

TEEROLL

Regolamento
ufficiale illustrato

Scegli il colpo. Punta. Lascia parlare i dadi.
Completa il percorso con il minor numero di colpi.

1–4 GIOCATORI CONSIGLIATI

Esempi di gioco · Arona Golf

01 · PRIMA DELLA PARTITA

Prepara il round

Non serve conoscere il golf: bastano una tavola, i misuratori e i dadi.

Il materiale

Starter Kit: 4 pedine a forma di pallina, misuratori Driver, Iron e Approach, dado della distanza, dado della direzione e Score Card.

Course Book (Course Pack): 9 tavole A3, una per buca. Può rappresentare un campo reale o immaginario. Lo Starter Kit è riutilizzabile con tutti i percorsi compatibili.

QUANTI SI GIOCA

Consigliato da 1 a 4 giocatori. Non esiste un limite massimo: per giocare in più persone procuratevi pedine distinguibili e spazio per segnare tutti i punteggi.

Quattro scelte prima di iniziare

Buche. Decidete quante buche affrontare: non è obbligatorio giocarle tutte.

Modalità. Scegliete Stroke Play, Match Play o solitaria (pagina 9).

Tee. Scegliete il colore del punto di partenza e mantenetelo per tutto il round. È consigliato lo stesso tee per tutti; potete concordare tee diversi.

Limite facoltativo. Decidete se usare Par +5: raggiunti cinque colpi oltre il Par indicato sulla tavola, raccogliete la pallina e segnate quel risultato. Su un Par 4, il limite è 9.

Posizionate le palline sul tee scelto. Il Par è il numero di colpi di riferimento della buca.

02 · IL COLPO

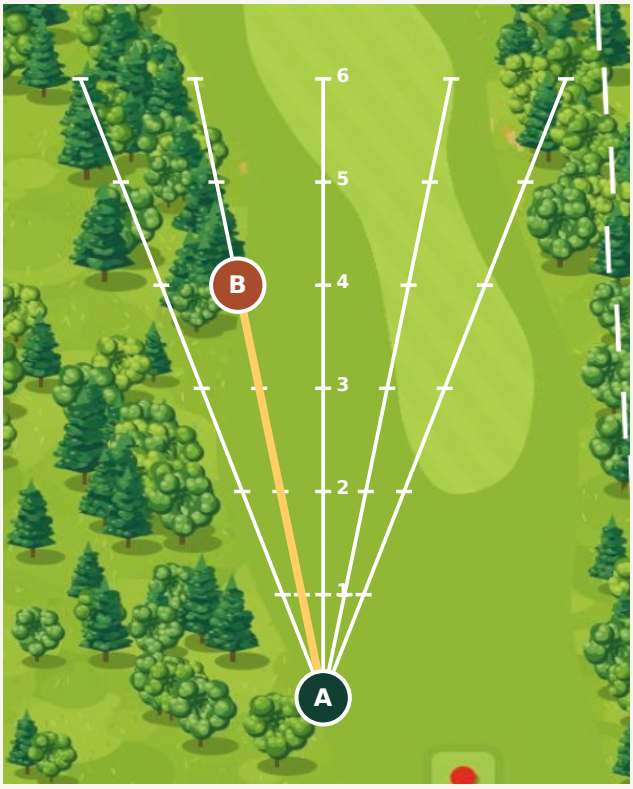
Scegli · punta · tira

Questa sequenza vale per ogni colpo effettuato fuori dal Green.

Scegli. Driver per le distanze lunghe, Iron per le medie, Approach per le corte. Il terreno limita la scelta: consulta pagina 4.

Punta. Appoggia il punto iniziale del misuratore sulla pallina e ruotalo liberamente a 360°. Dal lancio del primo dado non puoi più spostarlo; se lo muovi per errore, rimettilo nella posizione precedente.

Tira e posiziona. Il dado distanza indica un numero da 1 a 6. Il dado direzione ha sei facce: Estrema Sinistra, Sinistra, Centro, Centro, Destra, Estrema Destra. Incrocia i risultati e sposta lì la pallina.



ESEMPIO

Iron

Distanza 4
Direzione Sinistra

Parti da A. Segui la direzione Sinistra fino al riferimento 4: la nuova posizione è B. Hai effettuato 1 colpo.

Buca 2 · Ventaglio schematico per leggere i dadi; proporzioni illustrative, non un misuratore da usare in partita.

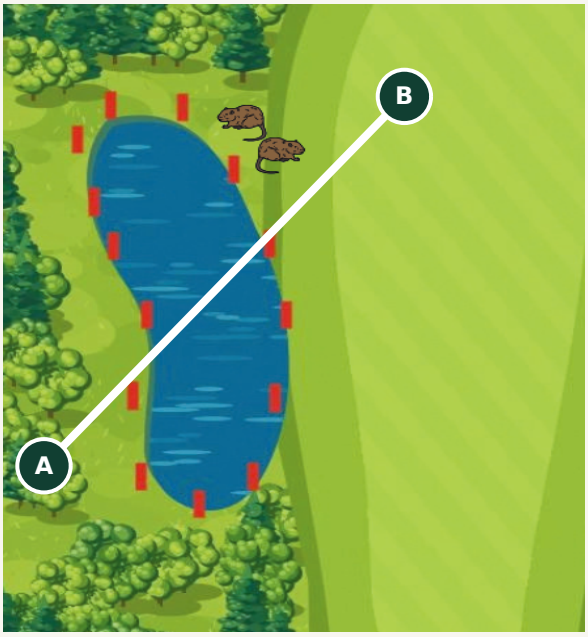
03 · LEGGERE IL CAMPO

Conta dove atterri

La superficie del punto di arrivo determina come giocherai il colpo successivo.

PUNTO DI ARRIVO	COLPO SUCCESSIVO
Fairway	Driver · Iron · Approach
Rough	Iron · Approach
Bunker	Solo Approach
Albero o bosco	Solo Approach
Green	Solo dado distanza → pagina 7

Rough, Bunker, alberi e bosco non aggiungono penalità. Un albero conta se il punto di arrivo coincide con la sua rappresentazione. Per aree rosse, gialle e fuori limite, vedi pagine 5–6.



Sorvolare è consentito

Il colpo A–B passa sopra l’acqua ma termina sul Fairway: nessuna penalità. Conta solo l’arrivo, anche quando attraversi alberi, boschi o bunker.

Sul confine: se il punto cade esattamente tra due superfici, applica la situazione più favorevole. Fairway/Rough vale Fairway; Rough/area di penalità vale Rough.

Buca 8 · La freccia mostra un esempio di traiettoria che sorvola l’area rossa.

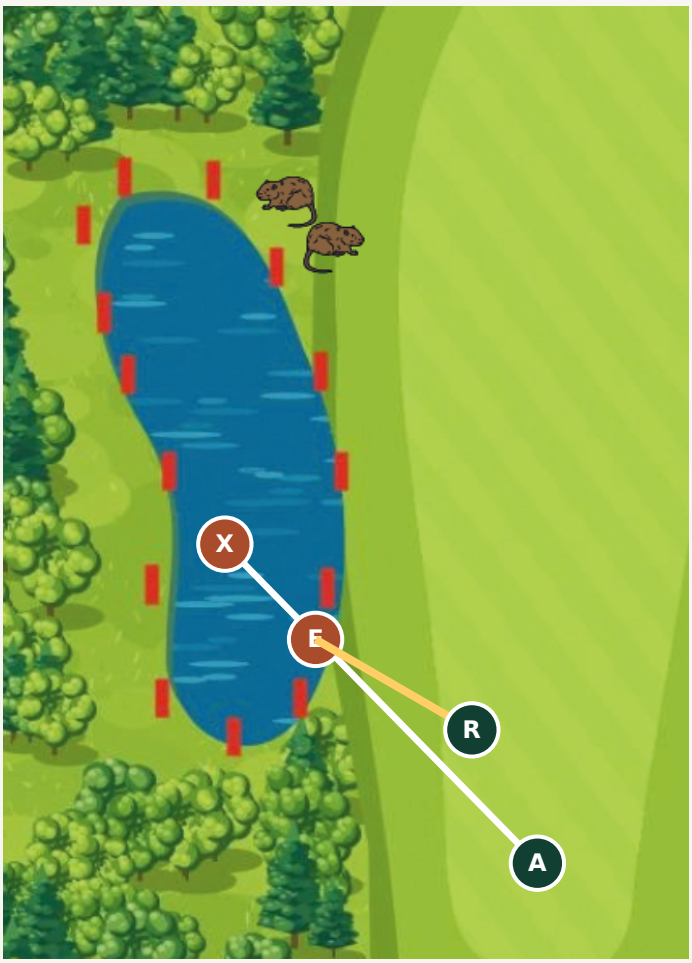
04 · PENALITÀ

Area rossa

Il tiro conta. Aggiungi 1 colpo di penalità e scegli una delle due opzioni.

A Riposizionamento laterale

Individua il punto d’ingresso, dove il colpo ha attraversato il margine dell’area. Da lì riposiziona lateralmente la pallina, senza avvicinarti alla buca. La distanza massima è il riferimento **2** di un misuratore a tua scelta: Driver, Iron o Approach.



ESEMPIO SULLA BUCA 8

A è la posizione precedente.

X è l’arrivo in acqua.

E è il punto d’ingresso.

R è un possibile riposizionamento laterale, più lontano dalla buca.

Misura sempre E–R sulla tavola con il riferimento 2. La freccia illustra la scelta, non la distanza massima.

B Ripeti il colpo

In alternativa, torna esattamente in A e gioca di nuovo da lì. La penalità resta di 1 colpo.

05 · PENALITÀ

Area gialla e fuori limite

Il colore identifica la procedura da applicare quando il punto di arrivo è nell’area.

Area gialla

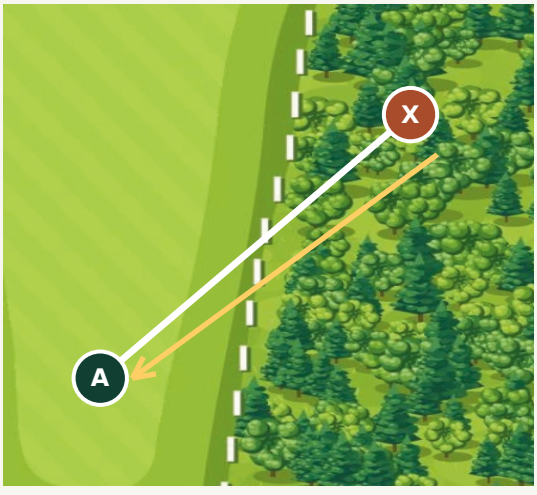
Il tiro conta e aggiungi **1 colpo di penalità**. Puoi tornare al punto del tiro precedente, oppure arretrare quanto vuoi lungo la linea **buca → punto d’ingresso → prolungamento all’indietro**.



Schema dell’area gialla · R è una posizione possibile sul prolungamento oltre E.

Fuori limite

È indicato da paletti o linee bianche. Conta il tiro, aggiungi **1 colpo di penalità** e riporta la pallina esattamente al punto precedente. Devi rigiocare da lì.



Buca 8 · X è oltre i paletti bianchi. La freccia dorata indica il ritorno ad A.

COME CONTARE

Primo tiro fuori limite:
1 tiro effettuato
2 penalità
3 prossimo tiro dal punto A

06 · SUL GREEN

Il putting

Riponi i misuratori: sul Green usi soltanto il dado della distanza.



V Zona vicina chiara

L Zona lontana scura

Ogni putt effettuato conta 1 colpo. Un putt “dato” si aggiunge al punteggio senza lanciare di nuovo.

Dalla zona vicina

2, 4, 6: imbucato, termini con 1 putt.
1, 3, 5: il putt non entra, ma il successivo è dato. Termini con 2 putt complessivi.

Dalla zona lontana

6	Imbucato: 1 putt.
4 o 5	Putt successivo dato: 2 putt complessivi.
2 o 3	Conta 1 putt e passa nella zona vicina.
1	Conta 1 putt e resta nella zona lontana.

Con 1, 2 o 3 non hai finito: al tuo turno successivo applica la regola della zona in cui ti trovi.

Esempio: dalla zona lontana esce 2, poi dalla vicina esce 3. Totale sul Green: 1 + 2 = 3 putt.

07 · TURNI E PUNTEGGIO

Dalla buca allo score

Registra ogni tiro, i putt dati e gli eventuali colpi di penalità.

Un colpo direttamente in buca

Se un tiro da fuori Green termina esattamente sul punto nero della buca, rilancia il dado distanza. Devi ottenere **lo stesso numero** del colpo appena effettuato. Il lancio di conferma non conta come un colpo.

Stesso numero: imbucato direttamente. Se era il primo colpo, è un **hole in one**!
Numero diverso: il putt successivo è dato; aggiungi 1 colpo e termina la buca.

ESEMPIO · 5 + CENTRO SUL PUNTO NERO

Rilanci il dado: con 5 il tiro è imbucato; con qualsiasi altro numero conti il tiro effettuato più 1 putt dato.

Chi gioca

Prima buca: tutti lanciano il dado distanza. Il numero più alto parte per primo; in parità, i coinvolti rilanciano.
Buche successive: parte chi ha segnato meno colpi nella buca precedente. In caso di parità per il miglior risultato, decide il dado: parte il numero più alto.

Dopo tutti i tiri di partenza: gioca sempre chi è più lontano dalla buca. Ricontrollate dopo ogni colpo: può toccare ancora allo stesso giocatore. Se la distanza è indistinguibile, decide il dado più alto.

Fine buca: segna il totale sulla Score Card. Quando tutti hanno finito, passa alla tavola successiva. Se avete scelto Par +5, applica il limite concordato (pagina 2).

08 · IL RISULTATO

Scegli la tua sfida

Le regole dei colpi restano le stesse: cambia il modo di determinare il vincitore.

Stroke Play

Somma i colpi di tutte le buche del round. Vince chi ha il totale più basso.

ANNA	41	MARCO	44	LUCA	39

Esempio · Luca vince il round con 39 colpi.

Match Play

Ogni buca è una sfida: vince la buca chi la completa con meno colpi. Un risultato uguale pareggia la buca. Il match termina in anticipo se il vantaggio supera il numero di buche ancora da giocare.

Esempio: sei avanti di 3 buche e ne restano 2. L’avversario non può raggiungerti: vinci **3 & 2**.

Solitaria e spareggio

Da solo: registra i risultati, prova a migliorare il tuo record e confronta il totale con il Par del percorso.
Playoff: se serve un vincitore e c’è parità, i giocatori coinvolti rigiocano l’ultima buca del round. Vince il punteggio più basso; se la parità continua, si ripete la stessa buca.

Kit speciali. Il kit base offre le stesse condizioni a tutti. Eventuali kit aggiuntivi possono introdurre golfisti, abilità o colpi speciali: le loro regole si aggiungono a queste e le modificano solo dove indicato.