

[alt\|&](#) Clicca l'argomento che ti interessa:

[TOMORROW GOLF](#)

[QUANTO COSTA](#)

[TOMORROW GOLF semplificato](#)

[COME SI GIOCA](#)

[MATCH PLAY](#)

[MEDAL PLAY](#)

[COPPIE, 4 palle, la migliore, 4BBB](#)

[COPPIE ALTERNATA](#)

[COPPIA LOUISIANA](#)

[COPPIE SOLO REGOLA 1](#)

[NUOVE CLASSIFICHE](#)

[SCORE singoli](#)

[SCORE a coppie](#)

[SCORE semplificato](#)

[NUOVI PREMI](#)

[MATCH PLAY continuo](#)

t **TOMORROW GOLF[©]** 19.0

Quanto ho ideato ed espongo qui sotto non è una estemporanea creazione nata dal nulla, ma è una esigenza nata dalle difficoltà di creare nuovi golfisti che non si presentano per ben specifiche ragioni che ho scoperto nei molti anni trascorsi da Giudice Arbitro, assieme a molti altri impegni nel mondo del Golf e da giocatore che ha giocato in tutti e cinque i continenti.

Non sono nemmeno l'unico a pensarla così. Questo pensiero è sempre stato presente nel Golf e si ritrova sin dal 1889-90 quando sul *Golfing Annual* appare un articolo sulle problematiche già presenti nel primo corpo di Regole emesse da S. Andrews pochi anni prima: *"coloro che hanno la responsabilità di promuovere il Golf dovrebbero agire per creare golfisti a migliaia (del 1890 = milioni di oggi) e dovrebbero preoccuparsi del bene superiore (sportivo) del numero più grande di golfisti, piuttosto che sostenere antichi usi (di gioco). (da Golfers at Law by G. Cousins).*

E' da questo inascoltato grido di libertà da legami, spesso arbitrari, se non addirittura iniqui, che io riprendo l'iniziativa di creare un Golf a misura di Golfista 'tout court' che vuole combattere con la pallina e non con i commi e codicilli di un codice che prescinde troppo dalla realtà; a misura di Golfista che vuole uno sport che si possa imparare a giocare in due - tre mesi, che vuole un campo commisurato alle sue capacità, un corpo di Regole minimale governato dal buonsenso e dalla sportività, infine che si possa giocare in 2 ore, più o meno; tempo ormai unanimemente accettato come limite massimo per un qualsiasi evento che voglia attrarre praticanti o spettatori.

Le sue basi etico-sportive sono fondate sulle prime 13 Regole del 1744 che facevano presagire una diversa direzione del Golf, in linea col secolo dell'Illuminismo e della Ragione; purtroppo è seguito il secolo della Restaurazione che ha portato alla codificazione di ogni singolo possibile aspetto del gioco che poi, inevitabilmente, ha portato a numerosi e quasi regolari crash del sistema.

Questo è il Golf che avrebbe potuto essere già da allora, ma almeno lo è da oggi, ecco perché l'ho chiamato "TOMORROW GOLF[©]".

GOLFISTA: chi gioca a Golf per il piacere di praticare uno sport in cui la sfida principale avviene tra sé stesso e la pallina da golf, cercando di lanciarla il più lontano possibile all'inizio, poi di farla atterrare il più vicino possibile alla buca scavata sul green e, finalmente, spedirla in buca con l'ultimo colpo, ENTRO I TEMPI STABILITI DAL CAMPO e secondo le Regole del TOMORROW GOLF[©].

Il Golfista accetta tutte le difficoltà inserite nel percorso per condizionare e direzionare il gioco, ma non quelle fortuite determinate dalle condizioni del manto erboso irregolare, cosicché, su qualunque campo giochi, avrà sempre il lie della palla al meglio possibile, dovendosi così confrontare con una sfida equa e proporzionata alle sue capacità, esattamente come giocano i Professionisti.

Vuole giocare ALLA PARI con tutti gli altri Golfisti in campo.

Vuole che il tee di partenza sia determinato SOLO in base alla distanze che il Golfista riesce a coprire con i suoi colpi. Niente sesso o età; solo la lunghezza dei suoi tiri determina il tee di partenza.

Vuole giocare nel tempo più breve ragionevolmente possibile: per 9 buche va da poco meno di 2 ore per i campi più corti, ad un massimo di 2 ore e mezzo per quelli più lunghi.

Le buche del campo di golf debbono essere sempre lunghe quanto sono lunghi i tiri di ogni singolo Golfista.

La misura ufficiale in metri di una buca da golf del TOMORROW GOLF® è solo una: quella determinata dal Golfista di riferimento che stabilisce anche in quanti colpi (PAR) viene giocata.

Questa misura non potrà mai superare la lunghezza dei tiri o la somma di più tiri, di un Golfista scratch che, per definizione, tira il drive a 200 metri, il legno 3 a 190 metri e il ferro 6 a 130 metri.

Per i campi di misura championship sarà rapportata al Golfista scratch che tira il drive a 230 metri, il legno 3 a 210 metri e il ferro 6 a 150 metri.

Per il giocatore di riferimento:

le buche a 3 colpi (par 3) non potranno superare la lunghezza del legno 3, ovvero il secondo bastone più lungo che il golfista abbia in sacca: 190 o 210 metri

le buche a 4 colpi (par 4) non potranno superare la lunghezza del driver + la lunghezza del ferro 6: 330 o 380 metri

le buche a 5 colpi (par 5) non potranno superare la lunghezza del driver + la lunghezza del legno 3 + la lunghezza del ferro 7: 510 o 580 metri.

I tee di partenza del Golfista di riferimento (230 o 200 metri) sono i più lunghi e più lontani dal green e determinano la lunghezza totale del campo, il suo PAR totale e il suo 'carattere'.

Il giocatore di riferimento gioca virtualmente e scolasticamente il disegno del campo come sopra misurato; senza tagli di dog leg o considerazione di eventuali slope, determinando così quali bastoni avrà giocato.

TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI, PARTIRANNO DA UN TEE ELABORATO DAL COMPUTER IN MANIERA CHE GIOCANDO GLI STESSI MEDESIMI BASTONI ARRIVERANNO AL CENTRO DEL GREEN CON LO STESSO NUMERO DI COLPI DEL GIOCATORE DI RIFERIMENTO.

È D'OBBLIGO INSERIRE IL NUMERO DI PUTT GIOCATO DAL GREEN, COLLAR COMPRESO.

IL GIOCO PREVEDE, SEMPRE E OBBLIGATORIAMENTE, CHE SI GIOCHI SOLO FINO AL BOGEY DELLA BUCA. QUALORA NON SI FOSSE ANCORA IMBUCATO, SI RACCOGLIE LA PALLA E SI INSERISCE SULLO SCORE IL DOPPIO BOGEY.

COME SI COMINCIA?

LA PRIMA VOLTA IL GOLFISTA PARTIRA' DAL TEE CHE È DETERMINATO DALLA LUNGHEZZA DEL DRIVE CHE LUI STESSO HA DICHIARATO, OVVERO DEL BASTONE PIU' LUNGO NELLA SUA SACCA.

Sullo score della fase iniziale, è' fornita una tabella per orientarsi la prima volta.

Nota Bene. In effetti non importa da quale tee il giocatore parta. La differenza nella lunghezza del campo tra un tee e l'altro è tale che nel caso sia un megalomane e parta da un tee più lungo delle sue reali possibilità, non riuscirà a consegnare uno score vincente; se partisse da un tee 'troppo corto', il computer è in grado di distinguere scores 'troppo belli per essere veri' e lo rigetterebbe come NON VALIDO.

Non ci sono conseguenze, il giocatore si è divertito ma non partecipa ai premi.

La sacca è intesa nel senso di quali sono i bastoni presenti in sacca al momento della prima partenza:

D = sacca completa di legni e ferri oppure solo ferri, tassativamente dal ferro 6 = 6i in giù.

Scopriremo finalmente che età e problemi fisici limitanti i movimenti del corpo non sono compatibili con tutti i bastoni della sacca e si giocherà meglio, spesso molto meglio, abbandonando i bastoni più lunghi,

drive compreso, nessuno ci ha mai spiegato che pretende velocità del bastone al di sopra delle possibilità fisiche di quasi tutti i golfisti che abbiano triplicata la maggiore età. Vedi LA SACCA.

Rimane ora da stabilire la posizione dei tee di partenza per ogni singola lunghezza di drive.

Ecco dove entra in gioco il GPS che troverà sullo score personale i dati necessari a identificare la posizione di ciascun tee di partenza al centro del fairway o sul sentiero rasato che conduce dagli attuali tee al fairway.

Ebbene sì, si potranno giocare giri diversi con diverse sacche e diverse distanze, sempre alla pari !

Troppa libertà? Troppo facile dichiarare distanze 'tarate' sul proprio interesse?

Solo apparentemente. Il bastone più lungo in sacca, riportato sullo score, sarà visibile agli altri giocatori della partenza, la 'conformità' della distanza dei tee di partenza sarà lo score quando verrà ritornato che evidenzierà eventuali 'incongruenze' perché oltre allo score di ogni buca è obbligatorio riportare il numero di putt giocati sul green, collar compreso.

I giocatori 'megalomani' che abbiano dichiarato distanze eccessive del loro drive non riusciranno a riportare uno score vincente, mentre i giocatori 'interessati' ne riporteranno uno 'troppo bello per essere vero', perché oltre ad essere stati sempre molto più avanti nei colpi di approach avendo così usato sempre bastoni molto più corti di quelli previsti sullo score, saranno gli altri giocatori del gruppo che segnaleranno l'anomalia.

È il giocatore stesso che, dopo vari tentativi, troverà la distanza giusta per giocare scratch almeno il 60% delle volte.

In gara, la classifica non potrà essere solo in funzione del delta par riportato perché saranno molti i giocatori con lo stesso risultato, quindi gli spareggi dovranno essere fatti in base alla 'qualità' dello score. Tra gli altri parametri, un concetto di buonsenso è che il bogey fatto al par 3 da 100 metri è più penalizzante del bogey fatto al par 4 da 340 metri, quindi, a parità di punteggio, il bogey al par 3 sarà classificato dietro al bogey del par 4; il tutto è gestito da un algoritmo inserito nel computer a garanzia della sua imparzialità.

Un orologio GPS, lo score stampato dalla Segreteria, una sincera valutazione delle tue capacità nella scelta della distanza dei tee di partenza ti faranno conoscere un nuovo mondo del golf dove sarai da solo a premiarti o a castigarti, ma scoprirai sempre una motivazione molto più forte per giocare al meglio e proverai soddisfazioni che non hai mai provato prima, a meno che tu non sia già un giocatore scratch. BUON GIOCO, la sfida ora è vera e giusta, questo ti migliorerà perché sarai sicuro di POTERLO FARE!

Una nota finale, il medesimo tee di partenza per tutti ovverossia la lunghezza della buca uguale per tutti sui Tour Professionistici, unita alle performance dei bastoni e delle palle da golf che sono tutt'ora superiori alle capacità fisiche di tutti gli attuali giocatori del Tour, hanno creato la selezione naturale tra loro: tutti alti perlomeno 1 metro e 90, quelli emergenti, con le dovute eccezioni che si contano sulle dita di una sola mano, vedi Francesco Molinari che però riesce a emergere solo facendo performance miracolose, di molto superiori a quelle dei suoi avversari per poter vincere: l'Open lo vince per due soli colpi sul secondo ma girando per due giorni senza alcun bogey contro quelli dell'avversario.

Contro i 'bomber' gioca perlomeno 2 ferri in più e questo lo costringe a una precisione di tiro molto più alta, cosa più difficile da ottenere regolarmente, è per questo che lo chiamano Laser Frankie.

Perché non provare a mettere tutti i Pro veramente alla pari e fargli giocare le buche tutti con gli stessi bastoni dalle LORO PERSONALI DISTANZE come nel mio TOMORROW GOLF®?

Sotto il profilo della potenza non solo metteremmo Molinari alla pari con i Johnson e i Watson, ma sarebbe possibile anche far giocare nello stesso Torneo le Proette che non possono competere con i maschi per un solo unico fattore: la potenza fisica.

PARIFICHIAMOLA E LASCIAMO EMERGERE SOLO L'ABILITA' DI GIOCO DI CIASCUNO/A.

Il Golf è lo sport, forse l'unico, dove si vince il Master anche a 46 anni pur combattendo contro la strapotenza dei giovani, perché non poter avere domani una Campionessa Master? Una simile eventualità

non sarebbe assolutamente una umiliazione per i maschietti; già oggi accettano di venire 'umiliati' dai vecchietti. Il GOLF ne guadagnerebbe in attrattività nel mostrare che la potenza è ininfluente quando l'abilità è l'unico fattore del confronto. Il bacino di chi potrebbe essere attirato dal Golf triplicherebbe.

[HOME](#)

c QUANTO COSTA ORGANIZZARE 9 BUCHE DI TOMORROW GOLF® 19.0

IL CAMPO NECESSITA SOLTANTO DEI SENTIERI LARGHI COME DUE PASSATE DI MACCHINA (andata/ritorno), RASATI A FAIRWAY, CHE VANNO DAGLI ATTUALI TEE FINO ALL'INIZIO DEL FAIRWAY, AL CENTRO, PER OGNI SINGOLA BUCA.

COSTO per OGNI 9 buche del database col programma che stampa gli score e fa la classifica TOMORROW GOLF®:

Mappatura del campo fornita dal Circolo tramite il riempimento del modulo "CAMPO mappa" che si trova in DOWNLOAD del sito:

500 € in totale per 9 buche più 40/60 € a buca dog leg oppure a buca che non abbia la continuità del terreno che garantisca il posizionamento di tutti i tee GPS in linea, a seconda della complessità che è basata sui tempi di lavorazione.

Per buca senza continuità del terreno si intendono buche con tee sopra un dirupo oppure con ostacoli d'acqua o valloni, fossi, ecc. più larghi di 20 metri nell'area interessata da tutti i primi colpi GPS e similari.

Un unico ordine di 2 campi da 9 buche dello stesso Circolo i prezzi diventano 450 – 40 - 60

Un unico ordine di 3 campi da 9 buche dello stesso Circolo i prezzi diventano 400 – 40 – 60

Il Circolo fornisce solo le lunghezze standard delle buche dai tee gialli al centro green:

700 € in totale per 9 buche più 60/80 € a buca dog leg oppure a buca che abbia i criteri riportati nel paragrafo precedente.

Un unico ordine di 2 campi da 9 buche dello stesso Circolo i prezzi diventano 650 – 50 - 70

Un unico ordine di 3 campi da 9 buche dello stesso Circolo i prezzi diventano 560 – 50 - 70

Dopo la mia mappatura, il Circolo dovrà ratificarla via e-mail per accettazione, anche con eventuali correzioni, soltanto dopo si procederà alla creazione del database.

In DOWNLOAD c'è un esempio operativo del programma CLUB TOMORROW GOLF®.

Specifiche minime del computer: Windows 2007 + Excel & Word 2007 o meglio.

PER L'ITALIA sono a disposizione 5 programmi da 9 buche TOMORROW GOLF® GRATUITI per i primi Circoli che ne faranno richiesta consegnando la mappa del loro campo con il modulo "CAMPO mappa"; ci potrà essere al massimo una buca dog leg e non possono contenere buche senza la continuità del terreno che garantisca il posizionamento di tutti i tee GPS in linea.

I Circoli che ne usufruiranno non potranno essere più di UNO per regione.

[HOME](#)

Per dare un 'assaggio' del TOMORROW GOLF ho preparato un programma semplificato usabile dai singoli golfisti che fossero curiosi di provarlo.

Si trova nella sezione DOWNLOADS, chiamato 'Tomorrow Golf semplice' che è costituito da due fogli Excel più un foglio Word chiamato RETRO SCORE dove si trova un sunto delle Regole del TOMORROW GOLF da stampare dietro al foglio A4 sul cui fronte andrà stampato lo score cumulativo dei 4 giocatori di ogni gruppo. Le istruzioni d'uso sono nel programma.

Il sistema semplificato permette a tutti i giocatori, con qualsiasi lunghezza di drive, di giocare le buche con gli stessi bastoni che però non possono essere specificati singolarmente sullo score come nel programma completo.

Ha delle limitazioni rispetto al TOMORROW GOLF® completo :

È abbastanza preciso sin quando la differenza tra il drive più lungo e quello più corto in gioco rimane entro 30 metri, per differenze superiori, qualche giocatore può essere avvantaggiato senza poter conoscere chi e quanto data l'estrema variabilità dei parametri di una buca.

Quando sul tiro del drive ci sono fossi, valloni, ecc. non protegge tutte le distanze dei drive dal poterci finire dentro.

Buche DOG LEG sono il punto debole perché il tee GPS va trovato con la funzione ostacoli dell'orologio GPS, cercando la distanza del drive del giocatore come distanza al punto di curva del dog leg.

I dog leg si giocano arrivando al punto di curva per tutti quanti i giocatori, dopodiché si gioca il secondo braccio della buca. Con la conseguenza che i giocatori che non arrivano al green con un solo colpo, vedranno il par della loro buca aumentato di un colpo; pertanto le buche dog leg saranno sia par 4 che par 5; per questo motivo il conteggio dei colpi deve essere fatto sul delta PAR di ciascun giocatore, dalla somma dei colpi si sottrae il par del campo di ciascun giocatore e la classifica è data dai delta par singoli.

La somma di tutte queste limitazioni è però sempre abbondantemente al di sotto delle iniquità sportive prodotte dall'attuale sistema di handicap.

[HOME](#)

COME SI GIOCA®

GENERALE 19.0

IL GIOCO, IN QUALSIASI FORMA, SI SVOLGE SEMPRE SCRATCH, A COLPI, LIMITATO AL DOPPIO BOGEY ED E' OBBLIGATORIO TENERE SEMPRE LO SCORE DI TUTTI I GIOCATORI SUL QUALE E' OBBLIGATORIO ANCHE REGISTRARE TUTTI I COLPI ESEGUITI PER IMBUCARE LA PALLA, COMPRESI EVENTUALI COLPI VIRTUALI E COLPI DI PENALITÀ, OLTRE AL NUMERO DI PUTT ESEGUITI, COMPRESI QUELLI DAL COLLAR DEL GREEN; quando si imbucava da fuori green e fuori del collar, inserire zero nella casella dei putt; col doppio bogey è preferibile lasciare in bianco la casella dei putt; il mancato completamente della buca implica il doppio bogey.

[HOME](#)

il gioco CONTINUA OBBLIGATORIAMENTE fino alla nona buca, l'ultima, osservando le seguenti Regole:

LA COMPETIZIONE TERMINA SEMPRE ALLA NONA BUCA. A meno di diverse disposizioni del Comitato che può stabilire la continuazione del match con formula sudden death; lo spareggio di un match terminato in parità sarà determinata dal computer che controllerà la 'qualità' dello score di ogni singola buca (*vedi nuove classifiche*).

NON SI POSSONO CONCEDERE PUTT O BUCHE.

È obbligatorio tenere lo score dei contendenti come spiegato sopra.

Nessuna buca può essere PERSA a causa di una Regola, qualsiasi infrazione comporta al massimo il doppio bogey della buca.

Nessuna buca può essere VINTA con uno score di doppio bogey.

Una buca non completata e la buca avversaria che abbia uno score di doppio bogey è pareggiata.

IL RISULTATO DELLA SINGOLA BUCA È DATO DALLA DIFFERENZA DEI COLPI DEGLI SCORE, QUESTA DIFFERENZA È TRASFORMATA IN PUNTI:

1 colpo = ½ punto UP

2 colpi = 1 punto UP

3 colpi = 1 punto e ½ UP

4 colpi o più = 2 punti UP

QUANDO IL PAR DELLA BUCA NON È UGUALE PER TUTTI I GIOCATORI BISOGNA CONTEGGIARE LA DIFFERENZA DI COLPI SUL DELTA PAR (birdie, par, bogey o doppio bogey).

Esempio: Tizio = par 4, score 4; Caio = par 5, score 5. Tizio e Caio hanno fatto entrambi PAR quindi la differenza dei colpi = zero.

Lo spareggio è fatto dal computer considerando il punteggio più alto delle difficoltà, quindi dal numero più alto della distribuzione delle difficoltà partendo dalla più alta, 0.8, fino alla più bassa, 0.0, infine dal più basso delta par dei putt, par = 18-

Nella partita tra amici si spareggia contando prima quanti 2 punti ci sono, poi quanti 1,5, poi 1, ecc.

Il punteggio progredisce a mezzi punti perché la distanza 'psicologica' così conteggiata viene percepita come sempre colmabile fino all'ultimo, a differenza di quando si usano le unità intere.

Con questo sistema anche all'ultima buca il risultato non è quasi mai matematicamente acquisito; una distanza di 4 punti sul tee dell'ultima buca, con gli attuali sistemi la partita è già decisa mentre col mio sistema dove ogni colpo valesse un punto si tratterebbe di un eagle contro un doppio bogey, difficile ma non impossibile, però rimarrebbe la percezione dell'attuale sistema. Ecco perché è psicologicamente preferibile il sistema del mezzo punto a colpo che, nella medesima situazione di cui sopra, sarebbe di due punti solamente.

Esempio: buca 1, par 5 per tutti, Tizio fa 5 e Caio fa bogey = 6, differenza colpi = 1, match = Tizio ½ punto UP; buca 2 par 4 per tutti, Tizio = doppio bogey = 6, Caio = birdie = 3, differenza colpi = 3, buca Caio = 1 ½ punti, match = Caio = 1 punto UP.

MATCH PLAY TRA AMICI. Questo sistema ha dei requisiti minimi:

Aver compreso il vero spirito del Golfista che consiste nella competizione che non deve mai finire prima che si sia giocato l'ultimo putt dell'ultima buca.

Sull'ultima buca, la nona, avere il coraggio (obbligatorio) di rispettare quanto detto sopra e concedere a chi sta perdendo di potersi rifare anche quando il vantaggio sarebbe tale che col gioco normale sarebbe impossibile.

Quindi CHIUNQUE SIA IN TESTA SUL TEE DELLA BUCA NOVE, NEL CASO FACCIA UN DOPPIO BOGEY **PERDE 1 PUNTO**, MENTRE CHI INSEGUE OTTIENE I PUNTI NORMALI ENTRO IL LIMITE DEL BOGEY, IL SUO DOPPIO BOGEY = 0 PUNTI.

Quando si è in tre giocatori e due giocatori pareggiano, in testa o secondi, il match è pareggiato senza vincitori o vinti.

Poco sportivo? Ovvio che sì, però in perfetta linea con la sportività vera.

Perché farlo? Per il grande divertimento che scaturisce dalle alleanze o guerre che si scatenano sulle ultime due buche per far sì che ne esca un pareggio a scapito del/dei leader.

L'unica regola di fair play è che non si possono sbagliare platealmente putt che "non si possono sbagliare", oltretutto diventa anche gioco sia vero che psicologico perché quando si è in tre e sei il penultimo puttare che porterebbe a un pareggio ti devi chiedere in che fase sia l'altro 'partner': lealtà o fregatura? Perciò dovrai posizionare la palla non troppo vicino alla buca per non metterti nella posizione 'imbucata obbligatoria' ma nello stesso tempo deve essere vicina abbastanza da essere sicuro di non sbagliare poi, se mai succedesse che il 'partner' ha tirato a fregarti.

Io sostengo che QUESTO È IL VERO SPIRIT OF THE GAME PER I GOLFISTI, non è solo la vittoria il fine della partita, bensì la possibilità di poter sempre ancora vincere o pareggiare, con l'aggiunta di un pizzico di goliardia.

HOME

md

GIOCO A COLPI (medal) 19.0

si conteggiano tutti i colpi veri e virtuali più le eventuali penalità che sono stati necessari a completare le nove buche, con lo score limitato al doppio bogey di ogni buca.

Però ai fini di stilare una classifica è OBBLIGATORIO conteggiare i **DELTA PAR, non i colpi** ovvero lo scostamento di ogni score dal par della SUA buca.

Esempio: Tizio, par 5, score 5, Caio, par 4 score 6, DELTA PAR di Tizio = 0 e Caio = +2, sommandoli poi mano ai risultati delle altre buche.

Il DELTA PAR è necessario perché per particolari buche (dog leg e buche che non consentono di avere tutti i tee GPS in linea sul fairway) si possono avere par diversi per giocatori più lunghi o molto più corti del giocatore di riferimento.

Il delta par più basso vince; gli spareggi sono gli stessi descritti nel match play.

HOME

F QUATTRO PALLE, LA MIGLIORE, 4BBB 19.0

Si gioca come in singoli. I colpi virtuali e le penalità sono pertinenti solo al giocatore che le subisce.

LA COPPIA DI GIOCATORI DEVE RITORNARE ALMENO UNO SCORE VALIDO PER OGNI BUCAL. però una buca che riporti entrambi gli score invalidati dal computer o dal Comitato, invaliderà l'intero score della coppia.

ECCETTUATO PER IL DOUBLE BOGEY CHE PUO' ANCHE NON RIPORTARE IL NUMERO DI PUTT, TUTTE LE ALTRE BUCHE DEBBONO RIPORTARE DUE SCORE PER CIASCUNA, INCLUSI I NUMERI DI PUTT ESEGUITI. SARA' IL COMPUTER A DETERMINARE LA PALLA MIGLIORE.

Il giro completo giocato da un solo giocatore o quando la coppia si sia ricomposta dopo la seconda buca comporta due colpi o 1 punto di penalità sul totale dello score.

La squalifica della coppia avviene o per lo score non ritornato oppure perché ENTRAMBI i giocatori vengono squalificati dal Comitato.

HOME

Si applicano le Regole del TOMORROW GOLF, con le seguenti variazioni:

Il giocatore più corto assume il PAR della buca del giocatore più lungo.

I colpi virtuali o quelli di penalità NON cambiano l'alternanza dei colpi.

Tizio spedisce la palla in acqua, si aggiunge un colpo virtuale allo score e Caio giocherà il tiro successivo.

Errore nell'alternanza dei colpi: il colpo del turno errato rimane valido, si aggiunge un colpo di penalità e il partner continua il gioco con la nuova sequenza che terminerà quando la palla sarà imbucata; alla buca successiva si riprenderà la sequenza corretta.

Nel caso la palla sia stata imbucata col turno errato si aggiunge soltanto il colpo di penalità.

Tizio gioca due tiri consecutivi, si aggiunge un colpo di penalità allo score e Caio giocherà il tiro successivo

PRIMO COLPO DAL TEE DI OGNI BUCA:

Buche pari e dispari. Un giocatore gioca il primo tiro dal proprio tee GPS di tutte le buche pari e il partner, dal proprio tee GPS, di tutte quelle dispari, poi il gioco continua a colpi alterni.

Applicando la Regola 3b per riprendere il gioco di una buca, si fa riferimento allo score del giocatore che ha giocato l'ultimo colpo.

Doppio primo colpo. Entrambi i giocatori giocano il primo tiro, ognuno dal proprio tee GPS quindi scelgono la palla che preferiscono e con questa proseguono a colpi alterni.

Entrambi i primi colpi diventano **indisponibili** al gioco: aggiungendo un colpo virtuale allo score, la coppia sceglie chi dei due riprenderà il gioco piazzando la palla secondo la Regola 3b sul punto GPS del giocatore prescelto.

[HOME](#)

GIOCO IN COPPIA, SOMMA DEGLI SCORE, *SOLO REGOLA 1* 19.0

by Massimo Gessi

Si gioca medal limitato al doppio bogey; lo score di coppia è dato dalla somma degli score dei due giocatori.

Gli score che fossero invalidati dal computer o dal Comitato trasformano automaticamente in doppi bogey tutte le buche di quel giocatore.

SI GIOCA SOLTANTO CON LA REGOLA 1, SENZA ECCEZIONI DI SORTA, RIMANGONO IN VIGORE I CONCETTI FONDAMENTALI.

IL CAMPO È UN UNICO INSIEME INDISTINTO; NON ESISTONO AREE C.A.T. NÉ OSTRUZIONI DI SORTA; NULLA POTRÀ ESSERE TOCCATO, SPOSTATO O RIMOSSO DA INTORNO ALLA PALLA.

IL TEMPO DI RICERCA DELLA PALLA È DI TRE MINUTI.

LA PALLA, QUELLA UNICA INSOSTITUIBILE PALLA, UNA VOLTA GIOCATA DAL TEE DI OGNI BUCA, NON POTRÀ PIÙ ESSERE TOCCATA SE NON CON LA FACCIA DEL BASTONE DURANTE IL COLPO, NÉ PIAZZATA O PULITA, DOVUNQUE, PRIMA CHE RAGGIUNGA E SI APPOGGI ALLA SUPERFICIE DEL PUTTING GREEN, DOVE POTRÀ ESSERE MARCATA, ALZATA, PULITA E RIPIAZZATA CON L'APPROSSIMAZIONE DI UNA PALLA.

Una palla è in green quando il suo punto di appoggio sul terreno sia dentro al green, compreso quando la palla si appoggia su pezzi di terra.

QUANDO LA SEQUENZA DI COLPI DAL TEE, FINO ALL'IMBUCATA DELLA PALLA, SI INTERROMPA PER UN QUALSIVOGLIA MOTIVO, IL GIOCATORE HA TERMINATO IL GIOCO PER QUELLA BUCA ED È **OBBLIGATO A RACCOGLIERLA**, QUANDO GLI SIA POSSIBILE, INSERENDO IL DOPPIO BOGEY SULLO SCORE. **LA CONTINUAZIONE DEL GIOCO, DOPO L'INTERRUZIONE DELLA SEQUENZA DEI COLPI, SQUALIFICA LA COPPIA DI GIOCATORI.**

QUALSIASI ALTRA INFRAZIONE COMPORTA IL DOPPIO BOGEY PER IL GIOCATORE SU QUELLA BUCA.

Le buche invalidate dal computer o dal Comitato sono automaticamente trasformate in doppi bogey per tutte le buche di quel giocatore.

HOME

lou

LOUISIANA A COPPIE 19.0

Due giocatori, in coppia, giocano sempre la palla migliore del tiro precedente. Dal tee entrambi tirano il drive dal proprio tee GPS, poi scelgono la palla migliore e tirano di nuovo entrambi e così via fino ad imbucare. I colpi si contano uno solo per ogni turno di tiro.

Si applicano le Regole del TOMORROW GOLF, con le seguenti variazioni:

Il giocatore più corto assume il PAR della buca del giocatore più lungo.

Il primo tiro di ogni buca sarà giocato ognuno dal proprio tee GPS.

La palla scelta, quando non viene giocata per prima va marcata e la seconda palla deve essere piazzata entro 20 centimetri.

I colpi virtuali o le penalità si conteggiano solo una volta per ogni circostanza.

Applicando la Regola 3b a causa di entrambe le palle non disponibili per il gioco, si fa riferimento allo score del giocatore più lungo

SUL GREEN: entrambi i giocatori devono puttare in maniera omogenea.

Esempio: A tira il primo putt senza imbucare, DEVE fare tirare il primo colpo anche al partner prima di imbucare la propria palla. Se lo facesse prima che anche il partner abbia puttato, la coppia ha imbucato con due putt e il partner non può più puttare.

La coppia può essere rappresentata anche da uno solo dei giocatori purché la coppia si ricomponga prima che inizi il gioco della seconda buca.

Il partner assente alla partenza può unirsi al gioco solo sul tee di partenza di una buca.

Il giro completo giocato da un solo giocatore o quando la coppia si sia ricomposta dopo la seconda buca comporta due colpi o 1 punto di penalità sul totale dello score.

HOME

nv

LE NUOVE CLASSIFICHE© 19.0

Si tratta ancora di ordinare i giocatori in base ai risultati ottenuti sul campo con i migliori in testa e a seguire, sempre in ordine di risultati, tutti gli altri.

La differenza nuove e sostanziale è che tutti gli score di ogni singola buca vengono sottoposti a **tredici** diversi controlli di credibilità perché sono i giocatori che scelgono la distanza che il loro bastone più lungo in sacca riesce a fare.

I furbetti sono la prima categoria che viene in mente, ma non sono loro la causa di un così stringente sistema di controllo, comunque non possono sfuggirvi.

Non sono molti i golfisti che conoscono con certezza la distanza che fanno col loro driver o ferro 6, quindi è più che probabile che nella fase iniziale molti sovrastimeranno o sottostimeranno tali distanze, i primi si sono autopenalizzati mentre i secondi ritorneranno uno score da Open d'Italia oppure succederà che un golfista in rapido miglioramento del suo gioco si ritrovi spiazzato senza sua colpa.

È per tranquillizzare costoro e per proteggere tutti i giocatori da queste evenienze che ho istituito tutti questi controlli, questo concetto è tanto vero che non squalifico quei giocatori, invalido solo il loro score in modo che non possano indebitamente andare a premio.

Anche gli spareggi di risultati uguali sono nuovi, sono effettuati su altre tre categorie di migliore efficienza golfistica del giocatore.

Le classifiche sono di due tipi:

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

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

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

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

Gli altri parametri di spareggio sono comuni a entrambe le classifiche:

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

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

TERZO parametro di spareggio, DISTRIBUZIONE: è un numero artificiale di nove cifre creato sulla base, nell'ordine, di quante buche di difficoltà 0,8 abbia incassato poi di quante da 0,7, fino a 0,0.

Il numero più alto sta davanti al più basso.

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

I doppi bogey che non avessero scritto nessun putt, saranno automaticamente protetti dal computer che farà inserire 2 putt. Imbucando da fuori green e collar BISOGNA inserire zero nei putt.

Questi sono i controlli a cui viene sottoposto lo score di ogni singola buca, sulla classifica apparirà la sigla indicata seguita dal numero della buca che ha causato il problema.

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

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

Mancata riconsegna dello score, il giocatore è squalificato con la sigla XSQ.

DG1 = la buca col numero della sigla è dog leg e lo score è sotto par; va indagata caso per caso. Può essere accettata o respinta dal Comitato.

BR5 e EA8 = birdie in buca 5 e eagle in buca 8 vanno controllati. Può essere accettata o respinta dal Comitato.

PT1 = score con 3 putt e il par della buca, è cosa da indagare. Può essere accettata o respinta dal Comitato.

Qualunque dei suddetti codici sia preceduto da una X significa che il Comitato lo ha ritenuto inaccettabile.

I codici che iniziano con X invalidano lo score, non entrano in classifica e non sono redimibili.

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

XS2 = la buca 2 non ha registrato lo score.

XX3 = lo score di buca 3 NON è accettabile e non è emendabile per: score impossibile (es: score = numero di putt), si raggiunge il green con 1 colpo in meno del previsto **ma** la distanza del drive nei par 4 o del drive + legno 3 nei par 5 aumentata di una percentuale (modificabile solo dall'Autore) non coprono la distanza fino al green, è evidente che i tee GPS scelti sono troppo 'favorevoli' al giocatore. Quando le distanze maggiorate di cui sopra potrebbero raggiungere il green, lo score viene segnalato per l'investigazione che determinerà se le condizioni del terreno e del vento potrebbero rendere quello score credibile.

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

XSQ = **SQUALIFICA, impartita dal Comitato** per qualsiasi motivo al di fuori di problemi sullo score, si applica per mancata consegna dello score.

PENALITA' AGGIUNTIVE: sono quelle che si aggiungono al risultato finale del giocatore, sono imposte per ritardo ingiustificato del gioco o per decisione del Comitato.

Se sono COLPI SI AGGIUNGONO allo score, se sono PUNTI SI SOTTRAGGONO AI PUNTI.

SCORE CON PIU' BUCHE DA INVESTIGARE: quando uno score ha più di una buca sotto investigazione, nella colonna della 'distribuzione difficoltà' compaiono tutti i codici da investigare, uno per uno; solo dopo si potrà emettere la sentenza che essendo unica, assolverà o condannerà tutto lo score.

Una buca che debba essere rifiutata inserendo 'c', condannerà tutto lo score all'esclusione, mentre tutte le buche investigate dovranno essere accettabili per poter inserire 'p' e reinserirle in classifica.

I codici compaiono nell'ordine delle buche, da 1 a 9; ma in classifica rimarrà visibile il primo codice di quell'ordine, però anche in classifica compaiono tutti gli altri codici.

CONSIDERAZIONI SUGLI SCORE TROPPO BELLI PER ESSERE VERI 19.0

XX3: lo score della buca 3 è INACCETTABILE. Compare per:

- mancato score della buca o del putt
- buca bogey o meglio, non è inserito il numero dei putt. Il codice NON compare per la buca doppio bogey senza il numero di putt
- score inferiore o uguale al numero dei putt.
- raggiungere il green in un colpo in meno del previsto nelle buche che il computer ha calcolato impossibile poterlo fare anche in presenza di vento favorevole medio, sarebbe possibile solo avendo dichiarato una distanza sullo score troppo 'corta'.

Esempio: par 4, il 2° colpo previsto è di 70 metri o par 5 dove il 3° colpo è di 70, nessun vento, slope o terreno duro può farli col driver solamente o col driver + legno 3, siamo golfisti non Professionisti, quindi lo score non è accettabile, il computer li invalida con il codice XX.

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

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

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

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

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

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

Vento calmo, terreno normale o lento. NON è accettabile; il giocatore ha dichiarato una distanza troppo inferiore alle sue capacità e va invalidato il suo score.

NON va squalificato dato che potrebbe anche essere in buona fede perché sta migliorando il suo gioco o ancora non conosce bene le proprie capacità, è sufficiente non classificarlo.

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

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

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

Eccetera, eccetera.

[HOME](#)

np

NUOVI PREMI[©] 19.0

by Massimo Gessi

È più che giunto il tempo che si riveda la politica dei premi delle gare domenicali nei Circoli Italiani e dovunque al mondo si giochino 52 gare all'anno che lasciano ben poco spazio ai golfisti che preferirebbero farsi la classica partita tra amici.

Le gare sono solo il mezzo per raccogliere risorse economiche che servono a rimpinguare i magri incassi delle quote associative, peccato che, per la stragrande maggioranza, lascino solo gli spiccioli al Circolo.

Ne scriverò non appena avrò completato questa fatica.

Tra i titoli ci saranno:

- Meno gare ma più visibilità per gli Sponsor = maggior disponibilità economica per i Circoli e maggior libertà per i golfisti allergici alle gare.
- Premi in medaglie così da poter esporre il proprio personale medagliere invece di prendersi gli accidenti delle mogli che lucidano gli antichi piattini d'argento o non trovano più posto dove nascondere gli odierni obbrobri.

[HOME](#)

pl

MATCH PLAY CONTINUO[©] 19.0

by Massimo Gessi

Anche alla luce di quanto scritto in NUOVI PREMI credo che sia possibile giocare un torneo dove tutti giocano sempre match play all'interno di ogni flight in modo che sia diretto l'interesse del giocatore a far sì che tutti giochino correttamente, inoltre il divertimento sale molto di livello.

È ancora solo una idea perciò avrò bisogno di un po' di tempo per poterla sviluppare.

[HOME](#)

HOLE start time	11:34	11:51	12:02	12:18	12:30	12:44	13:01	13:16	13:29	13:42
play time - sec.	160/40	120/40	160/40	120/40	160/40	160/40	160/40	160/40	120/40	LENGTH
BUCA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	3
Tee GPS	452	110	311	151	321	452	391	281	166	2.721
lunghezza buca			397							
F.D. clearance	-28/7		TP			62/10		-20/21		
PAR 36	4	3	4	3	4	4	4	4	3	
D & 1° spot	D 222		D 167		D 91	D 222	D 161	D 51		D
Approach club/dist	3w 0	Pi 0	Cp 0	Gi 0	Gi 0	3w 0	5i 0	Li 0	5i 0	230
3,1 - n. di putt										
ROSSI MARIANNA										

Tee GPS	173	61	193	70	135	173	140	115	70	1.174
lunghezza buca			237							
F.D. clearance	/7		TP			/10		-14/21		
PAR 36	5	3	5	3	4	5	4	4	3	
D & 1° spot	Gi 103		Gi 167		Gi 65	Gi 103	Gi 70	Gi 45		6 iron
Approach club/dist	Li 33	8i 0	Gi 97	Gi 0	7i 0	Li 33	Gi 0	Gi 0	Gi 0	70
3,2 - n. di putt										
VERDI JOE										

Tee GPS	384	91	260	130	269	384	283	236	143	2257
lunghezza buca			337							
F.D. clearance	-20/7		TP			70/10		-35/21		
PAR 36	5	3	4	3	4	5	4	4	3	
D & 1° spot	D 214		D 167		D 99	D 214	D 113	D 66		D
Approach club/dist	Li 49	8i 0	3w 0	4H 0	7i 0	Li 49	5i 0	Gi 0	4H 0	170
3,3 - n. di putt										
BLU BERT										

Tee GPS	268	60	224	92	185	268	194	164	102	1.620
lunghezza buca			287							
F.D. clearance	39/7		TP					-13/21		
PAR 36	5	3	5	3	4	5	4	4	3	
D & 1° spot	D 148		D 167		D 65	D 148	D 74	D 44		D
Approach club/dist	Li 31	8i 0	Gi 50	4H 0	7i 0	Li 31	5i 0	Gi 0	4H 0	120
3,4 - n. di putt										
VIOLA VIOLETTA										

TEE DEL RITORNO AL FUTURO ^{©in corso} SUGGERITI AL PRIMO TENTATIVO										
	DRIVE = DISTANZA DEL TUO BASTONE PIU' LUNGO IN SACCA									
EGA hcp attuale	230	210	200	180	170	160	150	140	< 120	-
54-37	-	-	-	145	130	115	105	100	100	S U G G E R I T I
36-30	180	170	170	150	140	130	120	110		
29-24	190	180	175	155	145	135	125	115		
23-18	200	190	180	160	150	140	130	120		
17-12	210	195	185	165	155	145	135	125		
11 - 6	220	200	190	170	160	150	140	130		
< 6	la misura inferiore più vicina alla tua distanza									

La distanza dichiarata del tuo drive deve essere quella MEDIA VERA se vorrai ottenere uno score decente giocando scratch.

Colonna di destra: in alto lunghezza massima del campo, sotto la lunghezza del mio campo che gioco. Sacca di riferimento e distanza del bastome più lungo.

TEE GPS: a quale distanza dal centro green si trova il mio tee di partenza. Se buca 1 = 383 mt, stando a centro fairway o sul sentiero dai vecchi tee al fairway, quando il GPS indica 383 metri dal CENTRO green, ho trovato il mio tee di partenza.

Per le buche dog leg, sotto, c'è un secondo numero che indica la lunghezza del disegno della buca.

F.D. clearance: quando sul fairway c'è una interruzione (fosso, vallone, ecc.) compaiono due numeri, il primo indica a quanti metri prima (numero negativo) o dopo il margine (numero positivo) la palla arriverà; il secondo numero indica in metri la larghezza dell'interruzione. Quando il binomio è preceduto da una X significa che il colpo termina dentro l'ostacolo e di quanti metri. *Buca 1, -45/7 = il drive arriva a 45 metri prima del fosso che è largo 7 mt, mentre buca 6 = 57/10 dice che il drive atterra 57 metri dopo il margine del fosso che è largo 10 mt. X 6/9 = palla dentro l'ostacolo di 6 metri, ostacolo largo 9 metri.*

Nelle buche dog-leg TUTTI i drive ARRIVANO al punto di curva; **TP** indica che il drive arriva al punto di curva.

D & 1° spot: buca 1, D 243: la lettera D indica che è stato usato il bastone più lungo della sacca che è arrivato a 243 mt. DAL centro green, che è il 1° spot GPS dove andrebbe piazzata la palla in caso che il drive fosse ingiocabile. Quando la casella è bianca significa che il 1° spot GPS è indicato nella casella sottostante.

Approach club/dist: la sigla indica quale bastone viene usato per arrivare a centro green, 4H = ibrido 4, 5w = legno 5, Gi = Gap wedge. Il numero superiore a zero indica il 2° spot GPS di un par 5. Se l'indicazione è 0 è perché il colpo di approach finisce al centro green e se la palla diventa ingiocabile, si piazza la palla al centro del collar nel punto stimato più lontano dalla buca. *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. Ovviamente i 3 esempi si riferiscono a giocatori diversi, altrimenti lo stesso giocatore dovrebbe interrompere dopo aver giocato il 3° colpo col quale raggiungerebbe, con l'ultimo colpo virtuale, il bogey della buca

by Massimo Gessi

HOLE start time	11:10	11:27	11:38	11:54	12:06	12:20	12:37	12:52	13:05	13:18
play time - sec.	200/40	120/40	160/40	120/40	160/40	200/40	160/40	160/40	120/40	2.773
BUCA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	< PAR
Tee GPS	406	97	269	137	286	406	300	251	150	2.380
lunghezza buca			347							
F.D. clearance	-32/7		TP			58/10		-40/21		
PAR 36	5	3	4	3	4	5	4	4	3	
D & 1° spot	D 226		D 167		D 106	D 226	D 120	D 71		D
Approach club/dist	Li 52	8i 0	3w 0	4H 0	7i 0	Li 52	5i 0	Gi 0	4H 0	180
3,1-3,2- n. putt										
MASSIMO G										
FABRIZIO R	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1
	281	99	218	113	219	281	226	186	113	1.798
lunghezza buca			280							6 iron
F.D. clearance	19/7		TP			/10		-42/21		113
D & 1° spot	6i 168		6i 167		6i 106	6i 168	6i 113	6i 73		6 iron
Approach club/dist	Li 55	8i 0	Li 54	6i 0	7i 0	Li 55	6i 0	Gi 0	6i 0	113

Il giocatore più lungo è **obbligatoriamente** quello della parte superiore dello score.

Il giocatore più corto assume il PAR di quello più lungo.

Ogni giocatore effettua il primo tiro della buca dal proprio tee GPS identificato sul proprio score.
ALTERNATO: applicando la Regola 3b per riprendere il gioco di una buca, si fa riferimento allo score del giocatore che sta per effettuare il tiro.
LOUISIANA: allo score del giocatore più LUNGO.

TEE GPS: per le buche dog leg, sotto, c'è un secondo numero che indica la lunghezza del disegno della buca.

F.D. clearance: quando sul fairway c'è una interruzione (fosso, vallone, ecc.) compaiono due numeri, il primo indica a quanti metri prima (numero negativo) o dopo il margine (numero positivo) la palla arriverà; il secondo numero indica in metri la larghezza dell'interruzione. Quando il binomio è preceduto da una X significa che il copo termina dentro l'ostacolo e di quanti metri. Buca 1, -45/7 = il drive arriva a 45 metri prima del fosso che è largo 7 mt, mentre buca 6 = 57/10 dice che il drive atterra 57 metri dopo il margine del fosso che è largo 10 mt.

X 6/9 = palla dentro l'ostacolo di 6 metri, ostacolo largo 9 metri.

Nelle buche dog-leg TUTTI i drive ARRIVANO al punto di curva; TP indica che il drive arriva al punto di curva.

D & 1° spot: buca 1, D 243: la lettera D indica che è stato usato il bastone più lungo della sacca che è arrivato a 243 mt. DAL centro green, che è il 1° spot GPS dove andrebbe piazzata la palla in caso che il drive fosse ingiocabile. Quando la casella è bianca significa che il 1° spot GPS è indicato nella casella sottostante.

Approach club/dist: la sigla indica quale bastone viene usato per arrivare a centro green, 4H = ibrido 4, 5w = legno 5, Gi = Gap wedge. Il numero superiore a zero indica il 2° spot GPS di un par 5. Se l'indicazione è 0 è perché il colpo di approach finisce al centro green e se la palla diventa ingiocabile, si piazza la palla al centro del collar nel punto stimato più lontano dalla buca.

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. Ovviamente i 3 esempi si riferiscono a giocatori diversi, altrimenti lo stesso giocatore dovrebbe interrompere dopo aver giocato il 3° colpo col quale raggiungerebbe, con l'ultimo colpo virtuale, il bogey della buca.

by Massimo Gessi

BUCA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Tee GPS	339	79	243	114	236	339	248	208	126	2.006
lunghezza buca			317							
F.D. clearance	X 5/7		TP			95/10		-27/21		
PAR 36	5	3	5	3	4	5	4	4	3	
D & 1° spot	D 189		D 167		D 86	D 189	D 98	D 58		D
Approach club/dist	Li 43	8i 0	Cp 21	4H 0	7i 0	Li 43	5i 0	Gi 0	4H 0	150
3,3-3,4- n. putt										
VITTORIO B										
FRANCO P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	292	67	230	101	202	292	212	179	111	D
lunghezza buca			297							130
F.D. clearance	25/7		TP			122/10		-18/21		
D & 1° spot	D 162		D 167		D 72	D 162	D 82	D 49		D
Approach club/dist	Li 35	8i 0	Cp 40	4H 0	7i 0	Li 35	5i 0	Gi 0	4H 0	130

[HOME](#)

tempi di gioco >	00:17	00:12	00:17	00:12	00:14	00:17	00:14	00:14	00:12	2:09
HOLE start time	10:05	10:22	10:34	10:51	11:03	11:17	11:34	11:48	12:02	12:14
play time - sec.	200/40	120/40	200/40	120/40	160/40	200/40	160/40	160/40	120/40	
BUCA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Tee GPS	357	88	326	120	250	357	264	219	126	
TEE GPS dog-leg			T 160							
F.D. clearance										
PAR 36	5	3	5	3	4	5	4	4	3	
D & 1° spot	197		150		90	197	104	59		D
Approach club/dist	47		16			47				160
N. di putt										
Massimo Gessi										

Tee GPS	452	110	366	150	321	452	338	281	157	
TEE GPS dog-leg			T 200							
F.D. clearance										
PAR 35	5	3	4	3	4	5	4	4	3	
D & 1° spot	252		166		121	252	138	81		D
Approach club/dist	62					62				200
N. di putt										
Tizio Tiziani										

Tee GPS	217	56	266	77	151	217	159	132	80	
TEE GPS dog-leg			T 100							
F.D. clearance										
PAR 36	5	3	5	3	4	5	4	4	3	
D & 1° spot	117		90		51	117	59	32		D
Approach club/dist	27		76			27				100
N. di putt										
Caio Caianni										

Tee GPS	334	84	316	114	234	334	247	205	119	
TEE GPS dog-leg			T 150							
F.D. clearance										
PAR 36	5	3	5	3	4	5	4	4	3	
D & 1° spot	184		140		84	184	97	55		D
Approach club/dist	44		26			44				150
N. di putt										
Sempronio Sempiterni										

TEE DEL RITORNO AL FUTURO® SUGGERITI AL PRIMO TENTATIVO										
	DRIVE = DISTANZA DEL TUO BASTONE PIU' LUNGO IN SACCA									
EGA hcp attuale	230	210	200	180	170	160	150	140	< 120	-
54-37	-	-	-	145	130	115	105	100	100	S U G G E R I T I
36-30	180	170	170	150	140	130	120	110		
29-24	190	180	175	155	145	135	125	115		
23-18	200	190	180	160	150	140	130	120		
17-12	210	195	185	165	155	145	135	125		
11 - 6	220	200	190	170	160	150	140	130		
< 6	la misura inferiore più vicina alla tua distanza									

La distanza dichiarata deve essere quella MEDIA VERA .

Colonna L a destra: Inserire la distanza del bastone più lungo che si ha in sacca.

TEE GPS: a quale distanza dal centro green si trova il mio tee di partenza. Se buca 1 = 383 mt, stando a centro fairway o sul sentiero dai vecchi tee al fairway, quando il GPS indica 383 metri dal CENTRO green, ho trovato il mio tee di partenza.

Per le buche dog leg, sotto, c'è un secondo numero preceduto da T che indica il tee GPS il cui drive arriva al turning point. Si trova con la funzione ostacoli dell'orologio GPS.

F.D. clearance: (non operativo) quando sul fairway c'è una interruzione (fosso, vallone, ecc.) compaiono due numeri, il primo indica a quanti metri prima (numero negativo) o dopo il margine (numero positivo) oppure DENTRO l'interruzione con una X la palla arriverà, il secondo numero indica in metri la larghezza dell'interruzione. Quando ci finisce dentro, compare una X col binomio che indica di quanti metri e quanto è largo l'ostacolo.

D & 1° spot: buca 1, D 243: la lettera D indica che è stato usato il bastone più lungo della sacca che è arrivato a 243 mt. DAL centro green, che è il 1° spot GPS dove andrebbe piazzata la palla in caso che il drive fosse ingiocabile. Quando la casella è bianca significa che il 1° spot GPS è indicato nella casella sottostante.

Approach club/dist: (VALIDO SOLO PER SCORE INTEGRALE, la sigla indica quale bastone viene usato per arrivare a centro green, 4H = ibrido 4, 5w = legno 5, Gi = Gap wedge. Il numero indica il 2° spot GPS di un par 5).

Se l'indicazione è 0 è perché il colpo di approach finisce al centro green e se la palla diventa ingiocabile, si piazza la palla al centro del collar nel punto stimato più lontano dalla buca.

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. Ovviamente i 3 esempi si riferiscono a giocatori diversi, altrimenti lo stesso giocatore dovrebbe interrompere dopo aver giocato il 3° colpo col quale raggiungerebbe, con l'ultimo colpo virtuale, il bogey della buca.

by Massimo Gessi