti a buca la causa dei biblici ritardi che affliggono le nostre gare.

Buon gioco e FERMA L'OROLOGIO® o almeno fai del tuo meglio per riportare sempre le lancette sull'orario con cui sei partito dalla 1° buca.

HOME