



FEDERAZIONE ITALIANA GOLF SU PISTA

Affiliata W.M.F. – E.M.F.

NORME DI GIOCO INTEGRATIVE – STAGIONE 2017

La stagione agonistica 2017 inizia il 1 gennaio e termina il 31 dicembre 2017.

01.0 – CAMPIONATO NAZIONALE A PUNTI – GARE “C”

01.01 – NORME GENERALI

Il Campionato Nazionale a punti si compone di **27 gare**, suddivise in **9 giornate**. Per la stagione 2017 queste sono le date fissate per le giornate di gara:

1. Giornata	12 marzo
2. Giornata	26 marzo
3. Giornata	23 aprile
4. Giornata	7 maggio
5. Giornata	28 maggio
6. Giornata	25 giugno
7. Giornata	23 luglio
8. Giornata	3 settembre
9. Giornata	1 ottobre

Le gare di classe “C” sono valide per:

- **CLASSIFICA NAZIONALE PASSAGGI DI CATEGORIA**
- **CLASSIFICA NAZIONALE A PUNTI**
- **CATEGORIE DI MERITO**
- **QUALIFICA AI CAMPIONATI ITALIANI INDIVIDUALI**
- **QUALIFICA ALLA FINALE MASTER**
- **TROFEO CLUB DELL'ANNO**

01.02 – DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

Possono prendervi parte tutti i giocatori agonisti tesserati F.I.G.S.P. E' ammessa la partecipazione di giocatori tesserati a federazioni straniere, al di sotto del limite previsto dalla WMF per considerare la gara di classe IT (6 giocatori individuali o una squadra completa – salvo eccezione come da Regolamento W.M.F. – paragrafo 3.3 / Art. 3.5 per i campi posti a meno di 30 km da un confine nazionale).

01.03 – MODALITA' DI ISCRIZIONE

Da effettuarsi tramite pannello gestionale F.I.G.S.P. entro la mezzanotte del giovedì antecedente la gara. Un giocatore regolarmente iscritto potrà recedere dall'iscrizione dandone comunicazione all'organizzazione della gara entro la chiusura dei termini, in caso contrario sarà considerato definitivamente iscritto e vincolato al pagamento della quota al Club organizzatore.

01.04 – NORME DI SVOLGIMENTO

Le gare C di spec.1 e Filz dovranno svolgersi su tre percorsi, quelle di spec. 2 su quattro percorsi e quelle di spec. 0 (combinato) su 2 percorsi di 36 buche (Minigolf + Miniaturgolf). Con ciò si intende che nelle gare di spec. 0 non dovranno essere disputati due giri consecutivi sulla stessa specialità, bensì alla pista 18 di una specialità dovrà fare seguito la pista 1 della seconda specialità.

ORDINE DI PARTENZA

PER I PRIMI PERCORSI	PER L'ULTIMO PERCORSO
➤ 2° Cat. Mista maschile + femminile + Esordienti	➤ 2° Cat. Mista maschile + femminile
➤ 1° Cat. Mista maschile + femminile	➤ Esordienti (*)
	➤ Junior (**)
	➤ 1° Cat. Mista maschile + femminile
<i>In base a sorteggio</i>	<i>In base all'ordine inverso di classifica</i>

(*)= in caso vi fossero meno di due iscritti nella cat. Esordienti, il giocatore verrà fatto partire con la seconda categoria mista
(**)= in caso vi fossero meno di due iscritti nella cat. Junior (non di 1° Cat.), il giocatore verrà fatto partire con la seconda categoria mista. In caso di giocatore Junior Esordiente, verrà fatto partire per l'ultimo percorso insieme agli Junior.

A discrezione della Giuria l'inserimento dei giocatori stranieri nelle categorie di merito dovrà avvenire valutandone, per quanto possibile, il livello di gioco.

Attenzione: nelle gare combinate, dovranno essere calcolati i punteggi su ogni percorso di 18 buche (al termine del primo e del terzo percorso i giocatori, prima di raggiungere la prima buca della Spec.2, dovranno comunicare all'Organizzazione il risultato ottenuto) questo per consentire, in caso di parità, una corretta applicazione della regolarità.

Nel caso di riduzione del numero di percorsi causa maltempo, le gare saranno comunque valide al termine del secondo percorso per qualsiasi specialità di gioco. I punti-par verranno attribuiti su tutti i giri effettivamente giocati.

In caso di partecipazione superiore a 80 giocatori, dovrà essere valutata l'effettuazione del taglio del 50% per l'ultimo percorso (in base a quanto previsto al punto 15.10.01): accederanno al percorso finale tutti i giocatori pari-merito con l'ultimo punteggio incluso nel taglio. Il taglio deve essere effettuato per categoria. Non vengono effettuati tagli per categorie con meno di 6 giocatori. In questo caso l'ordine di partenza per il giro finale sarà il seguente: 2° Cat. Femminile → 2° Cat. Maschile → Esordienti → 1° Cat. Femminile → 1° Cat. Maschile

N.b.: per le gare di combinato, la sequenza dei percorsi dovrà sempre essere minigolf (filz) – miniatur – minigolf (filz) – miniatur, e l'eventuale rifacimento dei gruppi di gioco dovrà avvenire al termine del secondo percorso di minigolf (filz).

01.05 – CATEGORIE

I giocatori verranno inseriti nelle categorie di merito nazionali, ovvero:

- **1° Categoria unica maschile + femminile** (vedi capo 04.03)
- **2° Categoria unica maschile + femminile** (vedi capo 04.03)
- **Esordienti** (vedi capo 04.03)

Le modalità di premiazione sono definite ogni anno nelle Norme di Tesoreria. E' facoltà del club organizzatore ampliare a piacere la premiazione minima.

01.06 – GARA A SQUADRE

Le squadre si compongono di 4 giocatori, senza scarto. E' possibile, in caso di componente della squadra non partito, effettuare la sostituzione del giocatore, dandone comunicazione all'organizzazione di gara a condizione che:

- Il giocatore che viene inserito nella squadra non sia ancora partito per il primo percorso
- il giocatore che viene inserito nella squadra non faccia già parte di altre squadre

Ogni club può presentare al via un massimo di no. 4 (quattro) squadre.

Le gare a squadre sono valide su tutti i percorsi disputati o, in caso di taglio, su tutti i percorsi disputati da tutti i partecipanti. I risultati della gara a squadre sono validi per la classifica nazionale "Trofeo Club dell'Anno" (vedi capo 01.07)

01.07 – TROFEO “CLUB DELL’ANNO”

Per ogni prova di classe C saranno attribuiti punti in base alla posizione ottenuta dalle squadre a 4 giocatori. I punti andranno a confluire in una classifica su base nazionale, al cui vincitore sarà assegnato il Trofeo “Club dell’Anno”. I punti che vanno a comporre la classifica “Club dell’Anno 2017” saranno così attribuiti:

FINO A 5 SQUADRE		6 SQUADRE		7 SQUADRE		8 SQUADRE		9 SQUADRE		10 O PIU' SQUADRE	
1°	10 pt.	1°	11 pt.	1°	12 pt.	1°	13 pt.	1°	14 pt.	1°	15 pt.
2°	8 pt.	2°	9 pt.	2°	10 pt.	2°	11 pt.	2°	12 pt.	2°	13 pt.
3°	6 pt.	3°	7 pt.	3°	8 pt.	3°	9 pt.	3°	10 pt.	3°	11 pt.
4°	4 pt.	4°	5 pt.	4°	6 pt.	4°	7 pt.	4°	8 pt.	4°	9 pt.
5°	2 pt.	5°	3 pt.	5°	4 pt.	5°	5 pt.	5°	6 pt.	5°	7 pt.
		6°	1 pt.	6°	2 pt.	6°	3 pt.	6°	4 pt.	6°	5 pt.
				7°	1 pt.	7°	2 pt.	7°	3 pt.	7°	4 pt.
						8°	1 pt.	8°	2 pt.	8°	3 pt.
								9°	1 pt.	9°	2 pt.
										10°	1 pt.

In ogni singola gara, ogni club otterrà i **punti della propria squadra meglio classificata**. I punti ottenuti dalle altre squadre non saranno assegnati. In caso di pari merito per posizioni successive alla 3°, i punti saranno sommati ed equamente distribuiti. Ogni club potrà sommare i **migliori otto punteggi** ottenuti nelle singole gare C, nelle quali abbia presentato al via almeno 1 squadra. In caso di parità nella classifica finale, prevale il club con il miglior punteggio scartato.

La classifica del Trofeo Club dell’Anno è valida per la qualifica alla Coppa Italia per Club (vedi capo 10.02)

02.0 – GARE INTERNAZIONALI – “IT”

02.01 – NORME GENERALI

Sono gare aperte a tutti i giocatori Italiani e stranieri; sono inserite nel Calendario Internazionale previa richiesta dei Club organizzatori e versamento della relativa quota (stabilita ogni anno dalla W.M.F. e riscossa dalla F.I.G.S.P. che provvederà all’inoltrare per conto del club). I giocatori dovranno essere inquadrati nelle categorie internazionali di appartenenza e dovrà essere applicato esclusivamente il regolamento W.M.F.

Le gare di classe “IT” sono valide per:

- CLASSIFICA NAZIONALE PASSAGGI DI CATEGORIA
- CLASSIFICA NAZIONALE A PUNTI
- CATEGORIE DI MERITO
- QUALIFICA AI CAMPIONATI ITALIANI INDIVIDUALI
- QUALIFICA ALLA FINALE MASTER

02.02 – DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

Possono prendervi parte tutti i giocatori agonisti tesserati F.I.G.S.P. e ad altre federazioni riconosciute dalla W.M.F., senza limiti.

02.03 – MODALITA' DI ISCRIZIONE

Da effettuarsi tramite pannello gestionale F.I.G.S.P. entro la mezzanotte del giorno stabilito dal club organizzatore, che dovrà essere specificato nell’invito (in ogni caso il termine non deve essere antecedente i 5 giorni prima della gara). Un giocatore regolarmente iscritto potrà recedere dall’iscrizione dandone comunicazione all’organizzazione della gara entro la chiusura dei termini, in caso contrario sarà considerato definitivamente iscritto e vincolato al pagamento della quota al Club organizzatore.

02.04 – NORME DI SVOLGIMENTO

Per le gare internazionali le modalità di svolgimento sono a discrezione del club organizzatore, che le deve specificare nell’invito di gara. Per essere considerate valide ai fini delle classifiche nazionali, devono prevedere un minimo di 3 percorsi per la specialità minigolf e filz, 4 percorsi per la specialità miniatur, e 2 percorsi da 36 buche per la specialità combinato. Gare internazionali disputate con altre formule verranno classificate come “IT/L” e quindi non valide per le classifiche nazionali.

N.b.: per le gare di combinato, la sequenza dei percorsi dovrà sempre essere minigolf (filz) – miniatur – minigolf (filz) – miniatur.

E' richiesto che almeno l'ultimo percorso venga disputato con i giocatori divisi nelle proprie categorie di appartenenza e con ordine di partenza inverso alla classifica prima dell'ultimo percorso.

02.05 – CATEGORIE

A livello internazionale si definiscono le seguenti categorie in base all'età:

- **CATEGORIA SCOLARI:** giocatori/trici nati a partire dal 01.01.2002
- **CATEGORIA JUNIOR:** giocatori/trici nati dal 01.01.1998 al 31.12.2001
- **CATEGORIA SENIOR 1:** giocatori/trici nati fino al 31.12.1971
- **CATEGORIA SENIOR 2:** giocatori/trici nati fino al 31.12.1958
- **CATEGORIA ELITE:** TUTTI i giocatori e giocatrici tesserati

A discrezione dell'organizzazione, le categorie Scolari e Junior possono essere accorpate nella categoria Junior unica, e le categorie Senior 1 e Senior 2 possono essere accorpate nella categoria Senior Unica.

Tutti i giocatori appartengono di base alla categoria elite, con le seguenti differenziazioni:

- i giocatori che, per criterio di età, non rientrano in NESSUNA delle categorie sopra citate (Scolari, Junior, Senior 1 e 2) sono inseriti d'ufficio nella categoria elite (ovvero **tutti i giocatori nati tra il 01.01.1972 e il 31.12.1997**).
- i giocatori che, per criterio di età, possono rientrare in UNA delle categorie sopra citate (Scolari, Junior, Senior 1 e 2), devono decidere su base volontaria se essere inseriti nella propria categoria di età o se nella categoria elite.

Sulla base di questa regolamentazione, si determina a livello nazionale che:

per le gare di **classe IT disputate sotto l'egida F.I.G.S.P.**, i giocatori che, per criterio di età possono far parte delle categorie Scolari, Junior o Senior dovranno decidere, ad inizio stagione tramite il modulo di tesseramento, a quale categoria vorranno appartenere per la stagione entrante. Tale decisione resta **valida per una stagione** e può essere modificata all'inizio della stagione successiva. Tutti gli altri giocatori vengono inseriti d'ufficio nella categoria elite.

Fanno eccezione a questa determina:

- **I Campionati Italiani Junior e Senior** (che possono essere giocati semplicemente soddisfacendo il requisito di età, a prescindere dalla scelta fatta ad inizio stagione).
- **I Campionati Europei/Mondiali Junior e Senior** (ai quali si può venire selezionati semplicemente soddisfacendo il requisito di età, a prescindere dalla scelta fatta ad inizio stagione).
- **tutte le gare di classe IT giocate all'estero** (per le quali al giocatore verrà richiesto dal club organizzatore, di volta in volta, a quale categoria desidera appartenere per la specifica gara).
- **le gare di classe L o IT/L disputate sotto l'egida F.I.G.S.P.** nelle quali siano previste le categorie internazionali (in queste gare il giocatore potrà scegliere, per la singola gara, in quale categoria partecipare).

02.06 – GARA A SQUADRE

In base al regolamento internazionale che demanda alle federazioni nazionali la scelta delle tipologie di squadre per le gare internazionali, si elencano i tipi di competizione a squadre che possono essere istituiti durante una gara internazionale:

- **squadra a 4 mista maschile-femminile**
- **squadra a 6 maschile**
- **squadra a 3 femminile**
- **squadra a 3 junior**
- **squadra a 3 senior**

a discrezione dei club organizzatori di gare IT, indicare nell'invito della manifestazioni le tipologie di squadre previste per la propria gara scegliendo dall'elenco sopra riportato. Ogni singolo giocatore può far parte di una sola squadra.

03.0 – GARE NAZIONALI “OPEN” – “O”

03.01 – NORME GENERALI

Le gare “nazionali – open” sono gare equiparabili alle gare di classe “C” ma non incluse nel calendario del Campionato Nazionale a Punti. Possono essere dichiarate gare “open” tutte le gare con formula tradizionale (vedi capo 03.04) che versino la regolare quota alla Federazione come stabilito dalle Norme di Tesoreria vigenti.

Le gare di classe “O” sono valide per:

- **CLASSIFICA NAZIONALE PASSAGGI DI CATEGORIA**
- **CATEGORIE DI MERITO**
- **QUALIFICA AI CAMPIONATI ITALIANI INDIVIDUALI**

I club possono fare richiesta per organizzazione di gare “Open” entro **60 giorni** dalla data di svolgimento, tramite il proprio Comitato territoriale di competenza, inviando il programma di gara con le modalità di gioco e di premiazione. Il Comitato inoltrerà la richiesta alla Commissione Tecnica Nazionale, alla quale spetta l'approvazione definitiva ed il relativo inserimento in calendario nazionale.

03.02 – DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

Possono prendervi parte tutti i giocatori agonisti tesserati F.I.G.S.P. E' ammessa la partecipazione di giocatori tesserati a federazioni straniere, al di sotto del limite previsto dalla WMF per considerare la gara di classe IT (6 giocatori individuali o una squadra completa – salvo eccezione come da Regolamento W.M.F. – paragrafo 3.3 / Art. 3.5 per i campi posti a meno di 30 km da un confine nazionale).

03.03 – MODALITA' DI ISCRIZIONE

Da effettuarsi tramite pannello gestionale F.I.G.S.P. entro la mezzanotte del giorno stabilito dal club organizzatore, che dovrà essere specificato nell'invito. Un giocatore regolarmente iscritto potrà recedere dall'iscrizione dandone comunicazione all'organizzazione della gara entro la chiusura dei termini, in caso contrario sarà considerato definitivamente iscritto e vincolato al pagamento della quota al Club organizzatore.

03.04 – NORME DI SVOLGIMENTO

Per le gare nazionali “open” le modalità di svolgimento sono a discrezione del club organizzatore, che le deve obbligatoriamente specificare nell'invito di gara. **Per essere considerate valide ai fini della classifica passaggi di categoria**, devono **prevedere un minimo di 2 percorsi a prescindere dalla specialità giocata, per tutti i partecipanti**. Gare nazionali disputate con altre formule verranno classificate come “L” (libere, vedi capo 12.00) e quindi non valide per le classifiche nazionali.

N.b.: per le gare di combinato, la sequenza dei percorsi dovrà sempre essere minigolf (filz) – miniatur – minigolf (filz) – miniatur.

Al termine dei 2 percorsi obbligatori, potranno essere adottate formule di gioco alternative (matchplay, etc...), in questo caso i punti per la classifica per Passaggi di Categoria verranno assegnati sulla base dei suddetti 2 percorsi.

03.05 – CATEGORIE

Le gare nazionali “open” si giocano con le categorie internazionali di età (vedi capo 02.05). Le modalità di premiazione sono definite ogni anno nelle Norme di Tesoreria. E' facoltà del club organizzatore ampliare a piacere la premiazione minima.

03.06 – GARA A SQUADRE

Il club organizzatore deve specificare nell'invito se intende offrire anche una o più gare a squadre (facoltativa). Nel caso, la formula di squadra deve essere una tra quelle previste per le gare di classe IT (vedi capo 02.06). E' possibile anche offrire in aggiunta una gara a coppie.

04.0 – CATEGORIE DI MERITO / CLASSIFICA NAZIONALE PASSAGGI DI CATEGORIA

04.01 – NORME GENERALI

Per la determinazione delle Categorie nazionali di merito si considera la "Classifica Nazionale Passaggi di Categoria", che assegna punti-gioco in base al par di campo come illustrato al capo 05.00.

04.02 – CLASSIFICA NAZIONALE PASSAGGI DI CATEGORIA

Sono valide per la Classifica Passaggi di Categoria le seguenti gare:

- Gare di Classe C - nazionali
- Gare di Classe IT – internazionali
- Gare di Classe O – nazionali "open"
- Gare di classe B della fase di qualifica Italia League
- Coppa Italia / Coppa delle Regioni
- Campionati italiani individuali e a squadre (limitatamente al numero di percorsi giocato da TUTTI i partecipanti)

Ogni giocatore può sommare un massimo di **7** punteggi. Non sarà possibile sommare più di 2 punteggi ottenuti sullo stesso campo (inteso come specialità di gioco). In caso un giocatore disputi più di 2 gare sullo stesso campo, verranno comunque tenute valide le due migliori.

04.03 – CATEGORIE NAZIONALI

Si definiscono le seguenti categorie di merito in ambito nazionale:

- **1° Categoria Maschile e Femminile:** tutti i giocatori e le giocatrici che al termine della stagione hanno ottenuto almeno **180** "punti-gioco"
- **2° Categoria Maschile e Femminile:** i rimanenti giocatori e giocatrici che non appartengano alla categoria Esordienti
- **Esordienti:** tutti i nuovi tesserati per la stagione 2017 più i tesserati nella stagione 2016 che non abbiano nel corso della stagione precedente raggiunto la prima categoria

La permanenza nella categoria ESORDIENTI è prevista al più per i primi due anni. Al terzo anno di tesseramento (anche non consecutivo) si passa automaticamente in seconda categoria a prescindere dai punti ottenuti in classifica.

04.04 – RETROCESSIONI E RICLASSIFICAZIONI

Il Commissario Tecnico Nazionale, sentito il parere della Commissione Tecnica, ha la facoltà di riclassificare:

- **su richiesta scritta del Club d'appartenenza**, giocatori retrocessi nel corso della stagione precedente per minimo di gare non raggiunto (dietro opportuna documentazione giustificante gravi motivi di salute, maternità o impedimenti famigliari);
- **d'ufficio**, giocatori retrocessi per demerito ma con 2 vittorie nella categoria di merito o assolute della nuova stagione;
- **d'ufficio**, giocatori vecchi tesserati FIGSP ma non tesserati agonisti nella stagione precedente, i quali verranno collocati nella categoria di merito corrispondente ai risultati ottenuti nella loro ultima stagione in qualità di tesserati agonisti.
- **d'ufficio**, i giocatori che hanno partecipato per la Nazionale Italiana ai Campionati Europei/Mondiali di Categoria nell'anno 2016.

05.0 – PAR DI CAMPO E PUNTI GIOCO

05.01 – NORME GENERALI

Nel corso delle gare di cui al capo 04.02 saranno assegnati punti denominati "Punti Gioco", derivanti dal confronto con la media di gioco rispetto al PAR di gara (05.02). Tale attribuzione sarà effettuata direttamente dall'addetto alle classifiche, i Club

organizzatori si limiteranno alla consueta gestione e alla sola esposizione della tabella "PAR/Punteggio acquisito" del proprio impianto di gioco.

05.02 – PAR DI GARA

Per ogni gara, valida per la classifica Passaggi di Categoria, verrà calcolato il PAR sui punteggi ottenuti nella gara stessa. Il valore ottenuto verrà utilizzato per il confronto con la media di gioco dei partecipanti e la conseguente attribuzione dei punti-gioco come da capo 05.04.

La Commissione Tecnica si riserva la rivalutazione del PAR di gara, **nel caso di gare con partecipazione inferiore a 40 giocatori**, verificando se lo stesso non si discosti eccessivamente (+/- 1,5 colpi) dal PAR di campo (05.03)

05.03 – PAR DI CAMPO

Il PAR di campo è un valore di riferimento medio del campo di gioco, calcolato con gli stessi criteri matematici del PAR di gara, ma utilizzando i risultati delle ultime 10 (se disponibili) gare di classe C, IT, O per ogni campo. Il valore viene utilizzato per un confronto con il PAR di gara, per i casi di rivalutazione previsti dal precedente capo 05.02.

Il valore viene calcolato ad inizio stagione dalla Commissione Tecnica e pubblicato sul sito ufficiale della FIGSP. Ogni club potrà scaricare la propria tabella tramite l'apposita funzione sul pannello gestionale.

05.04 – MODALITA' DI CALCOLO DEI PUNTI-GIOCO

Il valore del par di gara viene calcolato sulla base dei punteggi ottenuti nella singola gara. Il sistema calcolerà automaticamente il PAR in base alla media "ponderata" (scartando i peggiori e migliori punteggi) e di conseguenza applicherà il valore risultante alla tabella parametrica che assegna i punti di gioco. Il valore del PAR risultante dai risultati di gara viene sempre arrotondato all'unità o mezza unità più prossima (es: PAR 32,18 → arrotondato a 32; par 32.35 → arrotondato a 32.5).

Il valore viene inserito in una tabella parametrica che sulla base di calcoli incrementali attribuisce ad ogni punteggio il corrispettivo valore di "punti-gioco". Questi sono i criteri di elaborazione della tabella:

- La quota "Punti Gioco" per il giocatore che consegue un punteggio uguale al PAR è di **22 punti**;
- Ogni colpo giocato in più decrementa il punteggio riferito al PAR;
- Ogni colpo giocato in meno incrementa il punteggio riferito al PAR (come da tabella esposta sotto);
- I "Punti Gioco" vengono assegnati sulla base dei giri realmente portati a termine da ogni singolo giocatore fino ad un massimo di 3 giri per le specialità 1 e Filz, fino ad un massimo di 4 giri per la specialità 2, fino ad un massimo di 2 giri combinati (da 36 buche ciascuno) per la specialità 0.
- Anche in caso di gare con numero di giri superiore a 3 (specialità 1 e filz), 4 (specialità 2) e 2 (specialità 0), i punti si assegnano comunque su questa distanza (per esempio gare IT con elevato numero di giri)

A pagina seguente una tabella di **esempio** (da considerare che i valori incrementali variano da specialità a specialità) con PAR = 36

Diff./Par	Punti	Diff./Par	Punti
0	22,00	0	22
-0,25	22,50	0,25	21,63
-0,33	22,66	0,33	21,51
-0,5	23,00	0,5	21,25
-0,67	23,34	0,67	21,00
-0,75	23,50	0,75	20,88
-1	24,00	1	20,50
-1,25	24,75	1,25	20,13
-1,33	24,99	1,33	20,01
-1,5	25,50	1,5	19,75
-1,67	26,01	1,67	19,50
-1,75	26,25	1,75	19,38
-2	27,00	2	19,00
-2,25	28,00	2,25	18,50
-2,33	28,32	2,33	18,34
-2,5	29,00	2,5	18,00
-2,67	29,68	2,67	17,66
-2,75	30,00	2,75	17,50
-3	31,00	3	17,00
-3,25	32,25	3,25	16,50
-3,33	32,65	3,33	16,34
-3,5	33,50	3,5	16,00
-3,67	34,35	3,67	15,66
-3,75	34,75	3,75	15,50
-4	36,00	4	15,00
-4,25	37,50	4,25	14,38
-4,33	37,98	4,33	14,18
-4,5	39,00	4,5	13,75
-4,67	40,02	4,67	13,33
-4,75	40,50	4,75	13,13
-5	42,00	5	12,50
-5,25	43,50	5,25	11,88
-5,33	43,98	5,33	11,68
-5,5	45,00	5,5	11,25
-5,67	46,02	5,67	10,83
-5,75	46,50	5,75	10,63
-6	48,00	6	10,00
-6,25	49,50	6,25	9,25
-6,33	49,98	6,33	9,01
-6,5	51,00	6,5	8,50
-6,67	52,02	6,67	7,99
-6,75	52,50	6,75	7,75
-7	54,00	7	7,00
-7,25	55,50	7,25	6,25
-7,33	55,98	7,33	6,01
-7,5	57,00	7,5	5,50
-7,67	58,02	7,67	4,99
-7,75	58,50	7,75	4,75
-8	60,00	8	4,00
-8,25	61,50	8,25	3,25
-8,33	61,98	8,33	3,01
-8,5	63,00	8,5	2,50
-8,67	64,02	8,67	1,99
-8,75	64,50	8,75	1,75
-9	66,00	9	1,00

05.05 – PUNTI DI PARTECIPAZIONE

I Giocatori che porteranno regolarmente al termine la propria gara, indipendentemente dal punteggio ottenuto, si vedranno attribuiti i seguenti punti di partecipazione:

- **1 punto**, per le gare specialità 1 minigolf e 2 miniatur
- **2 punti**, per le gare specialità 3 filz e combinato

05.06 - NON ASSEGNAZIONE DEI PUNTI-GIOCO

Nei seguenti casi il giocatore non si vedrà assegnati né punti-gioco né punti di partecipazione:

- Ritiro dalla gara (anche se è avvenuto dopo i giri validi per l'assegnazione dei punti, salvo ritiro per dichiarati ed evidenti motivi di salute o infortunio)
- Squalifica dalla gara (per decisione della giuria di gara)

06.0 – CLASSIFICA NAZIONALE A PUNTI

06.01 - NORME GENERALI

Si istituisce una classifica nazionale a punti fissi, che eleggerà a fine stagione il **Vincitore e la Vincitrice della Classifica Nazionale 2016**.

Le gare che assegnano punti per questa classifica sono **determinate di anno in anno dalla Commissione Tecnica sulla base del calendario gare**. Si considereranno valide al fine della classifica nazionale a punti le seguenti tipologie di gara:

- Gare di Classe C - nazionali
- Gare di Classe IT – internazionali

La Classifica risulta inoltre valida per la qualifica alla **Finale Master individuale 2016 (capo 09.00)**.

Ogni giocatore può sommare un massimo di **7** punteggi, ma non più di un punteggio ottenuto su un singolo impianto di gioco (se un giocatore avrà disputato 2 o più gare sullo stesso impianto, potrà tenere valido solo il migliore dei punteggi ottenuti. In caso di parità in classifica finale, prevarrà il giocatore con miglior punteggio scartato.

06.02 - ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

Ogni giocatore si vedrà assegnati dei punti, in base al piazzamento ASSOLUTO (**maschile + femminile**) raggiunto nelle gare di cui al capo 06.01. La posizione si determina considerando tutti i giocatori tesserati FIGSP (1° Cat., 2° Cat., Esordienti), escludendo i giocatori appartenenti ad altre federazioni., e considerando **TUTTI** i percorsi disputati, inclusi eventuali tagli.

Ai punti, assegnati in base alla tabella sotto riportata, viene inoltre sottratto il distacco in colpi accumulato dal primo classificato:

- Per i giocatori maschili, si considera il distacco dal primo classificato assoluto **MASCHILE**
- Per le giocatrici femminili, si considera il distacco dalla prima classificata assoluta **FEMMINILE**

In caso la somma totale risulti **negativa**, verrà comunque attribuito **1 punto**. Per i giocatori risultati a pari-merito a seguito di tutte le discriminanti (spareggio solo per l'assoluto, prima regolarità, regolarità successive), i punti verranno sommati e divisi equamente. Ai giocatori ritirati verranno assegnati 0 punti. In caso di taglio, al giocatore verrà sottratto il distacco accumulato dal primo classificato al termine dei giri effettivamente giocati.

<i>TABELLA PUNTI (ASSOLUTA MASCHILE + FEMMINILE)</i>					
<i>posizione</i>	<i>punti</i>	<i>posizione</i>	<i>punti</i>	<i>posizione</i>	<i>punti</i>
<i>1</i>	100	<i>11</i>	76	<i>21</i>	59
<i>2</i>	95	<i>12</i>	74	<i>22</i>	58
<i>3</i>	92	<i>13</i>	72	<i>23</i>	57
<i>4</i>	90	<i>14</i>	70	<i>24</i>	56
<i>5</i>	88	<i>15</i>	68	<i>25</i>	55
<i>6</i>	86	<i>16</i>	66	<i>26</i>	54
<i>7</i>	84	<i>17</i>	64	<i>27</i>	53
<i>8</i>	82	<i>18</i>	62	<i>28</i>	52
<i>9</i>	80	<i>19</i>	61	<i>29</i>	51
<i>10</i>	78	<i>20</i>	60	<i>dal 30 in poi</i>	50

06.03 – PREMIAZIONE

Al termine della stagione, il miglior giocatore maschile e la miglior giocatrice femminile verranno proclamati **Vincitori della Classifica Nazionale 2017**. La classifica finale maschile e femminile verrà premiata dalla Federazione con modalità stabilite ogni anno nelle Norme di Tesoreria.

07.0 – ITALIA LEAGUE / CAMPIONATO ITALIANO A SQUADRE

07.01 – NORME GENERALI

l'Italia League – Campionato Italiano a squadre elegge la squadra italiana maschile e femminile Campione d'Italia e assegna il diritto di partecipazione all'Europa Cup per Club. L'edizione 2017 qualifica all'edizione 2018 dell'Europa Cup in programma a **Oporto (Portogallo), specialità miniatargolf (per gli uomini) e minigolf (per le donne).**

La competizione si divide in due fasi:

- **1. Semifinale su base regionale**
- **2. Finale nazionale in gara unica**

Ed è riservata alle seguenti squadre:

- **Squadra maschile di club a 6 giocatori + riserva**
- **Squadra femminile di club a 3 giocatrici + riserva**

La competizione è aperta a tutti i club affiliati F.I.G.S.P.

Le gare di semifinale vengono tenute valide, a titolo individuale, per l'assegnazione di punti-gioco validi per la Classifica nazionale per Passaggi di Categoria.

07.02 – COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Le squadre a 6+1 maschili e 3+1 femminili possono essere composte da giocatori appartenenti a qualsiasi categoria (esordienti inclusi). E' possibile schierare un massimo di **3 giocatori stranieri** (regolarmente iscritti a club italiani). Giocatori che abbiano preso parte ad una o più gare del campionato (sia semifinale che di finale) non possono partecipare per altri club né alla semifinale né alla finale (in caso di trasferimento ad anno in corso).

07.02.01 – PRESTITI

Al fine di comporre la squadra un club può avvalersi di prestiti temporanei di giocatori appartenenti ad altri club (anche stranieri, in tal caso vanno dichiarati entro il 31.12.2016 in base alle regole W.M.F.). I prestiti si regolamentano secondo quanto segue:

- Sono consentiti un massimo di **2 prestiti** sia per quanto riguarda le squadre maschili che le squadre femminili
- Durante lo svolgimento delle gare a squadre il giocatore è a tutti gli effetti un tesserato del club che lo ha ricevuto in prestito. Deve indossare la divisa ufficiale del club, il quale ne è responsabile in toto, ivi compresi gli aspetti disciplinari
- Non è possibile effettuare prestiti di giocatori appartenenti a club a loro volta partecipanti al Campionato Italiano a squadre (compresa semifinale)
- I prestiti vanno dichiarati contestualmente all'atto di iscrizione al campionato (vedi 07.09). Non sono in ogni caso consentiti prestiti a stagione iniziata.

07.03 – SANZIONI

Per la competizione a squadre vale il seguente criterio sanzionatorio, tratto dal paragrafo 19 del Regolamento Internazionale capitolo 2.3:

- Per i **giocatori**, valgono i criteri sanzionatori come indicati al punto d. "Sanzioni Agonistiche" del Regolamento Disciplinare F.I.G.S.P.
- Per i **coach** possono essere applicati i seguenti livelli sanzionatori:
 - o LIVELLO 1: ammonizione
 - o LIVELLO 2: espulsione del coach dal campo per il resto della giornata
 - o LIVELLO 3: espulsione del coach dal campo fino a termine gara

Ogni livello di sanzione può essere applicato una volta sola. In caso un coach abbia a proprio carico una sanzione, la successiva dovrà obbligatoriamente essere del livello successivo. La giuria di gara può decidere l'applicazione di una o più ammonizioni verbali prima dell'applicazione di sanzioni (in base alla durata del torneo).

Un coach che riceve una sanzione di LIVELLO 3: viene inoltre squalificato per 4 settimane (a far data dal giorno successivo il termine della manifestazione in cui ha ricevuto la sanzione) ad **ogni livello (sia come giocatore che come coach)**.

Un coach che riceve una sanzione di LIVELLO 2 o LIVELLO 3 non potrà, per il periodo di durata della stessa, influenzare in alcun modo lo svolgimento della gara, nemmeno da fuori campo o dall'area riservata al pubblico.

Per la tipologia di infrazioni relativa ad ogni livello di sanzione si rimanda al paragrafo 19 del WMF Rulebook, capitolo 2.3.

07.04 – SEMIFINALE – RAGGRUPPAMENTI REGIONALI

Per la fase di qualifica su base regionale si individuano 3 macro-raggruppamenti:

- **LOMBARDIA + PIEMONTE NORD ***
- **VENETO + TRENTINO + ALTO ADIGE**
- **LIGURIA + TOSCANA + PIEMONTE SUD * + SUD ITALIA**

** = per la stagione 2017 per Piemonte Nord si considerano i club CAM Arizzano e GS Evergreen e per Piemonte Sud il club MGC Novi Ligure. La suddivisione viene creata al fine di una miglior distribuzione territoriale.*

Il numero di squadre qualificate alla finale dipenderà dal numero di partecipazioni per ciascun raggruppamento, che qualificherà le proprie squadre alla finale secondo il seguente schema:

SQUADRE PARTECIPANTI	SQUADRE QUALIFICATE
2	1
3	2
4	3
5	4
6	4
7	5
8	6

Se un raggruppamento ha una sola squadra iscritta, questa verrà automaticamente qualificata alla finale.

A questo contingente si aggiunge il **club organizzatore** della manifestazione, che risulta qualificato di diritto, con la seguente precisazione: in caso di vittoria, acquisirà il diritto di partecipazione all'Europa Cup **solo se avrà ottenuto la qualifica sul campo tramite la fase di qualifica regionale.** Differentemente potrà, in caso di vittoria, ottenere il titolo di campione italiano ma NON la qualifica all'Europa Cup, che passerà quindi alla squadra seconda classificata.

In ogni caso la finale sarà aperta ad un **minimo di 6 squadre maschili e 4 femminili**, pertanto in caso le squadre provenienti dalle qualifiche saranno in numero minore, verranno ripescate le squadre non qualificate sulla base della classifica dell'Italia League della stagione 2016 oppure, in assenza di risultati in questa competizione, della classifica "Club dell'Anno" stagione 2016.

07.05 – FASE DI QUALIFICA – MODALITA' DI SVOLGIMENTO

La data in cui disputare la semifinale viene stabilita ad inizio anno nel calendario nazionale dalla F.I.G.S.P. e deve essere la stessa per tutte le zone.

Spetta ai Comitati Regionali di competenza scegliere la sede di gara e le modalità di svolgimento della prova di semifinale. **Il sistema di attribuzione punti dovrà essere analogo a quello della finale (vedi capo 07.07).**

07.06 – FINALE NAZIONALE IN PROVA UNICA

La finale si disputa in prova unica a **Arizzano (VB)**, specialità miniaturgolf, nei giorni 17 e 18 giugno 2017.

Le modalità di svolgimento saranno le seguenti:

1° Giornata di gara

- Inizio ore 8.00, verranno disputati 4 percorsi
- Partono per prime le squadre femminili, a seguire le squadre maschili
- L'ordine di partenza viene sorteggiato in occasione della riunione tecnica al termine degli allenamenti ufficiali. La tipologia di partenza è quella tipica delle gare a squadre, ovvero prima tutti i numeri 1, poi 2,3... → 6 e per ultime le riserve. La riserva può decidere di non partire ed entrare in gioco solo ad avvenuta sostituzione.
- I gruppi di gioco devono essere composti per quanto possibile da terne. Ciò significa che, se il numero di squadre partecipanti non è multiplo di 3, i gruppi verranno composti ruotando opportunamente i giocatori.
- Spetta alla giuria di gara valutare di cambiare eventualmente il programma, riducendo il numero di percorsi od interrompendo per sopraggiunta oscurità, in base alle condizioni meteo

2° Giornata di gara

- Inizio ore 8.00. Verranno disputati 4 percorsi
- Partono per prime le squadre femminili, a seguire le squadre maschili
- I gruppi di gioco devono essere rifatti al termine della prima giornata, in base all'ordine inverso di classifica di gara
- Al termine, la squadra vincente maschile e la squadra vincente femminile ottengono il titolo di **Campione Italiano a Squadre 2017**. Il titolo assegna anche la qualifica all'Europa Cup per club, eccetto il caso di cui al capo 07.04

07.07 – SISTEMA DI PUNTEGGIO PER LA FINALE NAZIONALE

Per la finale nazionale si adotta il seguente criterio di punteggio:

- Viene stilata una classifica per ogni percorso disputato
- In base alla classifica del percorso corrente ogni squadra si vedrà assegnati dei punti secondo questo criterio:
 - alla squadra ultima classificata vengono assegnati **0 punti**
 - a crescere ogni posizione assegna 2 punti in più rispetto alla precedente (es: con 6 squadre → 1° 10 pt., 2° 8 pt., 3° 6 pt., 4° 4pt., 5° 2 pt., 6° 0 pt.)
 - in caso di parità colpi tra due o più squadre i punti vengono equamente sommati e divisi (**non contano** le discriminanti successive, come la regolarità)
- Al termine dei percorsi previsti dalla gara, verrà stilata la classifica finale e risulterà vincitrice la squadra con il maggior numero di punti ottenuti. In caso di parità punti, prevarrà la squadra con il minor numero di colpi totali. Se anche i colpi saranno uguali, per le prime tre posizioni si provvederà a disputare uno spareggio; per le posizioni successive verrà invece assegnato il pari-merito.

07.08 – COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Per tutte le gare, i club dovranno consegnare all'organizzazione la distinta con l'ordine di partenza della squadra **per la prima giornata** entro le ore 16.00 del giorno antecedente la gara.

L'ordine della squadra (sia per i titolari che per la scelta della riserva) potrà essere cambiato per la seconda giornata di gara. Le squadre dovranno consegnare l'ordine di partenza per la seconda giornata **al piu' tardi 30 minuti dopo il termine gara della prima giornata**.

07.09 – MODALITA' DI ISCRIZIONE

I club intenzionati a partecipare al Campionato Italiano a squadre devono inviare la propria richiesta entro il **28 febbraio** di ogni anno. La richiesta va inviata al Comitato Regionale/Provinciale competente ed in copia alla Commissione Tecnica Nazionale.

Per la prova di semifinale, le iscrizioni nominative dei giocatori andranno comunicate, tramite pannello gestionale, entro la mezzanotte del giovedì antecedente la gara.

Al termine della semifinale, i responsabili tecnici dei raggruppamenti regionali dovranno comunicare alla Commissione Tecnica F.I.G.S.P. l'elenco dei club aventi diritto di partecipazione alla finale nazionale.

I club qualificati alla finale nazionale verranno considerati automaticamente iscritti alla gara. Le iscrizioni nominative andranno comunicate, tramite pannello gestionale, entro la mezzanotte del lunedì antecedente la gara.

07.10 – QUOTE DI ISCRIZIONE

Le quote di iscrizione alla **semifinale** vengono fissate dai Comitati Regionali/Provinciali competenti.

Le quote di iscrizione alla **finale nazionale** vengono fissate dalle Norme di Tesoreria F.I.G.S.P.

07.11 – PREMIAZIONE

La premiazione delle gare di qualifica viene definita dai Comitati Regionali/Provinciali competenti.

La premiazione della finale nazionale deve obbligatoriamente prevedere premi per le prime 3 squadre maschili (trofeo alla squadra + medaglie a 7 giocatori e 2 accompagnatori) e per le prime 3 squadre femminili (trofeo alla squadra + medaglie a 4 giocatrici e 2 accompagnatori). Le modalità di premiazione vengono definite ogni anno dalla Tesoreria F.I.G.S.P. in accordo con il club organizzatore della gara.

08.0 – CAMPIONATO ITALIANO INDIVIDUALE + SQUADRE JUNIOR/SENIOR

08.01 – LUOGO E SPECIALITA'

Il campionato italiano individuale e a squadre junior/senior si disputerà a **Terento (BZ)**, specialità **2**, in data **07-09 luglio 2017**. La manifestazione assegna **i titoli individuali nazionali assoluti maschile e femminile** e i titoli individuali nazionali di categoria (**senior maschile, senior femminile, junior, scolari**). Assegna inoltre i **titoli nazionali a squadre junior e a squadre senior**.

08.02 – DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

Acquisiscono diritto di partecipazione i seguenti:

- Possono concorrere per i titoli individuali solo i giocatori di nazionalità italiana (o con doppio passaporto) che soddisfino i successivi requisiti. Per i giocatori tesserati a federazioni straniere sarà la Commissione Tecnica a valutare l'ammissione.
- Tutti i giocatori appartenenti, alla data di chiusura iscrizioni, alla **Prima categoria 2017**
- I primi **15 giocatori di seconda categoria maschile** e le prime **5 giocatrici di seconda categoria femminile** in base alla classifica per Passaggi di Categoria finale della stagione 2016
- I migliori **15 giocatori di seconda categoria maschile** e le migliori **5 giocatrici di seconda categoria femminile (incluso gli esordienti al secondo anno di attività)**, sulla base della Classifica per Passaggi di Categoria 2017 aggiornata all'ultima gara valida prima del termine di chiusura delle iscrizioni.
- I **Campioni Italiani Assoluti e di Categoria 2016** (qualificati di diritto)
- I giocatori e le giocatrici di seconda categoria non qualificati secondo i sopra descritti criteri, inseriti ad integrazione delle squadre senior, potranno giocare solo i percorsi previsti per la prova a squadre
- **TUTTI** i giocatori **junior e scolari** che abbiano completato **almeno 2 gare** (C, IT, O) nel corso della stagione 2017 ed entro il termine di chiusura delle iscrizioni

08.03 – MODALITA' E QUOTA DI ISCRIZIONE

Le iscrizioni nominali vanno inviate, tramite pannello gestionale, entro la mezzanotte del decimo giorno antecedente la gara.

Le quote d'iscrizione sia individuali che a squadre vengono comunicate di anno in anno nelle Norme di Tesoreria. I campioni italiani ASSOLUTI in carica sono esentati dal pagamento della quota d'iscrizione.

08.04 – MODALITA DI SVOLGIMENTO

1° Giornata di gara

- Inizio ore 8.00. Vengono disputati **7 percorsi** di qualificazione per tutti i partecipanti, da svolgersi nell'arco delle prime due giornate di gara.
- Il programma della prima giornata prevede lo svolgimento di no. **4** percorsi fino ad un orario di termine gara stabilito dalla giuria: in caso non si riesca a completare il programma previsto, la gara verrà interrotta e ripartirà con modalità "mass-start" nella seconda giornata.
- L'ordine di partenza sarà il seguente: **elite femminile, elite maschile, scolari, junior, senior femminile + maschile**. La composizione dei gruppi di gioco all'interno delle categorie avverrà come segue:
 - **Elite Femminile**: ordine di partenza inverso in base all'ultimo aggiornamento disponibile della Classifica Passaggi di Categoria
 - **Elite Maschile**: ordine di partenza inverso in base all'ultimo aggiornamento disponibile della Classifica Passaggi di Categoria
 - **Junior+scolari**: partono per primi i giocatori partecipanti a solo titolo individuale, in base a sorteggio. A seguire i componenti delle squadre in base all'ordine comunicato dai responsabili di club. L'ordine delle squadre viene sorteggiato dall'organizzazione,
 - **Senior femminile+maschile**: partono per primi i giocatori partecipanti a solo titolo individuale, in base a sorteggio. A seguire i componenti delle squadre in base all'ordine comunicato dai responsabili di club. L'ordine delle squadre viene sorteggiato dall'organizzazione,

2° Giornata di gara

- Inizio ore 8.00. Vengono disputati ulteriori **3 percorsi** di qualificazione per tutti i partecipanti (più eventuale completamento del programma non concluso durante la prima giornata)
- L'ordine di partenza sarà per le categorie elite identico a quello della prima giornata. Per le categorie junior e senior le squadre partiranno in ordine inverso di classifica della prima giornata, mentre i singoli con ordine identico a quello della prima giornata
- Al termine dei 3 percorsi, si assegneranno **i titoli nazionali a squadre junior e senior 2017**. Eventuali spareggi per i titoli a squadre si disputeranno al termine di questa giornata di gara.

3° Giornata di gara

- Inizio ore 8.30. I gruppi di gioco per le categorie individuali vengono rifatti in base all'ordine inverso di classifica individuale della seconda giornata. Viene disputato un ulteriore percorso, che vale per la qualifica alla superfinale assoluta e per **l'assegnazione dei titoli di categoria individuali** (scolari, junior, senior femminile, senior maschile, 2° Categoria maschile e femminile)
- L'ordine di partenza del primo percorso della terza giornata sarà il seguente: **elite femminile, elite maschile, scolari, junior, senior femminile, senior maschile**
- Al termine dei percorsi di qualifica, i seguenti giocatori si qualificano per la superfinale assoluta:
 - I primi **15 Uomini** (considerate tutte le categorie) più eventuali pari-merito
 - Le prime **6 Donne** (considerate tutte le categorie) più eventuali pari-merito

- Si disputano no. 2 percorsi di Superfinale (partiranno prima le donne, poi gli uomini, in ordine inverso di classifica: tra i due percorsi è garantita una pausa di 15 minuti e verranno rifatti i gruppi di gioco in base alla classifica aggiornata dopo il primo giro di superfinale), al termine dei quali **vengono assegnati i titoli di Campione Italiano Assoluto e Campionessa Italiana Assoluta 2017.**

08.05 – CATEGORIE INDIVIDUALI

I giocatori partecipanti vengono inseriti nella loro categoria internazionale di appartenenza (indipendentemente dalla scelte effettuata in fase di tesseramento ad inizio stagione). I giocatori che, in base all'età, fanno parte delle categorie scolari, junior, senior, concorreranno per il titolo nazionale di categoria (assegnato al termine dei percorsi di qualifica) e per il titolo nazionale assoluto. I giocatori che, in base all'età, non rientrano in nessuna delle categorie succitate, concorreranno per il solo titolo nazionale assoluto.

I giocatori e le giocatrici di seconda categoria concorreranno inoltre all'assegnazione del titolo individuale di seconda categoria maschile e seconda categoria femminile. Al termine dei percorsi di qualifica (ovvero prima del taglio per la superfinale) **il miglior giocatore e la miglior giocatrice di seconda categoria, si aggiudicheranno il titolo di Campione Nazionale di Seconda categoria maschile e femminile.**

08.06 – GARA A SQUADRE

Abbinata al Campionato Italiano individuale vi è anche l'assegnazione dei titoli nazionali a squadre, cat. Junior e senior.

Le squadre (sia junior che senior) sono composte da **3 giocatori più eventuale riserva**. Possono essere composte in modo "misto" (maschile + femminile). Ogni club può presentare al massimo **1 squadra** per ciascuna categoria.

La riserva potrà subentrare in ogni momento: se già impegnata in gara, manterrà la posizione nel proprio gruppo di gioco.

La composizione e l'ordine delle squadre dovrà essere consegnata all'organizzazione entro le ore 16.00 del giorno antecedente la gara.

I titoli a squadre vengono assegnati al termine dei percorsi previsti per la prime due giornate di gara.

08.07 – PREMIAZIONE

La premiazione viene stabilita ogni anno nelle Norme di Tesoreria. In ogni caso, devono essere garantiti i premi per:

- I primi 15 Uomini e le prime 6 Donne assolute (c.d. "superfinalisti")
- I primi 5 giocatori di ogni categoria individuale
- Il campione e la campionessa nazionale di 2. Categoria
- Le prime 3 squadre junior e senior (trofeo alla squadra + 5 medaglie → 4 giocatori e 1 accompagnatore)

09.0 – FINALE MASTER

09.01 – SEDE E DATA

L'Edizione 2017 della Finale Master si disputa a [da definire], specialità [da definire], in data [da definire] (la data verrà indicata contestualmente alla delibera di assegnazione della manifestazione)

09.02 – DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

Acquisiscono il diritto di partecipare alla Finale Master i seguenti:

- I primi **80 Uomini** e prime **25 Donne** della **Classifica Nazionale a Punti 2017** (capo 06.0)

Qualora non già inclusi in detto contingente, risultano in aggiunta qualificati i seguenti:

- Il Campione e la Campionessa Master in carica
- Tutti i campioni nazionali assoluti e di categoria 2017
- Tutti i giocatori/trici, in attività nella stagione 2017, che in carriera si siano aggiudicati almeno una volta il titolo Master, o il titolo italiano assoluto, purchè risultino classificati entro la **100° posizione maschile e la 40° posizione femminile della Classifica di qualifica**
- Tutti i giocatori e componenti dello staff tecnico delle nazionali italiane nella stagione 2017
- I campioni regionali in carica alla data di disputa della gara (**assoluto maschile, assoluto femminile, junior**)
- I Campioni nazionali F.S.S.I. 2017 (purchè iscritti a club F.I.G.S.P.) e quelli degli anni precedenti (quest'ultimi purchè risultino classificati entro la **100° posizione maschile e la 40° posizione femminile della Classifica di qualifica**)

09.03 – MODALITA' DI ISCRIZIONE

Le iscrizioni vanno effettuate tramite pannello gestionale sul sito F.I.G.S.P. Il termine di iscrizione è la mezzanotte del 10. Giorno precedente la gara.

09.04 – QUOTA D'ISCRIZIONE

Gratuita per tutti i partecipanti.

09.05 – MODALITA' DI SVOLGIMENTO

1° Giornata – QUALIFICAZIONI

- inizio alle ore 08.00. saranno disputati 4 percorsi di qualificazione
- Parte per prima la cat. Uomini e successivamente la Cat. Donne, in ordine inverso della classifica di qualifica
- al termine dei percorsi di qualifica i **primi 8 uomini** classificati e le **prime 8 donne** classificate accederanno direttamente alla fase finale ad eliminazione diretta ;
- I giocatori classificati **dal 9° al 24° posto** accedono al turno di ripescaggio
- In caso di pari-merito per le posizioni 8° e 24° uomini e 8° donne si procederà a spareggio

2° Giornata – MATCH-PLAY

- Inizio alle ore 8.00. 1° percorso: Si disputerà per primo il turno di ripescaggio maschile dal 9. Al 24. Posto
- 2° Percorso, si disputeranno gli ottavi di finale maschili
- 3° Percorso, si disputeranno i quarti di finale maschili e femminili
- 4° Percorso, le semifinali maschili e femminili
- 5° Percorso, le finali 1°/2° e 3°/4° maschili e femminili

Tutti i turni, fino alle semifinali incluse, inizieranno con la formula **mass-start**. Le piste su cui gli incontri avranno inizio vengono stabilite dalla Commissione Tecnica F.I.G.S.P. Le finali si disputano partendo tutte dalla pista no. 1

Il tabellone per gli incontri maschili è il seguente:

RIPECCAGGIO	OTTAVI DI FINALE	QUARTI DI FINALE	SEMIFINALI	FINALI
9° VS 24° → A	A VS 8° → I	M VS L → Q	Q VS T	FINALE 1-2° POSTO VINCENTE Q/T VS VINCENTE R/S
10° VS 23° → B	B VS 7° → J			
11° VS 22° → C	C VS 6° → K	N VS K → R		
12° VS 21° → D	D VS 5° → L			
13° VS 20° → E	E VS 4° → M	O VS J → S	R VS S	FINALE 3°-4° POSTO PERDENTE Q/T VS PERDENTE R/S
14° VS 19° → F	F VS 3° → N			
15° VS 18° → G	G VS 2° → O	P VS I → T		
16° VS 17° → H	H VS 1° → P			

Il tabellone per gli incontri femminile è il seguente:

QUARTI DI FINALE	SEMIFINALI	FINALI
1° VS 8° → U	U VS X	FINALE 1-2° POSTO VINCENTE U/X VS VINCENTE V/W
2° VS 7° → V		
3° VS 8° → W	V VS W	FINALE 3°-4° POSTO PERDENTE U/X VS PERDENTE V/W
4° VS 5° → X		

Gli incontri si disputano con la formula del matchplay **a buche**: il giocatore che ottiene il punteggio inferiore "vince" la buca ed ottiene un punto. Se entrambi i giocatori ottengono lo stesso punteggio, la buca viene pareggiata ed entrambi i giocatori ottengono punteggio zero. Al termine dell'incontro (18 buche) passa il turno il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti (= buche vinte). In caso di parità, l'incontro prosegue giocando extra-buche di spareggio, fino al momento in cui un giocatore non risulta vincente. Se la vittoria risulta acquisita aritmeticamente prima della diciottesima buca (es.: punteggio di 7-2 con 4 piste mancanti), l'incontro deve essere interrotto.

L'ordine di partenza per ciascun incontro è il seguente:

- Per la prima buca, parte per primo il giocatore meglio piazzato nei giri di qualifica
- Successivamente, l'ordine di partenza si inverte nel momento in cui un giocatore **"passa in vantaggio"**
- Per le buche di spareggio, l'ordine viene alternato ad ogni buca

Le buche per gli incontri matchplay vengono definite dalla Commissione Tecnica F.I.G.S.P. che si riserva di scegliere le buche più tecniche e meno aleatorie. E' possibile giocare tutte le 18 buche del campo oppure effettuare un doppio giro di 9 buche da ripetere 2 volte. Le buche scelte per il matchplay verranno comunicate entro la giornata di allenamenti ufficiali della gara. Le posizioni dalla 9° alla 24° uomini e dalla 5° alla 8° Donne vengono assegnate, tra giocatori eliminati allo stesso turno, in base al piazzamento ottenuto nei percorsi di qualifica.

09.06 – CLASSIFICA FINALE E ASSEGNAZIONE DEI TITOLI

Al termine delle finali verranno assegnati i titoli di **Campione Master 2017** e **Campionessa Master 2017**. Nel caso che la gara debba essere interrotta a causa di condizioni meteo avverse, la classifica verrà stilata, fino all'ultimo turno completato, determinando le posizioni tra giocatori arrivati allo stesso turno, sulla base dei risultati dei percorsi di qualifica della prima giornata.

10.0 – COPPA ITALIA

10.01 – NORME GENERALI

La Coppa Italia è una gara riservata a squadre di club composte da 4 giocatori + eventuale riserva. Si gioca con formula tradizionale a colpi su 3 percorsi per le specialità minigolf e filz, 4 per la specialità miniaturogolf.

L'edizione 2016 della Coppa Italia si disputa in data 02/04/2017, nello stesso luogo e specialità della Coppa delle Regioni di cui al capo 11.0

10.02 – DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

Acquisiscono diritto di partecipazione:

- o Le squadre dei **club campioni regionali / provinciali** per la stagione 2016
- o La squadra **detentrica del Trofeo**
- o Se non già incluse sopra, le prime **5 squadre classificate del Trofeo "Club dell'Anno 2016"**

10.03 – MODALITA' DI ISCRIZIONE

Le squadre interessate a partecipare alla Coppa Italia devono inviare la propria conferma di partecipazione entro il **28 febbraio**.

Le comunicazioni vanno inviate ai recapiti della Commissione Tecnica F.I.G.S.P (commtecnica@figsp.it) e della Segreteria (segreteria@figsp.it).

Le iscrizioni nominative dei giocatori vanno inviate entro la mezzanotte del mercoledì antecedente la gara.

10.04 – QUOTA DI ISCRIZIONE

La quota d'iscrizione per le squadre partecipanti alla Coppa Italia è **gratuita**.

11.0 – COPPA DELLE REGIONI

11.01 – NORME GENERALI

E' una gara tra contingenti regionali selezionati dai rispettivi Comitati Regionali. Viene disputata su 3 percorsi per le specialità minigolf e filz, 4 per la specialità miniaturgolf.

L'assegnazione della Coppa delle Regioni si effettua a rotazione tra le varie regioni di anno in anno. Per la stagione 2017 l'organizzazione spetta alla **Regione Alto Adige** e la gara si disputerà a **Lana**, il **02 aprile 2017**, in contemporanea con la Coppa Italia per club.

11.02 – DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

I Comitati Regionali nominano, tra i tesserati appartenenti ai club della propria regione, i giocatori che comporranno la rappresentativa regionale. E' facoltà dei comitati scegliere tra giocatori già partecipanti alla manifestazione come componenti delle squadre di club per la Coppa Italia, oppure nominare altri giocatori.

La gara assegna punti validi per la Classifica per Passaggi di Categoria (come da capo 03.01), sia per i partecipanti alla Coppa delle Regioni che ai partecipanti alla sola Coppa Italia.

11.03 – MODALITA' DI ISCRIZIONE

Le iscrizioni individuali alla gara si chiudono la mezzanotte del mercoledì antecedente la gara.

La composizione delle rappresentative regionali deve essere comunicata all'organizzazione da parte dei comitati contestualmente alla chiusura delle iscrizioni.

11.04 – QUOTE DI ISCRIZIONE

La quota di iscrizione alla gara è gratuita. Le quote di allenamento sono a carico dei singoli giocatori / comitati regionali e vanno versate al club organizzatore / gestore di campo.

11.05 – CONTINGENTI REGIONALI

Le rappresentative regionali sono composte da un **massimo di 10 giocatori e un minimo di 8**. La gara tra regioni è una gara a squadre a 10 giocatori con lo scarto dei tre peggiori punteggi per ciascun percorso, pertanto ogni squadra per ogni percorso terrà validi i migliori 7 punteggi.

I contingenti devono essere così composti: **10 giocatori, di cui obbligatoriamente almeno 1 donna e 1 junior**. Se la regione non potrà presentare almeno uno junior e/o una donna, si potrà schierare al via con solo 8 o 9 partecipanti.

11.06 – MODALITA' DI SVOLGIMENTO

Partono per primi i giocatori appartenenti al contingente regionale, in ordine sorteggiato. Successivamente, i giocatori appartenenti alle squadre partecipanti per la Coppa Italia, secondo l'ordine di partenza dichiarato dai club, in ordine inverso rispetto alla classifica Trofeo Club dell'Anno 2016.

11.07 – PREMIAZIONE

E' a carico della federazione sia per la Coppa Italia che per la Coppa delle Regioni.

12.0 – GARE LIBERE

12.01 NORME GENERALI

In concomitanza con tutte le gare di calendario, eccetto le date in cui sia espressamente vietata l'organizzazione di competizioni, è possibile organizzare gare Libere aperte a tutti i Soci regolarmente iscritti alla Federazione per l'anno in corso, **sia agonisti che amatori**. Su richiesta dell'organizzazione potranno partecipare anche giocatori non tesserati vista la valenza promozionale dell'iniziativa.

Le gare libere possono anche essere richieste in giorni feriali e/o in orario serale.

L'autorizzazione all'organizzazione di questo tipo di gare dovrà essere richiesta almeno **30** giorni prima della data prevista per la competizione al Comitato Regionale/Provinciale competente, **allegando alla richiesta copia dell'invito**. Il nulla osta allo svolgimento della competizione verrà comunicato entro massimo 20 giorni dalla ricezione della richiesta: il Comitato Regionale/Provinciale competente dovrà accertare la reale finalità promozionale della gara. Sono **espressamente vietate** gare libere con ridistribuzione del monte iscrizioni in premi in denaro. In caso di negato Nulla-Osta, la partecipazione di tesserati FIGSP alla gara sarà sanzionata con l'esclusione per un anno da qualsiasi manifestazione. All'ottenimento del Nulla-Osta, il club organizzatore provvederà al versamento della tassa prevista secondo quanto disposto dalle Norme di Tesoreria. Il Comitato Regionale/Provinciale, una volta autorizzata la competizione, provvederà a trasmettere alla FIGSP richiesta di inserimento in calendario nazionale e copia dell'invito.

Si ricorda che sono considerate gare libere tutte le gare disputate infrasettimanalmente e durante le ore serali, **quando si ha la partecipazione di giocatori appartenenti a più di due Club.**

13.0 – GARE REGIONALI

13.01 NORME GENERALI

Sono riservate ai Club appartenenti alla regione in cui si svolgono. Le modalità di organizzazione sono fissate dai Comitati Regionali, ivi comprese regolamentazioni per gli spareggi e modalità di recupero delle gare eventualmente rinviate, con l'invito a tener presente l'aspetto promozionale di tali gare in sede di premiazione, considerando in particolare la categoria SCOLARI (giocatori fino ai 15 anni di età). A scopo promozionale, le gare regionali sono aperte anche ai tesserati F.I.G.S.P. **amatori e ai giocatori F.S.S.I. non tesserati F.I.G.S.P. eventualmente anche appartenenti a regioni diverse da quella di disputa della gara.**

Ogni regione deve trasmettere per conoscenza il calendario delle proprie gare alla Commissione Tecnica FIGSP entro il 31 marzo. E' vietata l'organizzazione di gare regionali sul campo in cui **la domenica successiva è prevista una qualsiasi gara a calendario nazionale di classe C, N, O o IT.** Inoltre, **è vietato organizzare gare regionali nelle date di calendario previste per le gare nazionali di classe "C".**

Le gare regionali sono valide per:

- CLASSIFICA DEL CAMPIONATO REGIONALE 2017
- QUALIFICA ALLA COPPA ITALIA 2017
- **QUALIFICA ALLA FINALE MASTER 2017 PER I CAMPIONI ASSOLUTI MASCHILE, FEMMINILE E JUNIOR**

14.0 – PANNELLO GESTIONALE / GESTIONE ED INVIO DOCUMENTAZIONE UFFICIALE GARE

14.01 - NORME GENERALI

Tutta la parte relativa a tesseramenti, invio/ricezione iscrizioni, compilazione risultati ed invio risultati e verbali di gara viene gestite tramite un pannello di gestione on-line, alloggiato su server F.I.G.S.P. Ogni club ha a disposizione un proprio accesso al pannello di gestione (login con nome utente e password) secondo modalità comunicate dagli addetti alle classifiche. Ogni club deve quindi garantire la possibilità di utilizzare un accesso internet per la gestione della gara. In caso di dubbi nell'utilizzo gli Addetti Classifiche risponderanno tempestivamente alle domande, scrivendo all'indirizzo classifiche@figsp.it

14.02 – TESSERAMENTI

All'inizio di ogni stagione agonistica, **entro il 31 gennaio**, i club devono inviare la modulistica di tesseramento utilizzando obbligatoriamente la specifica funzione del pannello gestionale.

Il tesseramento si compone di 4 parti che devono tutte essere debitamente compilate:

- *Tesseramento giocatori*
- *Iscrizione Club e omologazione campi*
- *Omologazione gare*
- *Abbigliamento ufficiale*

Durante la stagione, dopo il 31 gennaio, è possibile utilizzare il pannello per effettuare operazioni integrative (tesseramento di nuovi giocatori, modifiche all'abbigliamento ufficiale ecc.)

14.03 - ISCRIZIONI ALLE GARE

E' obbligatorio per tutti i club iscrivere i giocatori a tutte le gare presenti in calendario F.I.G.S.P. utilizzando il pannello di gestione on-line. Solo in caso di malfunzionamenti del pannello e solo in casi di emergenza è concesso utilizzare strumenti diversi per effettuare le iscrizioni (E-mail, FAX, telefono...). Ogni club, tramite la propria login, potrà accedere alla gara di interesse e selezionare i giocatori che intende iscrivere. Il sistema invierà automaticamente una conferma dell'iscrizione non appena il club organizzatore avrà verificato la regolarità delle iscrizioni. Il pannello di iscrizione verrà automaticamente bloccato alla data ed ora di chiusura delle iscrizioni, in modo che nessuno possa iscrivere giocatori oltre il termine previsto.

In caso di **nuovi tesserati**, si ricorda che è necessario effettuare il tesseramento entro il martedì antecedente la gara (vedi capo 15.13), in modo che lo stesso possa essere approvato e di conseguenza il nominativo possa apparire tra i giocatori iscrivibili alla gara (fino ad approvazione definitiva della tesoreria il nominativo NON COMPARIRA' nell'elenco dei giocatori iscrivibili).

Il club organizzatore potrà invece accedere tramite pannello di gestione on-line alla propria gara, anche oltre il termine delle iscrizioni, per effettuare operazioni di varia natura (es.: togliere giocatori che hanno comunicato telefonicamente o a mezzo E-mail la propria rinuncia entro i termini previsti da regolamento, stampare l'elenco iscritti, stampare la tabella PAR del campo). In caso di presenza di giocatori stranieri, il club organizzatore ha l'obbligo di inserirli a pannello, in modo che risultino in tutti i documenti ufficiali di gara (risultati, verbale ecc.). La procedura di inserimento è molto semplice, è sufficiente che il club verifichi, prima di inserire un nominativo, se lo stesso sia già stato inserito precedentemente da altri club (il pannello memorizza gli inserimenti in modo che possano essere fatti una volta sola). L'utilizzo del pannello di gestione on-line per iscrivere giocatori alle gare è reso obbligatorio sia per il club organizzatore, sia per i club che intendono iscrivere giocatori a gare organizzate da altri club. Si consiglia inoltre ai club organizzatori di **verificare la chiusura iscrizioni indicata a pannello per le proprie gare**: viene stabilita d'ufficio nel giovedì antecedente la gara, ma in caso l'invito preveda una scadenza diversa è possibile richiederne la modifica.

14.04 – ORGANIZZAZIONE GARE

NUOVA FUNZIONE: per le gare organizzate, i club avranno a disposizione una funzione con la quale dovranno **OBBLIGATORIAMENTE** e **prima della data di chiusura delle iscrizioni** alla gara, indicare i seguenti dati:

- *GIORNI DI DURATA DELLA GARA*
- *TERMINE DI ISCRIZIONE (GIORNO, SI CONSIDERA LA MEZZANOTTE DEL GIORNO INDICATO INCLUSO)*
- *NUMERO DI GIRI COMPLESSIVI*
- *NUMERO DI GIRI RISERVATI ALLA COMPETIZIONE A SQUADRE*
- *COLLEGAMENTO BANGOLF AI RISULTATI LIVE (FACOLTATIVO, SE DISPONIBILE)*

14.05 – ORDINE DI PARTENZA

E' disponibile una specifica funzione del pannello per generale, alla chiusura delle iscrizioni, l'ordine di partenza della gara. Sarà sufficiente selezionare i giocatori ed impostare l'orario di partenza della gara e l'intervallo tra i gruppi di gioco. Il sistema genererà un file .pdf che potrà essere agevolmente stampato e verrà visualizzato nella pagina del sito FIGSP contenente le informazioni sulla gara.

14.06 - RISULTATI DI GARA

Al termine della gara, il club organizzatore dovrà accedere al pannello di gestione on-line con la propria login, per inserire i risultati della gara tramite un modello 5100 on-line del tutto analogo a quello utilizzato fino alla stagione 2009. Per i club che utilizzano il software di gestione gare **Bangolf Arena**, il pannello prevede una specifica funzione per **l'importazione veloce dei risultati**. Il sistema offrirà inoltre al club organizzatore la possibilità di stampare in formato .pdf il modulo 5100 una volta compilato, ed inoltre consentirà tramite un apposito pulsante l'invio automatico del documento compilato a tutti i club e comitati affiliati.

Il termine ultimo per la compilazione e l'invio dei risultati di gara è **la mezzanotte del martedì successivo allo svolgimento della gara** per gare di qualsiasi classe e natura presenti in calendario F.I.G.S.P. In caso di problemi di compilazione, è necessario contattare sollecitamente i webmasters prima di effettuare l'invio, in modo da poter risolvere i problemi ed evitare molteplici invii di documentazione della stessa gara. Si ricorda che è sanzionabile anche l'invio di documenti parziali od errati, seppur effettuato entro i termini previsti dal regolamento.

La documentazione di gara viene in prima istanza inviata agli addetti classifiche, i quali poi provvederanno all'inoltro a tutti i club ed organi una volta verificata la correttezza dei dati inviati.

14.07 - VERBALI DI GARA

Il sistema prevede inoltre un'interfaccia per la compilazione on-line del verbale di gara. In questo pannello il club organizzatore dovrà riportare fedelmente (SENZA AGGIUNTE E/O OMISSIONI) tutto quanto riportato nell'originale compilato sul campo. Rimane l'obbligo per il club organizzatore di **conservare la copia originale del verbale presso la propria sede**, compilata e firmata, da tenere a disposizione degli organi federali per eventuali verifiche che si rendessero necessarie. La compilazione on-line del verbale consentirà di creare un archivio dei giocatori sanzionati che verrà inviato tempestivamente alla Commissione Disciplinare. **Per le gare di più giorni, si rende obbligatorio compilare un verbale per ogni giornata di gara (il pannello gestionale metterà automaticamente a disposizione il giusto numero di verbali da compilare in base alla durata di ogni gara)**

14.08 - AMBITO DI APPLICAZIONE

L'utilizzo del pannello di gestione on-line è obbligatorio per TUTTE le gare presenti a calendario F.I.G.S.P. (L, IT/L, C, O, IT, N) Gli organizzatori di gare L sono tenuti ad impostare tramite apposita funzione (vedi 14.04) il numero di giri previsto ed il termine di iscrizione richiesto.

14.09 – AGGIORNAMENTO CLASSIFICHE

Le classifiche nazionali verranno aggiornate, a cura degli Addetti alle Classifiche, entro massimo 48 ore dal termine per l'invio della documentazione di gara. Le stesse saranno immediatamente disponibili nell'apposita sezione del sito FIGSP.

14.10 - RITARDI E SANZIONI

Nel caso si verificassero malfunzionamenti del pannello di gestione on-line, per problemi dovuti al server, i club sono tenuti a contattare tempestivamente i Webmasters per ovviare ad una veloce risoluzione del problema. Se l'invio dovrà essere ritardato a causa di problemi del pannello (realmente verificati dai Webmasters), sarà cura degli stessi webmasters informare la tesoreria per evitare l'applicazione delle sanzioni previste. I ritardi non giustificati nell'invio saranno sanzionati in base al regolamento disciplinare vigente.

N.b.: L'utilizzo e la pubblicazione via internet dei risultati tramite il software di gestione Bangolf Arena deve considerarsi complementare, MA NON SOSTITUTIVO, dell'obbligo di compilazione a pannello. I principali motivi di sanzione possono riguardare:

- *Invio ritardato o mancato della documentazione di gara*
- *Invio, ritardato o meno, di documentazione errata, contenente omissioni o altro (es: punteggi errati, mancato inserimento delle squadre...)*
- *Invio di verbale non fedelmente trascritto dall'originale*

15.0 – DISPOSIZIONI GENERALI PER LE GARE

15.01 - MODALITA' PER GLI SPAREGGI

Gli spareggi vanno effettuati per le prime 3 posizioni individuali e a squadre in tutte le tipologie di gara, con la sola eccezione delle gare di classe "C" nelle quali lo spareggio a squadre va disputato solo per la prima posizione. In caso di gare combinate, vanno sempre effettuati sull'ultima specialità giocata. Se due o più giocatori di diverse categorie ottengono lo stesso miglior punteggio assoluto, è facoltà del club organizzatore decidere di far disputare lo spareggio per il primo posto assoluto.

Se lo spareggio per il primo posto assoluto è tra due o più giocatori della stessa categoria, lo stesso è valido anche per la determinazione delle posizioni di categoria.

In ogni caso, non devono essere disputati spareggi per posizioni successive alla terza, sia individuale che a squadre. Per le posizioni successive alla terza si tengono in considerazione i criteri discriminanti (regolarità), se anche quelli risultano identici si procede a dichiarare il parimerito. In questo caso, per premiazioni con rimborsi spese in denaro, si deve procedere alla divisione in parti uguali della somma.

Gli spareggi a squadre devono essere disputati da tutti i componenti della squadra nell'ordine dichiarato. Se è prevista una riserva, è possibile effettuare la sostituzione a gara terminata per la sola disputa dello spareggio.

15.02 - RECUPERI GARE

Eventuali gare rinviate per avverse condizioni atmosferiche saranno recuperate nelle date decise dalla Commissione Tecnica.

15.03 - DESIGNAZIONI ARBITRALI (estratto da Regolamento Disciplinare)

La lista degli arbitri di campo viene composta in base alle disposizioni emanate di anno in anno dalla Commissione Tecnica. La scelta dei componenti deve avvenire all'interno dell'elenco diramato dalla Federazione ad inizio stagione.

Ogni club deve fornire, per ogni 10 tesserati, almeno 1 nominativo di persona disponibile a ricoprire il ruolo di arbitro durante le gare a calendario nazionale. In caso nessun nominativo venga comunicato, il Presidente di club verrà d'ufficio inserito nell'elenco dei nominativi.

L'elenco dei **capo arbitro** viene diramato direttamente dalla Federazione, che sceglierá tra i nominativi forniti dai club, le persone che riterrá piú indicate per lo svolgimento di tale ruolo, e si occuperá di formarli e tenerli aggiornati sulle normative, in collaborazione con i comitati regionali con modalitá che verranno definite anno per anno. Gli altri nominativi forniti dai club potranno essere inseriti come **assistenti** del capo arbitro. Solo in caso nessuno dei nominativi della lista dei capo arbitro sia disponibile, potrà essere nominato a tale funzione uno dei nominativi della lista degli assistenti.

Gli arbitri sono competenti per la gestione della gara, a partire dal giorno antecedente la gara (per il periodo degli allenamenti ufficiali) sino a mezz'ora dopo il termine della stessa o comunque fino al termine della premiazione. A loro spetta ogni decisione relativa alle infrazioni commesse da giocatori o allenatori, ad eventuali sospensioni, rinvii e modifiche del programma a gara in corso.

È compito del **capo arbitro**:

- essere sul campo almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara e concludere le proprie funzioni 30 minuti dopo il termine del gioco o comunque una volta concluse tutte le decisioni relative ad eventuali esposti
- controllare che le piste vengano accuratamente pulite prima dell'inizio della gara, siano asciutte e che sia rimossa l'acqua dalle buche
- controllare che gli ostacoli mobili siano posizionati all'interno delle demarcazioni, ove siano presenti reti controllare che non vi siano buchi
- controllare che tutte le linee di partenza, fine ostacolo e scostamento siano ben visibili e tracciate correttamente
- rilevare e correggere immediatamente problemi sulle piste con la collaborazione degli organizzatori
- prendere tutte le decisioni relative ad interruzioni (senza limiti né di tempo né di numero) e cambi di programma dovuti alle variazioni delle condizioni meteo.
- nominare eventualmente giudici di pista (i quali non hanno potere sanzionatorio)

In caso di sanzioni comminate, le stesse devono essere immediatamente comunicate al giocatore o allenatore interessato, e nel caso di giocatore, devono essere riportate tempestivamente anche sullo score di gara.

È compito degli arbitri la redazione del **verbale di gara (uno per ogni giornata, in caso di gare su piú giorni)**: in caso di sanzioni, devono indicare con precisione l'infrazione commessa (eventualmente utilizzando lo spazio riservato alle note per commenti aggiuntivi), non utilizzando indicazioni generiche del tipo "comportamento antisportivo" che rendono impossibile da parte della commissione disciplinare l'applicazione di eventuali sanzioni accessorie. Nei verbali devono sempre essere riportate eventuali problematiche od irregolaritá riscontrate sulle piste od infrazioni da parte del club organizzatore per quanto riguarda gli aspetti organizzativi della gara (mancato rispetto orari di apertura dell'impianto, mancanza materiale per la gestione di gara, violazione obblighi sulla premiazione minima etc.)

Durante le giornate di allenamenti ufficiali i tesserati possono essere sanzionati per infrazioni al regolamento. Tale compito spetta di diritto al capo arbitro se presente sul campo, il quale deve anche far presente al responsabile dell'organizzazione eventuali problemi sul campo da risolvere prima che la gara abbia inizio. In assenza del capo arbitro, possono segnalare infrazioni da riportare a verbale gli arbitri nominati come assistenti. Nel caso in cui nessuno degli arbitri sia presente sul campo durante gli allenamenti ufficiali, le loro funzioni vengono svolte dal Presidente del Comitato Territoriale competente, o persona da lui delegata.

La giuria di campo é competente per **tutti gli accadimenti** che si verificano **sul campo di gioco, inclusa l'area di gioco (come meglio definita al capo 15.11 delle Norme di Gioco)**. Un tesserato può essere sanzionato anche se non iscritto alla gara e se commette infrazioni all'interno della c.d. "area di gioco"

Dirigenti Federali presenti sul campo durante la gara o gli allenamenti ufficiali possono richiedere che vengano inserite a verbale annotazioni o segnalazioni, eccetto comminare direttamente sanzioni (compito spettante alla giuria di campo).

La nomina degli arbitri avviene come segue:

- da parte della **Commissione Tecnica Nazionale**: per gare di classe N
- da parte del **Commissario Tecnico Regionale**: per gare di classe C, IT, O, L disputate nella regione di competenza

La composizione della squadra di arbitri avviene come segue:

- per gare **fino a 40 giocatori**: capo arbitro + responsabile organizzazione
- per gare **fino a 80 giocatori**: capo arbitro + 1 assistente + resp. organizzazione
- per gare **oltre 80 giocatori**: capo arbitro + 2 assistenti + resp. organizzazione

Il responsabile organizzazione svolge un ruolo di ausilio agli arbitri di gara, ma non può comminare sanzioni direttamente. Qualora noti infrazioni al regolamento deve informare il capo arbitro che prenderà una decisione in merito.

Per gare di classe N è preferibile la presenza di almeno 1 arbitro non partecipante alla gara come giocatore o accompagnatore.

15.04 - DISPOSIZIONI PER GLI ALLENAMENTI

Per le gare di classe C, O, IT il campo dovrà essere a disposizione per gli allenamenti nella settimana che precede la disputa delle gare (in accordo con gli orari di apertura dell'impianto ed in ogni caso per non meno di mezza giornata) e dovrà essere riservato ai giocatori iscritti (con esclusione del pubblico) il giorno antecedente la gara dalle ore 08.00 alle ore 17.00.

Per le gare di classe N il campo dovrà essere a disposizione per gli allenamenti nella settimana prima della disputa delle gare (in accordo con gli orari di apertura dell'impianto ed in ogni caso per non meno di mezza giornata) e dovrà essere riservato ai giocatori iscritti (con esclusione del pubblico) la domenica della settimana antecedente la gara, dalle ore 08:00 alle ore 14:00, ed il giorno antecedente la gara dalle ore 08:00 alle ore 17:00.

Nel fine settimana antecedente la competizione, sul campo è vietata qualsiasi gara (anche Sociale o Regionale) se non regolarmente inserita nel Calendario nazionale. **Eventuali deroghe agli orari di apertura del campo per gli allenamenti ufficiali devono essere richieste, preventivamente ed in modo motivato, per iscritto alla Commissione Tecnica Nazionale, che provvederà o meno ad autorizzarle.**

15.05 – DISPOSIZIONI SU ABBIGLIAMENTO

Durante gli allenamenti ufficiali, è obbligatorio un abbigliamento sportivo decoroso. E' assolutamente vietato ai giocatori l'accesso al campo a torso nudo, coloro che non osservano tale norma devono essere invitati ad indossare idoneo indumento o, in alternativa, ad interrompere la sessione di allenamento. Per le giocatrici femminili, è consentito l'uso di magliette smancate o canotte, che rientrino nel comune senso del decoro. **I giocatori neo-tesserati possono per i primi 3 mesi disputare gare senza l'abbigliamento ufficiale del club, ma apponendo un distintivo/adesivo di riconoscimento.**

15.05.01 – ABBIGLIAMENTO PER I COACH

Durante le gare è consentito ai tesserati l'accesso al campo in funzione di coach non giocatore (secondo quanto prescritto dal programma specifico di ogni singola gara). E' prevista inoltre la possibilità che un tesserato svolga funzioni di coach anche per un club diverso da quello con cui è iscritto alla F.I.G.S.P. (o se appartenente a club straniero). **In ogni caso, è obbligatorio per i coach indossare la divisa ufficiale del club per il quale stanno svolgendo tale funzione,** in modo da consentire alla giuria di gara l'adeguata applicazione di sanzioni in caso di infrazioni al regolamento commesse direttamente dai coach.

15.06 – DISPOSITIVI ELETTRONICI

E' **consentito l'utilizzo di dispositivi elettronici** in campo, durante le giornate di gara ed allenamenti ufficiali (es.: per consultare gli aggiornamenti dei risultati, per consultare mappe e piantine su supporto informatico anziché cartaceo), entro i seguenti limiti:

- I dispositivi devono essere impostati in modalità **silenziosa** ed il loro utilizzo non deve creare disturbo al gioco (es.: è **espressamente vietato** effettuare conversazioni telefoniche o via SMS / Chat)
- L'utilizzo di tali dispositivi non deve creare **ritardi nel gioco** (che verranno sanzionati secondo le regole sui tempi di gioco)

E' inoltre opportuno, in caso di ammissione del pubblico in campo, che l'organizzazione raccomandi al pubblico di rendere silenziosi tali apparecchi prima di entrare in campo.

15.07 - CONTENITORI PER PALLINE

Ogni giocatore ha diritto ad avere con sé una valigia o borsetta per il trasporto delle palline. I contenitori per il ghiaccio, le borse termiche o altri contenitori diversi dovranno essere posizionati in campo in opportune postazioni. La presente al fine esclusivo di evitare perdite di tempo.

15.08 - ORARIO DI PARTENZA

L'orario di partenza deve essere esposto sul campo per le gare C, R e L, **entro le ore 14.00 del giorno antecedente la gara**, per le gare N ed IT, **entro le ore 13.00 del giorno antecedente la gara**. L'intervallo di gioco tra un gruppo e l'altro nell'ordine di partenza è deciso dalla Giuria, **in considerazione del numero di partecipanti, delle caratteristiche del campo di gioco e dalle condizioni meteorologiche tra i tre ed i cinque minuti**.

Il club organizzatore è autorizzato ad effettuare i sorteggi per l'orario di partenza alla chiusura delle iscrizioni, con l'obbligo di mostrarli, prima di esporli, al membro di giuria presente sul campo il giorno antecedente la gara, che dovrà avallarli e concordare con l'organizzazione l'opportuno intervallo tra i gruppi di gioco (ordini di partenza che apparissero on-line si intendono salvo avallo della giuria di gara).

15.09 - RITARDI NEL GIOCO

15.10.01 - RITARDI NELLO SVOLGIMENTO DELLA GARA

A tutela di una corretta durata delle gare, si introduce una norma che impone l'effettuazione del taglio per l'ultimo percorso di gara, nel caso la stessa subisca un eccessivo ritardo nel suo svolgimento. La norma si applica a **tutte le gare, di qualunque classe, che si disputano su una sola giornata e che abbiano un numero di iscritti superiore agli 80 partecipanti (effettivamente partenti)**.

Qualora il **primo gruppo di gioco** non termini il **secondo percorso di gara (qualsiasi specialità)** entro le **due ore rispetto all'orario di partenza previsto** (*es: primo gruppo previsto in partenza per il secondo percorso alle ore 09.45 che termini il secondo percorso alle ore 11.45 o più tardi*), la giuria deve obbligatoriamente operare il **taglio del 50%** per l'ultimo percorso di gara. Qualora invece il secondo percorso non termini entro le **tre ore rispetto all'orario di partenza previsto**, la giuria deve obbligatoriamente sancire la **cancellazione** dell'ultimo percorso di gara.

Al fine di assumere detti provvedimenti, fa fede **l'ora in cui il primo gruppo di gioco consegna gli score all'organizzazione**. L'organizzazione deve registrare l'orario e, se del caso, informare il Capo Arbitro della necessità di adottare uno dei succitati provvedimenti.

In tutte le tipologie di gara, la giuria può decidere, per **esigenze motivate (da specificare nel verbale di gara)**, di non procedere al rifacimento dei gruppi di gioco per l'ultimo percorso al fine di causare evitabili ritardi allo svolgimento della gara.

15.10.02 - ARRIVO GIOCATORE IN RITARDO

Si concede ad OGNI tesserato la possibilità di iniziare il gioco nonostante un ritardo alla chiamata, solo per il primo percorso, **UNA SOLA volta nel corso della stagione**. Il giocatore può prendere il via a condizione che i giocatori facenti parte del suo gruppo di gioco non abbiano concluso la nona buca del primo percorso. Egli sarà provvisoriamente aggregato al primo gruppo in partenza al momento del suo arrivo sul campo di gara. Come espresso sopra, tale concessione può essere fruita una volta sola nel corso dell'annata sportiva ed il ritardo deve essere annotato nel verbale di gara. Un giocatore, al secondo ritardo nell'annata sportiva, può prendere parte al gioco con il suo gruppo ma si vedrà assegnato il punteggio di 7 colpi per ogni buca già terminata dal gruppo stesso. In caso di recidiva, dovrà essere il giocatore a segnalare alla giuria che l'episodio non è il primo accaduto nella stagione corrente, in modo da consentire alla giuria di adottare il provvedimento del caso (7 colpi per ogni pista non giocata a causa del ritardo). In caso d'omessa segnalazione da parte del giocatore recidivo, lo stesso si vedrà comminata una giornata di squalifica (da scontarsi nella prima gara C o IT immediatamente successivo alla data d'emissione del provvedimento)

15.10 - RITIRO DAL GIOCO

Un giocatore che intende ritirarsi a gara in corso deve darne comunicazione al Presidente di Giuria, il quale deve riportare sul verbale di gara se il ritiro sia avvenuto o meno dietro comprovata motivazione. Se un giocatore si ritira senza valide e comprovate motivazioni, o se abbandona la competizione senza avvertire il Presidente di Giuria, si vedrà attribuita un'ammonizione scritta (da indicare sul verbale di gara). Se il giocatore collezionerà, nel corso della stagione, due ammonizioni scritte per questa infrazione, si vedrà comminata una giornata di squalifica da scontare secondo le modalità indicate dalla Commissione Disciplinare. Il ritiro dalla gara fa perdere ogni tipo di diritto sulla stessa. **I punti di partecipazione + punti par eventualmente acquisiti, vengono assegnati solo se il giocatore/trice non si ritira dalla gara, anche se il ritiro dovesse avvenire dopo i giri calcolati per la classifica sulla quale vengono assegnati i punti.**

15.11 – ALCOOLICI E FUMO

E' fatto divieto a tutti i tesserati iscritti alla gara (giocatori, allenatori, giudici di gara e di pista) di **possedere o consumare** bevande alcoliche o superalcoliche per tutta la durata della gara e degli allenamenti ufficiali.

Il divieto si estende all'"**area di gioco**" che viene così definita:

- **il campo di gioco;**
- **eventuale percorso transennato allestito per seguire lo sviluppo del gioco;**
- **aree relax riservate ai giocatori in attesa di partire per il proprio percorso;**
- **area comprendente tavolo organizzazione, tabelloni e/o monitor per la visualizzazione dei risultati di gara**

E' compito della giuria di gara, in accordo con il club organizzatore, definire in modo chiaro ed inequivocabile quale sia l'"area di gioco" all'interno della quale è vietato il possesso e consumo di bevande alcoliche da parte di tesserati iscritti alla gara, possibilmente emettendo apposito comunicato per fugare ogni possibile dubbio. Il tesserato che verrà trovato a consumare o semplicemente detenere sostanze alcoliche all'interno dell'"area di gioco" come definita qui sopra, verrà una prima volta ammonito (A) e, in caso di recidiva all'interno della stessa competizione, squalificato dalla gara.

E' in ogni caso fatto **divieto assoluto di accedere al campo di gioco in palese stato di ebbrezza**, anche in caso non si sia stati colti in flagranza di consumo o detenzione di bevande alcoliche. In tal caso, è compito della giuria disporre l'allontanamento dal campo del tesserato in questione, che verrà immediatamente squalificato dalla competizione.

Per quanto riguarda il fumo, il divieto di fumare in campo durante gara o allenamenti ufficiali **si estende anche agli utilizzatori di sigaretta "elettronica"**.

15.12 - AMMISSIONE PUBBLICO IN CAMPO

In tutte le gare, compatibilmente con le caratteristiche del campo e le dimensioni dello stesso dovrà essere ammesso il pubblico in campo. Le organizzazioni dovranno, se necessario, disporre di alcuni addetti che accompagnino il pubblico in campo, impartiscano i suggerimenti utili a garantire le regolari condizioni di gara e illustrino le varie fasi di gioco. Le aree in cui è consentito l'accesso al pubblico devono essere chiaramente delimitate da barriere fisiche (transenne, nastro) in modo da consentire che i giocatori non vengano disturbati .

15.13 - TESSERAMENTO GIOCATORI

Qualora un giocatore, ancora non tesserato F.I.G.S.P. per la stagione in corso, intendesse partecipare (avendone i requisiti) ad una gara di classe C, B, IT, o N, è fatto obbligo per il club di appartenenza inviare in Federazione la richiesta di tesseramento **entro il martedì antecedente la data di disputa della gara** interessata. In assenza di comunicazioni scritte da parte del club di appartenenza, il giocatore non potrà prendere parte alla gara. Qualora dovesse comunque parteciparvi, il suo risultato non sarà considerato valido ai fini sia della gara che delle varie classifiche nazionali, ed inoltre verranno presi provvedimenti nei confronti del club di appartenenza e del club organizzatore della gara, per aver consentito la partecipazione di un giocatore non tesserato.

15.14 – LIMITI ASSEGNAZIONE GARE

Al fine di evitare un eccessivo intasamento del calendario agonistico si definiscono i seguenti limiti nell'assegnazione delle gare, relativamente al periodo di "alta stagione" marzo-settembre:

- Ogni campo (inteso come singola specialità) potrà ospitare **al più 2 competizioni** di classe **C, IT, O** (anche se organizzate da club differenti).
- Un impianto combinato (2 specialità) potrà ospitare **al più 3 competizioni** di classe **C, IT, O** (anche se organizzate da club differenti).

I comitati regionali dovranno tenere presente della seguente norma in fase di richiesta gare per la stagione successiva.

15.15 – UTILIZZO GAZEBO DI PROPRIETA' F.I.G.S.P.

La F.I.G.S.P. è proprietaria di no. 17 (diciassette) gazebo ad apertura istantanea utilizzabili per la copertura delle piste in caso di rischio meteorologico (pioggia). I gazebo sono a disposizione di tutti i club per il supporto all'organizzazione di gare a calendario nazionale, alle seguenti condizioni:

- Le spese di trasporto sono, per le gare di **classe N**, a carico della F.I.G.S.P., mentre per tutte le altre gare sono a carico del club o comitato che ne facesse richiesta
- Le modalità di trasporto devono essere di volta in volta concordate tra la F.I.G.S.P. e il club organizzatore della manifestazione (mezzo privato, corriere, ecc.)
- L'organizzatore della manifestazione è responsabile per:
 - o *La corretta custodia e conservazione delle attrezzature*
 - o *Il montaggio e lo smontaggio delle attrezzature in modo appropriato (i teli non devono essere riposti bagnati per evitare il rischio di danneggiamento/ammuffimento del tessuto)*
 - o *Tutte le operazioni di scarico e carico del materiale in fase di trasporto*
- In caso di furto / smarrimento / danneggiamento dell'attrezzatura affidata, il club organizzatore si impegna a rifondere la F.I.G.S.P. per il valore stimato del danno
- I gazebo NON DEVONO essere utilizzati in caso di forti temporali, in quanto eventuali colpi di vento potrebbero danneggiarne in modo irreparabile la struttura

15.16 - DEROGHE AL REGOLAMENTO W.M.F.

15.16.01 – PISTE 3 E 4 SPEC. 1 / PISTA TUBETTO SPEC. 2

In deroga al regolamento internazionale si dispone che qualora la pallina si fermi all'interno dell'ostacolo di tutte le piste no.3 e 4 della specialità minigolf e tutte le piste "Tubetto" della specialità miniaturgolf (dei campi italiani omologati) il diretto marcatore o un membro della giuria di gara è tenuto a lanciare con le mani la pallina dentro l'ostacolo, senza marcare colpi aggiuntivi al giocatore.

15.16.02 – PISTA 15 SPEC. 1

In deroga al regolamento internazionale si dispone che, per tutte le piste no. 15 della specialità minigolf (dei campi italiani omologati) **sproviste di gradino tra fine del tunnel e inizio del terrazzino**, qualora la pallina, una volta passato l'ostacolo, oltrepassi in direzione della partenza la linea posta tra la fine del tunnel e l'inizio del terrazzino, la stessa risulta ugualmente in gioco.

RATIFICATO DALLA COMMISSIONE TECNICA F.I.G.S.P.	APPROVATO DAL CONSIGLIO DIRETTIVO F.I.G.S.P.	MODIFICATO
In data 18/12/2016	In data 19/12/2016	In data 07/02/2017