

0

REGOLE DI TOMORROW GOLF

 19.0

CONCETTI FONDAMENTALI: A parte la Regola 1 che definisce il Gioco, saranno emesse soltanto quelle Regole che siano indispensabili per stabilire, riprendere o continuare il gioco.

IL BUONSENSEN E LA SPORTIVITÀ SONO I PRINCIPI BASE CHE GOVERNANO IL GIOCO E I GOLFISTI NELLE SITUAZIONI NON REGOLAMENTATE.

LE PARTITE PIU' LENTE DEBONO LASCIARE IL PASSO A QUELLE PIU' VELOCI QUANDO DAVANTI A LORO CI SIA PERLOMENO UN PAR 3 TOTALMENTE VUOTO O TUTTO IL FAIRWAY LIBERO SUI PAR 4 O CHI PRECEDE ABBA GIA' TIRATO L'APPROCCIO AL GREEN SUI PAR 5.

I GIOCATORI DEBONO RISPETTARE GLI ALTRI GIOCATORI E NON DANNEGGIARE IL CAMPO.

TUTTE LE SINGOLE SITUAZIONI CHE PER ESSERE DISCRIMINATE RICHIEDESSERO UNA MISURAZIONE STRUMENTALE O UNA ELUCUBRAZIONE INTERPRETATIVA SONO, PER DEFINIZIONE E A PRIORI, INTERPRETATE A FAVORE DEL GIOCATORE, ma non costituiscono necessariamente un precedente. VICEVERSA, IL GIOCATORE CHE APPROFITTA SISTEMATICAMENTE DELLA LIBERTA' CONCESSA DALLE REGOLE, POTRA' ESSERE SANZIONATO DAL COMITATO NEI TERMINI CHE RITERRA' PIU' OPPORTUNI.

TUTTI I GIOCATORI COMPONENTI IL GRUPPO DI PARTENZA SONO RESPONSABILI DEL COMPORTAMENTO DI OGNUNO DEGLI ALTRI. LA MANCATA SEGNALAZIONE AL COMITATO O AL GIUDICE ARBITRO IN CAMPO DI INFRAZIONI O COMPORTAMENTI IMPROPRI DI QUALCUNO, LI POTRA' RENDERE CONNIVENTI DEI FATTI E QUINDI PASSIBILI DELLA STESSA SORTE DELL'AUTORE DEGLI STESSI.

Esempio: uno dei giocatori è lento e fa ritardare tutto il gruppo. Non viene invitato a sveltirsi e, all'ultima buca, il gruppo arriva con un ritardo passibile di sanzione.

Uno del gruppo è oggettivamente sempre molto più lungo rispetto alle distanze dei tee GPS dichiarati e approccia da distanze molto più corte rispetto allo score card e la cosa non viene segnalata al Comitato.

In entrambi i casi TUTTO il gruppo viene sanzionato.

CIÒ CHE NON È DEFINITO MA È RISOLVIBILE USANDO IL COMUNE BUONSENSEN È PERMESSO, SALVO LADDOVE IL VANTAGGIO CHE IL GIOCATORE OTTERREBBE O IL DANNO CHE CAUSEREBBE SIA OGGETTIVAMENTE PREVEDIBILE.

In tal caso, il Comitato potrà imporre la sanzione che, a suo insindacabile giudizio, sia commisurata all'infrazione, inclusa la sospensione temporale dal gioco per un periodo limitato (massimo 30 giorni).

In mancanza di un genere neutro per le persone, il genere maschile dello scritto ha valore bisex.

[HOME](#)

1 Regola 1 – IL GIOCO 19.0

Il Golf consiste nel giocare, su un **campo da golf**, una **palla da golf** con dei **bastoni da golf**, cominciando dal **TEE di partenza** e, con **colpi** successivi, imbucarla nella **buca** posta sul putting green, rispettando il **tempo di gioco** concesso per giocarla dal tee di partenza fino a **imbucarla**; **anche il tempo totale del giro stabilito deve essere rispettato**, giocando secondo le Regole del TOMORROW GOLF®.

Qualunque tipo di partita si stia giocando, i colpi **giocati** su ogni buca non potranno mai superare il suo bogey, dopo il quale, se la palla non è ancora imbucata la si raccoglie riportando sullo score il doppio bogey.

Non si possono concedere putt o buche.

TUTTI I GIOCATORI IN CAMPO GIOCANO SCRATCH.

Tutti gli score sono sottoposti dal computer a un controllo di veridicità e quindi classificati anche secondo la loro qualità, unico parametro possibile per spareggiare una classifica con un consistente numero di giocatori con score uguali.

**le parole in corsivo sottolineate vengono definite qui di seguito.*

CAMPO DA GOLF: il terreno sul quale è permesso il gioco. I suoi confini, naturali o artificiali possono essere identificati da reti, siepi, fossi, da una linea di alberi, dalla riva interna o esterna di un fosso, da paletti bianchi, solo in mancanza di qualsiasi altra alternativa, ecc. Alcune aree interne del terreno di gioco possono essere dichiarate e segnalate fuori limite durante il gioco di una particolare buca.

PUTTING GREEN: un putting green DOPPIO è considerato un unico putting green; il giocatore può scegliere tra continuare il gioco usando esclusivamente il putter oppure piazzare la palla fuori del green e del collar nel punto più vicino alla posizione della palla sul green, indipendentemente dalle condizioni di quel punto. Tale scelta si applica anche per qualsiasi altro putting green che non sia quello della buca che si sta giocando.

TUTTO ciò che è FISSO, più alto di due palle da golf e si trova all'interno del campo da golf, è parte integrante del campo di gioco senza alcuna differenziazione ai fini del gioco.

IL GIOCATORE È OBBLIGATO A TENERE ENTRAMBI I PIEDI ENTRO I LIMITI DEL CAMPO O DELLA BUCA QUANDO GIOCA LA PALLA, CHE POTREBBE ANCHE ESSERE FUORI LIMITE.

PALLA DA GOLF, rispettando le attuali dimensioni, non ha limiti di costruzione né di performance. Non ci sono palle escluse o proibite.

Una palla che vada in pezzi dopo un colpo sarà sostituita e rigiocata dallo stesso punto, senza alcun colpo aggiunto allo score.

Il giocatore che, durante il gioco di una buca, giochi una palla che non è la sua palla originale (palla sbagliata) oppure la giochi da un posto sbagliato, aggiunge un colpo virtuale al suo score e continua il gioco della buca con quella palla. Dopo averla giocata non può effettuare alcuna ricerca.

Nel caso fosse quella di un altro giocatore, quest'ultimo piazzerà una palla sul punto stimato dove si trovava la sua palla originale.

La palla giocata dal tee di partenza non può essere sostituita fino a che non raggiunge il green, a meno che sia diventata indisponibile per il gioco, sia tagliata o deformata o sia stata giocata una palla sbagliata.

BASTONE DA GOLF è composto da un grip e da uno shaft di comune reperibilità sul mercato e da una testa che presenti, ben definita, una faccia con cui colpire la palla. Può contenere qualsiasi implemento

che funzioni senza dover essere predisposto in qualsiasi maniera prima del colpo e sia totalmente contenuto all'interno della testa che può essere di qualsiasi forma e dimensione.

Si può colpire la palla solo con la testa di un bastone da golf.

TEE di partenza sono identificati dal GPS secondo la distanza indicata sullo score, al centro del fairway o sul sentiero rasato tra vecchi tee e fairway; altrove, se così indicato sullo score per buche dog-leg particolari.

Il giocatore può spostarsi lateralmente dal centro fairway o dal punto GPS, però mantenendo la distanza o arretrando quanto vuole.

COLPO è il movimento del bastone che **colpisce o fa muovere la palla**.

Il colpo non può spingere, trascinare o scucchiare la palla, eccetto quando non ci sia spazio sufficiente a eseguire un minimo di backswing.

Mancare la palla, senza muoverla, nel tentativo di colpirla oppure colpire una palla in volo NON è considerato un colpo (quest'ultima evenienza non è valida per il putter).

Quando la palla rimane attaccata alla faccia del bastone a causa del fango NON è considerato un colpo, la palla sarà piazzata il più vicino possibile a dove si trovava e rigiocata.

IL GIOCATORE È OBBLIGATO A REGISTRARE SULLO SCORE ANCHE IL NUMERO DI PUTT GIOCATI SUL GREEN, COLLAR INCLUSO. Una buca mancante del numero di putt giocati, quando non sia un doppio bogey, invalida lo score.

COLPO VIRTUALE è il colpo attraverso il quale una palla indisponibile al gioco viene rimessa in gioco (Reg. 3) oppure il colpo virtuale che mette in gioco una palla sbagliata o da un posto sbagliato oppure per una palla mossa laddove non poteva essere piazzata (Reg. 2).

Questo colpo va aggiunto allo score del giocatore.

BUCA è previsto, non appena possibile, allargarne il diametro a 120 millimetri, contro i 108 attuali.

È necessario per ristabilire la proporzione tra pallina e buca dato che negli anni '90 è stata adottata universalmente la pallina più grande. La proporzione non è diretta con la variazione dei diametri della vecchia e nuova palla. Questo è uno degli aspetti che 'ritornano al futuro'.

Il 'non appena possibile' dipende dal reperimento di fondi per far costruire lo scavatore e le tazze delle buche da 120 millimetri.

BUNKER: il giocatore ha il diritto di saggiare, solo con l'uso di un tee e per un massimo di due volte, la profondità della sabbia intorno alla palla, senza modificarne il lie.

Qualora la palla dovesse muoversi a causa dell'operazione di saggio, incluso l'avvicinamento o l'allontanamento dalla palla il lie risultasse sensibilmente modificato il giocatore aggiungerà un colpo virtuale al suo score e giocherà la palla da dove si è fermata o come si trova.

9 buche è il giro ufficiale del TOMORROW GOLF.

Un giocatore può giocare anche più di un giro. In una competizione sarebbe considerato un giocatore diverso per ogni giro.

TEMPO DI GIOCO di ogni buca e totale del giro sono riportati sullo score in termini di minuti disponibili per il giocatore per completare ogni buca e di ore e minuti per completare il giro.

Per ogni buca sono riportati due numeri, il primo è il tempo totale di gioco della palla sulla buca, il secondo è il tempo medio previsto per ogni colpo. Esempio: par 4, $160/40 = 160$ secondi totali di gioco della palla per la buca, 40 secondi il tempo medio per colpo. Per buche particolari il tempo totale assegnato può essere superiore ai 40 secondi per colpo.

Le eventuali sanzioni si applicano solo ai tempi totali della buca o del giro, NON al tempo dei singoli colpi.

È IL TURNO DEL GIOCATORE QUANDO IL TEE SI LIBERA O QUANDO RAGGIUNGE LA PALLA.

IL TEMPO DI GIOCO PARTE DAL MOMENTO CHE È IL TURNO DEL GIOCATORE E COMPRENDE:

- IL TEMPO PASSATO A CONSULTARSI COL CADDIE O CHIUNQUE ALTRO
- METTERSI IL GUANTO, CHIUDERE L'OMBRELLO, RIPOSIZIONARE LA SACCA, ecc.
- VALUTAZIONE DEL COLPO, COME GIOCARLO, CON QUALE BASTONE
- QUALSIASI PIAZZAMENTO DELLA PALLA, DOVE E COME FARLO
- PRENDERE POSIZIONE SULLA PALLA (stance)
- ESECUZIONE DEL COLPO CHE TERMINA QUANDO SI COLPISCE LA PALLA

Nota: il tempo di gioco del colpo si raddoppia quando non sia possibile eseguire il colpo normale a causa di una interferenza OGGETTIVA alla palla, allo stance o allo swing.

IL TEMPO DI GIOCO DELLA BUCA NON COMPRENDE:

- LA RICERCA DELLA PALLA (3 minuti)

IL TEMPO DI GIOCO SUL GIRO COMPRENDE:

- TUTTI I TRASFERIMENTI E LA REGISTRAZIONE DEGLI SCORE
- IL TEMPO DI GIOCO DI TUTTI I GIOCATORI DEL GRUPPO
- LA RICERCA DELLA PALLA (3 minuti) che, quindi, dovrà essere riassorbito nel prosieguo del giro escludendo la ricerca palla sull'ultima buca.

Dove sarà in uso il mio sistema FERMA L'OROLOGIO®, sarà l'orologio posto sul tee di ciascuna buca a sentenziare quanto sia grande il ritardo, altrimenti sullo score sarà stampato l'orario di partenza su ciascuna buca e sarà il giudice arbitro o il comitato sull'ultima buca a stabilirlo.

I ritardi sono tali quando è il gruppo in ritardo e non quando, pur in ritardo, è in posizione rispetto al gruppo che lo precede.

SANZIONI:

RITARDO DURANTE IL GIRO oltre i 5 minuti: warning per far recuperare il gap.

RITARDO DEL GRUPPO TRA 10 E 15 MINUTI dopo aver subito un warning: 1 colpo o 0.5 punti di penalità da riportare sullo score del giocatore responsabile oppure a tutto il gruppo.

Con un ritardo superiore a 10 minuti, sarà sanzionato con un colpo di penalità anche il ritardo accumulato sulla buca successiva, nel caso fosse causato da singoli giocatori, quest'ultimi verrebbero invitati a lasciare il campo. Il tempo di ricerca della palla è escluso dal calcolo.

RITARDO OLTRE 15 MINUTI dopo aver subito un warning: invalidazione di tutti gli score del gruppo.

I GIOCATORI SARANNO CRONOMETRATI SENZA ALCUN PREAVVISO O AVVISO.

IL GIOCATORE CHE SI PRESENTI ALLA PARTENZA DEL GIRO QUANDO IL SUO GRUPPO HA GIA' INIZIATO IL GIOCO, SALTERA' LA PRIMA BUCA INSERENDO LO SCORE DI DOPPIO BOGEY.

HOME

2 Regola 2 - GIOCARE LA PALLA 19.0

Giocano **sempre** prima i tee più lunghi e le palle più lontane dal green.

Nulla però impedisce al giocatore pronto per primo di giocare subito.

Sui tee di partenza dovrà obbligatoriamente esserci almeno un secondo giocatore per controllare il rispetto delle distanze indicate sullo score.

In mancanza del controllo della distanza del tee: penalità di un colpo o 0.5 punti sullo score della buca.

a - La palla si PIAZZA entro 20 centimetri, circa un palmo della mano, in ogni direzione, dappertutto e sempre, eccetto che nel bunker, purché non sia interferita da qualcosa più alto di due palle da golf, i piedi del giocatore siano in piano, la palla sia sullo STESSO piano dei piedi e lo swing sia totalmente libero da interferenze.

SUL GREEN si piazza ugualmente, ma non più vicino alla buca.

SOLO QUANDO LA PALLA È SUL FAIRWAY e se la linea di tiro NON è interferita da alcunché, quando le condizioni del terreno, entro il raggio di un bastone (non il putter), siano sostanzialmente migliori, si può piazzare la palla entro quel bastone. L'infrazione di questo punto comporta il doppio bogey sullo score.

Esempio: la palla è dentro una chiazza di erba più alta oppure è su una chiazza senza erba mentre intorno ce n'è, la palla è dentro una piccola o stretta depressione che interferisce col passaggio della testa del bastone oppure il terreno è molliccio ma non lì intorno, ecc.

Un ramo o un alberello, ecc. che si trovasse sulla linea di gioco, impedisce l'applicazione di questa opzione.

L'erba del vicino che è sempre più verde non rientra tra i casi di specie.

b - Qualsiasi spostamento della palla causato dal bastone o dal giocatore, direttamente o indirettamente, (eccetto quando la palla può essere piazzata o durante un piazzamento e sul tee di partenza) è considerato UN COLPO e **la palla verrà giocata dalla nuova posizione, qualunque essa sia.**

Lo spostamento di una palla ferma causato da una persona o animale (non il giocatore e il vento), anche per testimonianza, comporta il riposizionamento della palla.

c - La palla che sia portata via da un mezzo del greenkeeper, da una persona o da un animale (non il giocatore e il vento), senza nessun colpo aggiunto allo score, sarà sostituita da un'altra palla che sarà piazzata sul punto dove quella originale è stata vista per l'ultima volta, anche per testimonianza.

Il putt deviato da un oggetto in movimento o da un animale o da una persona sarà rigiocato. Comportamenti dolosi da parte dei giocatori invalideranno il loro score, salvo ulteriori considerazioni qualora il Comitato lo ritenesse necessario.

d - La palla SBAGLIATA o giocata da un posto sbagliato aggiunge un colpo virtuale allo score e si continua il gioco con quella palla.

e - è proibito giocare la palla stando con i piedi a cavallo della linea di tiro.

f - Quando una palla È A CONTATTO con una qualsiasi cosa MOVIBILE, NON PUO' ESSERE TOCCATA, si può rimuovere l'oggetto SOLO ALLONTANANDOLO DALLA PALLA, dovunque e comunque, anche con l'aiuto di un'altra persona al massimo.

NEL CASO LA PALLA SI DOVESSE MUOVERE, SARÀ LASCIATA LIBERA DI ROTOLARE SECONDO L'INCLINAZIONE DEL TERRENO, GIOCANDOLA POI DALLA NUOVA POSIZIONE, QUALUNQUE E DOVUNQUE ESSA SIA.

Nel caso la palla si trovi SOPRA L'OGGETTO, sarà alzata e poi piazzata il più vicino possibile a dove si trovava.

g - una palla che NON potesse essere piazzata ma abbia pezzi di fango attaccati che ne deformano il profilo, potrà essere **marcata, alzata, pulita e ripiazzata alla presenza di uno dei giocatori del gruppo che constati la presenza consistente del fango attaccato alla palla.**

In caso di contestazioni il giocatore può fotografare la palla e giocare come ha deciso. Al termine del giro è obbligato a sottomettere la questione al Comitato.

Sanzione generale: penalità di un colpo o 0.5 punti.

h – BUNKER, il giocatore ha diritto di testare con un tee la profondità della sabbia nei pressi della palla per un massimo di due volte senza muovere la palla, nel caso aggiungerà un colpo virtuale allo score e giocherà la palla come si trova dopo che si è mossa.

l - il giocatore NON ha il diritto di ripetere alcun colpo, eccetto per la palla rimasta attaccata al bastone o che dovesse rompersi; una palla è rotta quando perlomeno la copertura è tagliata o erosa in modo che ne cambi la sfericità o il putt sia deviato o fermato.

HOME

3 Regola 3 - RIPRESA DEL GIOCO 19.0

a - LE CONDIZIONI ANORMALI DEL TERRENO (CAT) CHE RENDANO LA PALLA INDISPONIBILE PER IL GIOCO, CHE INTERFERISCANO CON I PIEDI O LO SWING, DANNO DIRITTO A PIAZZARE UNA PALLA, SENZA ALCUN COLPO AGGIUNTIVO, ENTRO LA DISTANZA DI DUE BASTONI (non il putter) DAL MARGINE LATERALE DELL'AREA CAT PRESCELTO DAL GIOCATORE O INDIETRO QUANTO VOGLIA.

LE STRADE DI QUALSIASI TIPO SONO PARTI INTEGRALI DEL CAMPO PERCIO' NON SONO AREE CAT. L'interferenza può essere causata solo da ciò che è contenuto all'interno della CAT.

Questa procedura si applica anche per CONDIZIONI DI PERICOLO PER IL GIOCATORE: vicinanza di animali, insetti, sostanze o condizioni pericolose, però la distanza a cui piazzare la palla sarà quella necessaria a garantire la sicurezza del giocatore.

Per aree CAT dentro il bunker non è prevista l'opzione indietro quanto voglia.

Dall'area CAT si può giocare, a meno di esplicite indicazioni che lo proibiscano.

Sanzione: penalità di un colpo o 0.5 punti.

Aree CAT sono tutte le condizioni del terreno EVIDENTEMENTE non adatte per il gioco e le aree determinate dal Comitato come tali e segnalate con paletti blu o linee bianche chiuse sul terreno.

Le aree CAT possono essere segnalate o meno; tra queste, come esempi non esaustivi:

-
- le zollature di colpi precedenti e le zolle instabili
 - qualsiasi superficie o cosa artificiale (NON le strade) più bassa di due palle da golf
 - qualsiasi buca di dimensioni contenute (*il lago, il fosso, un avvallamento, anche se asciutti, NON sono aree CAT*)
 - qualsiasi area smossa o scavata da qualcuno o qualcosa, comprese le loro impronte
 - qualsiasi accumulo d'acqua in aree non destinate a contenerla
 - qualsiasi piccola porzione di terreno instabile o molle per fango o acqua sotterranea, ma non la sabbia in bunker.
 - quando la palla e la CAT si trovano sul putting green, l'interferenza interviene anche sulla linea del putt. La palla si piazza sul putting green, sul primo punto non più vicino alla buca; nell'impossibilità, si piazza fuori dal green o al meglio in green (*dove la CAT è meno penalizzante*).
 - L'erba alta e incolta NON è un'area CAT, a meno che non sia definita tale dal Comitato.
-

b - PALLA INDISPONIBILE PER IL GIOCO, DOVUNQUE, (*perché persa, ingiocabile o irraggiungibile*).

UNA PALLA VIENE RIMESSA IN GIOCO, CON UN COLPO VIRTUALE, SUL PUNTO GPS DEL PROSSIMO COLPO CHE È INDICATO SULLO SCORE.

QUANDO IL 'PROSSIMO COLPO' È SUL CENTRO DEL GREEN, UNA PALLA SARA' PIAZZATA AL CENTRO DEL COLLAR DEL GREEN NEL PUNTO STIMATO PIU' LONTANO DALLA BUCA.

Si può dichiarare indisponibile al gioco una palla piazzata su uno spot GPS aggiungendo DUE colpi virtuali allo score del giocatore, e si procede al punto GPS successivo. Es: par 3, green a isola irraggiungibile per un giocatore, invece di buttare una palla in acqua, va direttamente sul collar del green dove gioca il terzo colpo.

La palla è ritenuta ingiocabile solo quando è interferita da qualcosa di fisso più alto di due palle da golf oppure non c'è spazio per far passare la testa del bastone o quando è impossibile prendere un qualsiasi stance per colpirla oppure non è possibile mandare la palla verso una posizione più avanzata, la mancanza di spazio per eseguire uno swing completo non costituisce ragione di ingiocabilità.

Il colpo virtuale va aggiunto allo score.

Esempi: drive prescelto = tee di partenza 160 mt, buca par 5 da 360 mt, il drive arriva al punto GPS 200 mt dal centro green, il 2° colpo arriva al punto GPS 50 mt dal centro green, il 3° colpo va al centro del green.

Il drive va fuori limite; con un colpo virtuale, si piazza la palla sul punto GPS 200 mt.

Il 2° colpo va in acqua; con un colpo virtuale, si piazza la palla sul punto GPS 50 mt.

Il 3° colpo sparisce dentro un cipresso; con un colpo virtuale, si piazza la palla al centro del collar del green nel punto stimato più lontano dalla buca.

HOME

4 LE FONTI E LE RAGIONI CHE HANNO ISPIRATO LE REGOLE DEL TOMORROW GOLF® 19.0

by Massimo Gessi

Le prime Regole scritte risalgono al 1744 e, con una precisazione di pochi anni dopo, sono durate per oltre un secolo seppure con alcune differenziazioni tra i vari Club esistenti al tempo; poi a fine '800 si decise di creare un codice unificato valido universalmente e S. Andrews fu scelto come l'ente emanatore.

Questo primo secolo di varie Regole codificate nega che il "Golf È le sue Regole" come si usa genericamente asserire troppo spesso.

Il Golf esiste solo perché è universalmente accettato che *consiste nel colpire con un bastone da golf la palla da golf che, partendo da un punto stabilito (tee), va imbucata nella buca stabilita col minore numero possibile di colpi consecutivi. Vince il giocatore che ha vinto più buche sul numero di volte che si giocherà la buca.*

Chi imbuca con meno colpi ha vinto la buca; con gli stessi colpi hanno pareggiato; quando un giocatore perde o non riesce a giocare la sua palla e il suo avversario riesce a imbucare nei colpi previsti, l'avversario ha vinto la buca; se entrambi non riescono a imbucare la propria palla nei colpi previsti, hanno pareggiato la buca.

È più che sufficiente UNA Regola, UNA buca, UNA palla e UN bastone per fare un campo da golf su cui giocare una partita o imparare a giocare.

Severiano Ballesteros ha iniziato proprio così, con un ferro 3 regalatogli da un fratello e le spiagge vicino a casa come campo da golf; il metodo funziona come dimostrano i suoi successi.

La storia ha deciso, casualmente, che siano 18 le volte che si giocherà quella buca ma, per non annoiarsi, ne hanno fatte 18 di buche.

La definizione del GOLF di cui sopra, quasi uguale a quella di oggi universalmente in uso, con l'aggiunta dell'unico tipo di gioco allora in uso, è condizione "necessaria e sufficiente" per poter giocare a golf.

Cosa significa esattamente? Significa che non c'è bisogno di nessun'altra regola per poter giocare.

Obiezioni:

-Tizio, però, quando la palla è ingiocabile contro un tronco, la sposta di lato con un calcio.

Non può, la palla va colpita col bastone da golf come specificato nell'unica Regola.

Caio, quando la palla finisce in acqua o finisce oltre la rete di confine o quando sparisce nel trifoglio o dentro un buco oppure quando si rompe, ecc, pretende di metterne in gioco un'altra aggiungendo un colpo di penalità.

Non può, LA palla (quella unica palla) va imbucata con una serie continua di colpi fino a imbucarla. Non è prevista la sua sostituzione.

Sempronio si diverte troppo a prendere quella palla a mazzate e pretende di continuare a giocare anche quando ha già perso la buca.

Non può perché la buca è vinta o persa quando uno dei giocatori non ha ancora imbucato nell'aver tirato l'ultimo colpo che pareggerebbe i colpi dell'avversario e il gioco deve proseguire sulla buca successiva.

Un giocatore, durante una buca, gioca una palla che non è la sua.

Ha interrotto la sequenza dei colpi alla sua palla e quindi ha terminato il gioco su quella buca.

Ma allora cosa succede in questi casi? È insito nell'unica Regola: il giocatore che non riesce a giocare la propria palla fino a imbucarla ha terminato il gioco di quella buca e può solo sperare che il suo avversario non riesca, a sua volta, ad imbucare la propria palla nei colpi previsti, in modo da pareggiare la buca.

Semplice, diretto, spietato ma, soprattutto, VELOCE ! Siamo sicuri che non valga la pena considerarlo?

Ho creato una sezione delle Regole riservata al gioco con LA SOLA REGOLA 1 ed il programma gestionale A COPPIE CON SOLO LA REGOLA 1.

Soprattutto GIUSTO; non prende vantaggio diretto dalle disgrazie dell'avversario perché nonostante il vantaggio ci sia, rimane il fatto che l'altro giocatore deve portare a termine la propria missione: imbucare la propria palla entro il numero massimo di colpi previsti se vuole vincere la buca.

La sfortuna non fa mai perdere la buca, impedisce di vincerla ma rimane la possibilità di pareggiarla.

Il metodo è senz'altro drastico perché non lascia alcuna possibilità di recupero degli errori che è un aspetto fondamentale del gioco per il piacere della sfida nel praticarlo e nel vederlo.

È perciò necessaria una procedura che rimetta in gioco la palla divenuta indisponibile per il gioco, MA..... dato che tutti giocano scratch sul PROPRIO PERSONALE campo con il limite del bogey giocato, non avrebbe senso crearne una che non desse la possibilità di recuperare il colpo virtuale necessario a rimettere in gioco la palla. Concetto innovativo, fuori dagli schemi, all'apparenza soltanto però.

In realtà si chiama sportività, quella vera; quella praticata al Tour de France del 1952 tra Coppi e Bartali che, pur avversari, si passano la borraccia dell'acqua e quella praticata nel 2018 dai campioni avversari che hanno rallentato la corsa per aspettare Nibali che era caduto a causa del contatto con un gendarme.

Atti di sportività che sono finiti nella leggenda il primo e sui giornali e le TV il secondo perché sono stati percepiti come eccezionali, quando eccezionali non si sarebbe dovuto considerarli alla luce della sportività. Sportività non è solo non danneggiare l'avversario, include anche il dovere di non approfittarsi delle sue disgrazie concedendogli la possibilità di tornare in competizione.

Questo concetto non è solo mio, nel Golf era praticato e codificato già nella prima edizione conosciuta delle Regole del Golf, 1744.

Nei casi in cui si rimetteva in gioco la palla concedendo un colpo all'avversario, si metteva la palla sul tee cosicché il giocatore poteva ancora recuperare lo svantaggio.

Si era nel secolo dell'Illuminismo e della Ragione nel quale non si penalizzavano gli errori bensì si concedeva all'avversario il giusto vantaggio per poter rimettere in gioco la propria palla e l'avversario concedeva al giocatore di mettere la palla sul tee in modo da mantenere sempre viva la competizione fino all'ultimo putt. Purtroppo, al secolo dell'Illuminismo è seguito il secolo della Restaurazione.

Ecco le ragioni fondanti della mia Regola che prevede il piazzamento di una palla divenuta indisponibile al gioco sul punto GPS del colpo successivo, incluso il 'rivoluzionario' piazzamento al centro del collar sul punto più lontano dalla buca per il colpo di approach al green.

Par 3 con alberi e cespugli ai lati. Tizio finisce in un cespuglio in mezzo agli alberi, Caio finisce contro il tronco di un albero dal lato che nasconde il green, Ugo manca il green sul lato destro.

Oggi, Tizio ha un colpo di penalità per districare la palla dal cespuglio, la drop è può solo giocare a 90° rispetto al green per raggiunger il fairway e, finalmente, col 4° colpo può raggiungere il green; Caio con un chip manda la palla in fairway e col 3° colpo raggiunge il green, Ugo col 2° colpo va dall'altra parte del green e col 3° entra in green.

Tutti e tre i giocatori hanno commesso UN solo errore di gioco ma il risultato finale, supponendo il medesimo numero di putt, è diverso. È logico? Potrebbe esserlo solo 'pesando' gli errori, però non funziona nemmeno così, quante volte uno slice potente ma selvaggio è finito sul fairway della buca accanto e il giocatore si è trovato con un colpo di approach più facile rispetto all'approach dal suo fairway?

1991, Coppa del Mondo Philip Morris, Le Querce, Sutri dove io ero un volontario; a causa di uno slice selvaggio di qualcuno durante il giro di prova, Ballesteros, Woosnam e Compagnia scoprono che dal tee della 18, tirando sul fairway della prima buca possono raggiungere il green della 18 con molta facilità perché si trovano più in alto mentre giocando sul fairway della 18 si sarebbero trovati con un colpo in salita più lungo e difficile. Il Comitato mette il fairway della buca 1 fuori limite quando si gioca dal tee della 18.

Si può volere un esempio più eclatante che giustifichi la mia opposizione al pesare gli errori?

Non esistono errori di gioco minori o maggiori, ci sono solo errori da trattare tutti alla stessa maniera e che diano la possibilità di recuperare il colpo virtuale necessario a rimettere in gioco la palla sotto l'egida della sportività, quella vera.

Senza questo concetto alla base del gioco, è mia opinione che è preferibile il Golf spietato ma semplicissimo che ho descritto all'inizio: UNA Regola sola, diretta, semplice, inevitabile, uguale per tutti.

Nel mio Golf si gioca tutti scratch e quindi anche piazzare la palla sul collar del green con un colpo virtuale significa giocare per il par con un super putt, per il bogey nel 90% dei casi o ritrovarsi facilmente col doppio bogey nei rimanenti. Il vantaggio dov'è?

Un altro punto apparentemente troppo facilitante il gioco è il fatto di poter piazzare la palla dappertutto e sempre (eccetto che in bunker) purché siano rispettate queste condizioni: i piedi e la palla siano sullo stesso piano, lo swing sia completamente libero e la palla non sia interferita da alcunché di fisso che sia più alto di due palle da golf.

Non si tratta di una facilitazione, bensì di una '**RESTITUZIONE**' ai golfisti che non giocano ad Augusta ma su normali campi che non sempre hanno rough e fairway della stessa qualità.

Non è invidia, è la necessità di poter giocare la palla alla stessa maniera dovunque che TOMORROW GOLF garantisce.

Il Golf viene giocato su terreni che vanno dai sassi e arido terreno del deserto di White Cliffs, NSW Australia, ai campi delle piccole comunità australiane (40 – 100 abitanti) del Western Australia, formati dalla boscaglia al naturale ripulita di alberi e cespugli, con i green di sabbia pressata, ai campi di sabbia impregnata di

petrolio del Medio Oriente, Mesaieed in Doha, Qatar, ai campi pubblici di tutti il mondo con terreni ed erbe (o meglio, vegetazione) naturali per finire con i campi da golf che hanno un fondo uniforme ed elastico con qualità di erbe differenziate per rough, fairway e green. Sui primi 4 tipi di campi ci giocano 50 dei 60 milioni di golfisti, i restanti 10 milioni giocano sui campi 'ideali'.

Eccettuati i campi di sabbia impregnati di petrolio, io ho giocato su 4 dei 5 tipi in tutti e cinque i continenti: da White Cliffs ai campi delle piccole comunità australiane, ai campi pubblici statunitensi, fino ai più famosi del mondo, dal St. Andrews Old Course al Blue Monster del Doral di Miami, al Furnace Creek nella Valle della Morte, al Gavea di Rio de Janeiro, al Royal Johannesburg, al New South Wales e al St. Michels di Sydney, al Joondalup vicino a Perth, Australia, ecc.

Tutta la lista è solo a fondamento di quanto sto per dire.

È ovvio che avendo la scelta, l'enumerazione di cui sopra diventerebbe una classifica di qualità che però non è in relazione diretta con la pratica del Golf.

Il Golf non è uno sport praticato solo su lussureggianti campi erbosi; è una esigenza di chi lo pratica di rinnovare ad ogni colpo la sfida tra il giocatore e la palla per piegarla al suo volere. Non importa il campo, l'erba che può anche non esserci del tutto, non importa il clima, non avrebbe importanza nemmeno se ci fosse solo un bastone ed una sola buca a disposizione.

Questo lo posso affermare con sicurezza perché la sfida tra me e la palla è sempre rimasta la stessa dovunque, con l'aggiunta di dovermi adattare subito all'ambiente. A White Cliffs ho dovuto imparare molto in fretta a colpire la palla assolutamente pulita se non volevo sfasciarmi i gomiti e i polsi, sui campi nel bush del Western Australia ho dovuto adattarmi ad ogni possibile lie della palla e ai green di sabbia (piacevoli da puttare) ed essendo da solo esercitare la massima prudenza in vicinanza di erba alta o cespugli vista la possibile compagnia di serpenti e ragni letali, nei campi pubblici in giro per il mondo ho trovato i fondi più vari: dalla terra screpolata nella stagione secca di Bombay, ai terreni inerbiti ai lati e rasati fino all'usura quasi totale in fairway a Los Angeles dove ci sono campi con 115mila greenfee annui, fino ai lussi sibaritici del Doral.

La sfida del gioco è sempre rimasta la stessa, domare quella maledetta palla e persino gli ambienti, nonostante l'abissale differenza, hanno fornito, ognuno, stimoli tali da mantenere il piacere ad un livello non troppo dissimile.

L'aver giocato su quasi tutti i tipi di fondo, con tutte le possibili erbe o la loro assenza, in centinaia di ambienti diversi, mi ha fatto accumulare una conoscenza profonda del gioco in relazione all'ambiente.

Il golfista, distinto dall'attuale Amateur e Professionista dal fatto che il gioco è finalizzato al dominio della palla anche sporadico, accetta le sfide poste dal campo inteso nel suo disegno, ma mal sopporta le difficoltà poste dalle asperità e irregolarità del terreno che nulla hanno a che fare col gioco e, senza saperlo, rifiuta istintivamente, ma giustamente, il falso tabù della palla "giocata come si trova".

La falsità del tabù, oggi si direbbe fakenews, si desume innanzitutto dallo stesso documento che, pochi anni dopo la prima scrittura del 1744, stabilisce l'immobilità della palla.

Nessuna Regola ha mai avuto questo incipit: "Avendo gli articoli 5 & 13 delle suddette Regole occasionato frequenti dispute, si ritiene conveniente stabilire "per tutti i tempi a venire" che la Regola sia: LA PALLA SARÀ GIOCATA LA' DOVE GIACE, ECCETTO CHE.....",

Nemmeno la Bibbia usa con frequenza "per tutti i tempi a venire", figurarsi il captain Thomas Boswall che mette per iscritto solo la sua frustrazione e irritazione per non essere riuscito a trovare una soluzione concordata tra tutte le dispute sull'argomento e non può esimersi dall'inserire un 'eccetto che...' che ha l'effetto di vanificare il tabù.

Fine del tabù, che rimane tale a discrezione delle Autorità che per semestri interi concedono, per loro grazia, il piazzamento della palla ai golfisti e, per Amateur e Professionisti, lo concedono anche per pochi prostatici spettatori in campo e per un paio di bambini che rovescino le loro bibite.

Giustamente sostengo io, lo sostengo fino al punto di farne una Regola perché i 50 milioni di golfisti trovano almeno il 50% delle volte la palla quasi ingiocabile; se non ci credete provate a spostare la vostra palla di qualche centimetro e troppo spesso vedrete la palla risalire più in alto, a volte succederà persino in fairway; questo significa che la palla era in una depressione, era infossata.

Considerando che la porzione utile al gioco della palla è $\frac{1}{4}$ della circonferenza per una altezza di 21,35 millimetri e da 1.35 a 3 mm sono assorbiti dalla base appoggiata al terreno, rimane una altezza utile per il gioco di 20 mm scarsi.

Quando l'erba, spessissimo non dei singoli steli ma un agglomerato vegetale a ciuffi che varia da 5 a 15 millimetri di altezza, si trova dietro o di fianco alla palla, lascia una porzione di palla da 15 fino a solo 5 mm disponibili.

Ecco dimostrato che l'inabilità dei golfisti è in buona parte determinata dalle condizioni inique del terreno e dell'erba. Questa difficoltà non è prevista tra le sfide poste al golfista, ecco perché ho stabilito che la palla si piazzi sempre e dovunque, eccetto che in bunker.

Non è una facilitazione bensì la **RESTITUZIONE** ai golfisti della possibilità di giocare a golf e non di passare metà delle volte a combattere gli strali della sorte; che non sia una facilitazione è provato dalle condizioni poste che garantiscono l'integrità della sfida, soprattutto ha il merito di rendere i fairway e i rough di tutti i campi uguali sotto il profilo della giocabilità della palla.

Ultima considerazione, se si vuole incrementare di milioni l'attuale numero di golfisti non lo si potrà fare solo con campi a 18 buche inerbiti con erbe pregiate; lo si dovrà fare con campi 'naturali' a 9 buche che non per questo sono campi di patate, però possono fare praticare il golf allo stesso livello di sfida sportiva.

Non ci sono milioni di golfisti che possano dedicare una spesa significativa allo svago, però ci sono milioni di potenziali golfisti su campi 'naturali' a prezzi contenuti che potranno così assumere anche una valenza sociale di luoghi dove i cittadini si mantengono in forma fisica divertendosi, esempio: Rancho Park, Los Angeles, con 115mila greenfee annuali che non si possono certo fare giocando solo nei weekend.

SI PIAZZA SOLO E SEMPRE anche perché la giostra del droppaggio prima da altezza spalle, poi al ginocchio, alla caviglia, a pochi centimetri da terra si commenta da sola, oltretutto non ha nessuna ragione di necessità.

Il CAMPO è un unicum indifferenziato che non ha paletti, righe o luoghi o cose che siano trattate in modo differenziato rispetto al gioco. Ci sono soltanto eventuali fuori limite interni per direzionare il gioco e le aree CAT, Condizioni Anormali del Terreno.

I confini esterni del campo non hanno bisogno di essere definiti da linee o paletti perché normalmente lo sono da muri, reti, siepi, file di alberi o fossati, ecc. ed essendo il giocatore che, con i suoi piedi, deve restare dentro il campo è molto facile vedere se lo è o meno alla luce dei CONCETTI FONDAMENTALI espressi all'inizio delle Regole; il campo ha un solo set di tee di partenza fisso, il più lungo, su ogni buca.

Tutto questo comporta l'abbassamento sostanziale dei costi di manutenzione e un sistema meno inquinante, niente paletti e nessuna vernice, tempi di taglio dell'erba sostanzialmente più corti, preparazione del campo per le gare ridotta a molto meno della metà.

Tutte le piante, a meno di parziali indicazioni diverse del Comitato, e tutti gli oggetti FISSI più alti di due palle da golf sono parti integranti del campo; un albero o una cassetta dell'irrigazione ostruiscono il gioco alla stessa maniera.

Tutte le cose non radicate o movibili da una o due persone al massimo, possono essere rimosse sempre e dovunque, MA quando la palla è mantenuta in posizione dall'oggetto, il giocatore può solo giocare la palla così come si trova oppure rimuovere l'oggetto e lasciare che la palla scenda lungo la pendenza per giocarla poi una volta che si è fermata. Senza quell'oggetto la palla non si sarebbe mai potuta fermare in quella posizione e quindi non c'è ragione logica che gli dia diritto di piazzare la palla laddove non poteva essere senza l'ostruzione mobile.

PALLA SBAGLIATA, il colpo virtuale che la rimette in gioco è uno svantaggio più che sufficiente su 9 buche e colpi limitati al bogey giocato. Sarebbe come se il giocatore avesse fatto un piccolo colpo con la sua palla originale da dove si trovava fino alla posizione dell'altra palla.

BUNKER: il diritto di saggiare quanta sabbia ci sia sotto la palla è sacrosanto per il golfista che non gioca ad Augusta, perché 80 volte su 100 si ritrova con pochi millimetri di sabbia sotto la palla e il sand wedge, inventato solo negli anni '30 del 1900, può essere giocato solo se c'è almeno qualche centimetro di sabbia sotto la palla; in mancanza è gioco forza giocare un tipo di colpo diverso.

Il motivo è economico: la sabbia, il suo posizionamento e spianamento hanno costi rilevanti e quindi lo si fa sporadicamente e solo in occasioni di gare.

Sui bunker a bordo green, quando non siano pot bunker, è tempo di una profonda riflessione.

L'invenzione del sand wedge ha quasi vanificato il ruolo di ostacolo al gioco che era prima. Oggi il bunker è diventato l'obiettivo secondario nei colpi difficili di approccio ai green dato che l'uscita è un colpo quasi garantito anche per i golfisti, all'opposto dei colpi dall'erba alta. Perché non sostituirli con fasce di erba alta? I golfisti ringrazerebbero ed i Circoli anche, per il sostanziale risparmio di materia prima ma soprattutto di mano d'opera: spargerla e spianarla; al massimo tenerne uno solo su una buca abolendo l'obbligo ai giocatori di spianarli, allora sì che tornerebbero a essere un vero ostacolo al gioco come sono sempre stati intesi.

C'è un campo negli USA, Pine Valley, N.J. che non prevede rastrelli né spianamenti, perché lasciarlo da solo come una eccezione?

A chiusura del discorso, prevengo una domanda: queste Regole sono definitive e intoccabili?

Richiamando il primo Concetto Fondamentale in apertura, dico che non riesco a ravvisare la benché minima necessità di aumentarle, però non dico 'mai'.

Modificarle? Possibile se la realtà ne dimostrerà la necessità che però verrà sempre dopo che il buonsenso, la richiesta correttezza dei giocatori e i dati si siano dimostrati incapaci di affrontarla.

Riordinarle in uno schema diverso? È possibile; il tempo lo dirà.

[HOME](#)
