



# FEDERAZIONE ITALIANA GOLF SU PISTA

Affiliata W.M.F. – E.M.F.

## NORME DI GIOCO INTEGRATIVE – STAGIONE 2019

La stagione agonistica 2019 inizia il 1 gennaio e termina il 31 dicembre 2019.

### **01.0 – CAMPIONATO NAZIONALE A PUNTI – GARE “C”**

#### **01.01 – NORME GENERALI**

Il Campionato Nazionale a punti si compone di **21 gare**, suddivise in **7 giornate**. Per la stagione 2019 queste sono le date fissate per le giornate di gara:

<b>1. Giornata</b>	10 marzo
<b>2. Giornata</b>	31 marzo
<b>3. Giornata</b>	5 maggio
<b>4. Giornata</b>	30 giugno
<b>5. Giornata</b>	28 luglio
<b>6. Giornata</b>	1 settembre
<b>7. Giornata</b>	22 settembre

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 Filz e M.O.S. 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/filz + 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, e 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).

**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.**

Nell'ottica di ridurre i tempi di durata di questa tipologia di gare, che rappresenta attualmente la competizione di ingresso per i neo-tesserati al minigolf agonistico, Le gare di classe C si dovranno disputare con una delle le seguenti modalità:

##### **01.04.01 – GARA CON PARTENZA MASS START**

Per la tipologia di gara mass-start si configurano due possibilità:

- Fino a **48 partecipanti** → un gruppo di gioco
- Oltre i **48 partecipanti** → due gruppi di gioco equamente distribuiti

La tabella di gara per i due casi è la seguente:

CASO 1: 1 GRUPPO				CASO 2: 2 GRUPPI					
Spec1/Filz/MOS		Spec. 2		Spec. 1		Spec. 2		Spec. Filz/MOS	
08.30	1° giro	08.30	1° giro	08.15	1° giro GRUPPO 1	08.15	1° giro GRUPPO 1	08.15	1° giro GRUPPO 1
10.30	2° giro	10.00	2° giro	09.30	1° giro GRUPPO 2	09.15	1° giro GRUPPO 2	09.45	1° giro GRUPPO 2
12.30	3° giro	11.30	3° giro	10.45	2° giro GRUPPO 1	10.15	2° giro GRUPPO 1	11.15	2° giro GRUPPO 1
		13.00	4° giro	12.00	2° giro GRUPPO 2	11.15	2° giro GRUPPO 2	12.45	2° giro GRUPPO 2
				13.15	3° giro GRUPPO 1	12.15	3° giro GRUPPO 1	14.15	3° giro GRUPPO 1
				14.30	3° giro GRUPPO 2	13.15	3° giro GRUPPO 2	15.45	3° giro GRUPPO 2
						14.15	4° giro GRUPPO 1		
						15.15	4° giro GRUPPO 2		

N.b.: gli orari di partenza dei giri successivi al primo possono essere anticipati o posticipati dalla giuria, dopo opportuna comunicazione. Il percorso successivo dovrà iniziare **non meno di 15 minuti dopo che l'ultimo gruppo di gioco ha completato il percorso precedente.**

Le partenze per i primi percorsi (2 per minigolf, filz e MOS, 3 per miniatur) **avvengono miste per categoria e a sorteggio. I giocatori junior-schuler appartenenti sia alla seconda categoria che agli esordienti dovranno giocare assieme.**

Ad ogni percorso i gruppi partiranno da una pista differente, scalando di 4 piste sullo schema previsto dall'organizzazione (es.: il gruppo che parte alla pista 1 partirà il giro successivo alla pista 5; il gruppo che parte alla pista 13 partirà il giro successivo alla pista 17). Ogni gruppo potrà usufruire del minuto di prova alla pista da cui parte, per ognuno dei percorsi previsti. Solo dopo aver completato tutte e 18 le piste del percorso gli score andranno firmati e portati al tavolo dell'organizzazione, pertanto una volta completata la pista 18 i gruppi di gioco (eccetto quello partito dalla pista 1) dovranno spostarsi alla pista no. 1 non appena questa si libera.

Per ogni gara, spetta al club organizzatore, in base al numero di gruppi previsti, decidere quali piste lasciare libere nello schema di partenza. Si consiglia di lasciare libere nello schema di partenza per prime le piste ritenute più impegnative, al fine di evitare rallentamenti nel gioco subito all'inizio del giro.

A pagina seguente un esempio di schema di partenza con questa situazione:

- **Gara con 15 gruppi, il club decide di escludere dalle partenze le piste 6, 12, 15 perché ritenute le più difficili, specialità miniatur**
- 

GRUPPI	PERCORSO 1	PERCORSO 2	PERCORSO 3	PERCORSO 4
1	PISTA 1	PISTA 5	PISTA 10	PISTA 16
2	PISTA 2	PISTA 7	PISTA 11	PISTA 17
3	PISTA 3	PISTA 8	PISTA 13	PISTA 18
4	PISTA 4	PISTA 9	PISTA 14	PISTA 1
5	PISTA 5	PISTA 10	PISTA 16	PISTA 2
6	PISTA 7	PISTA 11	PISTA 17	PISTA 3
7	PISTA 8	PISTA 13	PISTA 18	PISTA 4
8	PISTA 9	PISTA 14	PISTA 1	PISTA 5
9	PISTA 10	PISTA 16	PISTA 2	PISTA 7
10	PISTA 11	PISTA 17	PISTA 3	PISTA 8
11	PISTA 13	PISTA 18	PISTA 4	PISTA 9
12	PISTA 14	PISTA 1	PISTA 5	PISTA 10
13	PISTA 16	PISTA 2	PISTA 7	PISTA 11
14	PISTA 17	PISTA 3	PISTA 8	PISTA 13
15	PISTA 18	PISTA 4	PISTA 9	PISTA 14

Per il **percorso finale** la giuria potrà decidere se rifare i gruppi di gioco in ordine inverso di classifica e categoria (qualora non vi siano ritardi nella tabella di gara). In tal caso, **alla pista no. 1 partiranno i migliori giocatori della 1. Categoria**, mentre i gruppi successivi partiranno a scalare, sempre in ordine di classifica, alle piste successive in quest'ordine di categoria: 1. Categoria, Esordienti, Junior, 2. Categoria.

In caso di sospensione della gara per motivi meteorologici, la stessa risulterà valida per il numero di percorsi completati da tutti i giocatori.

#### 01.04.02 – GARA CON PARTENZA TRADIZIONALE

Per la tipologia di gara con partenza tradizionale, si chiameranno alla partenza i gruppi di gioco secondo l'usuale orario cadenzato ed il seguente schema:

## ORDINE DI PARTENZA

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

(\*)= in caso vi fosse un solo iscritto nella cat. Esordienti, il giocatore verrà fatto partire con la seconda categoria mista  
(\*\*)= in caso vi fosse un solo iscritto 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.

**In caso di partecipazione superiore a 80 giocatori, dovrà essere OBBLIGATORIAMENTE effettuato un taglio**, per il quale accederanno al percorso finale i seguenti giocatori:

- Il miglior 50% dei giocatori/trici di 1. Categoria (più eventuali parimerito)
- Il miglior 50% dei giocatori/trici di 2. Categoria (più eventuali parimerito)
- Non verrà operato nessun taglio per le categorie Junior e Esordienti

L'ordine di partenza per l'ultimo percorso sarà il seguente: Esordienti → Junior → 2. Categoria → 1. Categoria

### 01.05 – SCELTA DELLA FORMULA DI GARA

I club dovranno **obbligatoriamente specificare nell'invito** la formula di gara che intendono adottare, scegliendo tra le seguenti opzioni:

<b>OPZIONE A</b>	Partenza Mass-Start a 1 gruppo (fino a 48 giocatori) o 2 gruppi (più di 48 giocatori)
<b>OPZIONE B</b>	Partenza cadenzata (con taglio obbligatorio per il percorso finale oltre gli 80 giocatori)
<b>OPZIONE C</b>	Opzione mista: fino a 80 partecipanti → opzione B; oltre 80 partecipanti → opzione A con 2 gruppi

### 01.06 – PERCORSO FACOLTATIVO IL SABATO POMERIGGIO

Ai club che scegliessero l'opzione B è data facoltà di offrire la possibilità ai giocatori di disputare un percorso di gara il sabato pomeriggio. La possibilità dovrà essere espressamente indicata nell'invito di gara ("OPZIONE B CON PERCORSO SABATO POMERIGGIO"). In caso di numero di iscritti superiore a 70 andrà comunque effettuato il taglio come da 01.04.02

Il percorso del sabato pomeriggio dovrà disputarsi con le seguenti modalità:

- Inizio ore **15.30**
- Partenza mass-start (le piste di partenza dei vari gruppi devono essere definite dal club organizzatore)
- L'allenamento del sabato, con campo riservato agli iscritti alla gara, sarà possibile fino alle ore 15.00
- Il percorso verrà disputato se vi saranno **almeno 2 iscritti facenti richiesta (in modo da comporre almeno un gruppo di gioco)**. La richiesta di giocare il sabato pomeriggio dovrà essere effettuata all'atto delle iscrizioni tramite pannello gestionale.
- I gruppi di gioco saranno misti per categoria, e verranno mantenuti uguali per i giri della domenica (partiranno subito a seguire i gruppi di gioco che disputano il primo percorso domenica mattina). Se, a causa del maltempo, non fosse possibile disputare il percorso del sabato pomeriggio, i gruppi di gioco partiranno per primi nell'ordine di partenza della domenica.
- Deve essere garantita la presenza **di almeno un membro di giuria** durante la disputa del percorso (per eventuali decisioni da assumere in merito a rinvii, maltempo, sanzioni disciplinari).

### 01.07 – 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)

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

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

### 01.08 – 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 01.09)

### 01.09 – 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 2019" saranno così attribuiti:

SQUADRE	15 +	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
POSIZIONE															
1	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
2	14	14	14	13	13	13	12	12	11	11	10	9	9	8	
3	13	13	13	12	11	11	10	9	8	7	6	6	5		
4	12	12	11	10	9	9	8	7	6	4	4	2			
5	11	11	10	9	8	7	6	5	4	2	2				
6	10	10	9	8	7	5	4	3	2	1					
7	9	8	7	6	5	4	3	2	1						
8	8	7	6	5	4	3	2	1							
9	7	6	5	4	3	2	1								
10	6	5	4	3	2	1									
11	5	4	3	2	1										
12	4	3	2	1											
13	3	2	1												
14	2	1													
15	1														

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 sette 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 10.01)

## 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'incasso 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 filz e M.O.S., 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/MOS) – miniatur – minigolf (filz/MOS) – 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, salvo differenti decisioni da parte della giuria di gara.

## 02.05 – CATEGORIE

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

- **CATEGORIA SCOLARI:** giocatori/trici nati a partire dal 01.01.2004
- **CATEGORIA JUNIOR:** giocatori/trici nati dal 01.01.2000 al 31.12.2003
- **CATEGORIA SENIOR 1:** giocatori/trici nati fino al 31.12.1973
- **CATEGORIA SENIOR 2:** giocatori/trici nati fino al 31.12.1960
- **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 01.01.1974 e il 31.12.1999**).
- 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/MOS) – miniaturo – minigolf (filz/MOS) – miniaturo.

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 - Italia League a squadre
- Campionati italiani (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 **200** "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 2019 più i tesserati nella stagione 2018 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 2019

### 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 PAR DI GARA che si discosta eccessivamente (+/- 1,5 colpi) dal PAR di campo (05.03)**, valutando le cause oggettive che hanno causato tale differenza ed operando eventualmente una correzione dello stesso qualora lo ritenesse necessario.

#### 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 miglior 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;
- 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 Filz e MOS, 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, filz e MOS), 4 (specialità 2) e 2 (specialità 0), i punti si assegnano comunque su questa distanza (per esempio gare IT con elevato numero di giri)

I punti gioco vengono poi assegnati dal pannello gestionale sulla base delle tabelle dedicate per specialità e per campo. Per i campi specialità M.O.S., la tabella parametrica applicata è quella della specialità 1 minigolf.

In allegato alle norme vengono forniti gli esempi di tutte le tabelle parametriche sulla base delle quali vengono assegnati i punti PAR. Per ricavare la tabella specifica del campo è sufficiente sostituire il valore del Par di gara a quello indicato in tabella.

## 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, combinato e M.O.S.

## 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 2019**.

Per il 2018 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 2019 (capo 10.00)**.

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**



N..b.: **per la prima posizione assoluta**, che assegna i 100 punti **E' NECESSARIO FAR DISPUTARE LO SPAREGGIO**, anche se i giocatori appartengono a categorie differenti ed anche se si tratta di un uomo e una donna, anche nei casi in cui lo stesso non sia previsto dal programma di gara, al fine di una corretta assegnazione del punteggio.

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**.

La tabella di assegnazione punti è la seguente:

<b>TABELLA PUNTI (ASSOLUTA MASCHILE + FEMMINILE)</b>					
<i>Posizione</i>	<i>punti</i>	<i>posizione</i>	<i>punti</i>	<i>posizione</i>	<i>punti</i>
1	100	11	76	21	59
2	95	12	74	22	58
3	92	13	72	23	57
4	90	14	70	24	56
5	88	15	68	25	55
6	86	16	66	26	54
7	84	17	64	27	53
8	82	18	62	28	52
9	80	19	61	29	51
10	78	20	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 2019**. La classifica finale maschile e femminile verrà premiata dalla Federazione con modalità stabilite ogni anno nelle Norme di Tesoreria.

## 07.0 – CAMPIONATI ITALIANI A SQUADRE / ITALIA LEAGUE

### 07.01 – NORME GENERALI

Il **Campionato Italiano a squadre** si disputerà a **Lagundo (BZ), spec. 2** in data **25-26 maggio 2019** ed elegge la squadra italiana maschile e femminile Campione d'Italia. L'**Italia League**, speciale classifica abbinata al Campionato Italiano, assegna il diritto di partecipazione alla "Minigolf Champions' League". L'edizione 2019 qualifica all'edizione 2020 della Minigolf Champions' League in programma a **[non ancora assegnata]**

### 07.02 – DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

#### 07.02.1 Campionati Italiani a squadre

La competizione è aperta ad un massimo di **12 squadre maschili e 9 femminili**.

Acquisiscono diritto di partecipazione:

- le squadre che hanno preso parte all'Italia League nella stagione precedente
- il club organizzatore
- squadre aggiuntive, fino al raggiungimento di massimo 12 squadre maschili e 9 femminili, sulla base della classifica del campionato italiano per società della stagione precedente

#### 07.02.2 Italia League

L'Italia League è una speciale classifica abbinata al Campionato Italiano a squadre, alla quale i club iscritti al Campionato Italiano possono prendere parte **solo se nella stagione precedente figurano classificati o nell'Italia League (maschile o femminile, in base alla categoria in cui si iscrivono) o nel Campionato di Società (indipendentemente se maschile o femminile)**

La classifica di gara dell'Italia League verrà elaborata **escludendo le squadre che non avessero acquisito il diritto di partecipazione** in base a quanto sopra indicato

### 07.03 – MODALITA' DI GARA

La gara si disputa sulla distanza di due giornate, ognuna composta da **4 percorsi** a prescindere dalla specialità prescelta. In caso di prove combinate (minigolf+miniatur o filz+miniatur) la seconda giornata verrà sempre disputata sulla specialità miniatur. La giuria di gara può valutare cambiamenti al programma per ragioni legate a problematiche meteo.

Partiranno per prime le squadre femminili, successivamente le squadre maschili, in base all'ordine di squadra dichiarato dai club. Per la prima giornata di gara l'ordine di partenza delle squadre verrà sorteggiato, per la seconda giornata avverrà in ordine inverso rispetto alla classifica del campionato tenendo sempre nello stesso gruppo di gioco le prime 3 classificate e ruotando le altre squadre.

### 07.04 – 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 non possono partecipare per altri club in altre gare dello stesso campionato (in caso di trasferimento ad anno in corso).

#### 07.04.01 – 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 31.12.2018 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
- I prestiti vanno dichiarati contestualmente all'atto di iscrizione al campionato (vedi 07.08). Non sono in ogni caso consentiti prestiti a stagione iniziata.

### 07.05 – 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.

### 07.06 – SISTEMA DI PUNTEGGIO

Per la classifica del campionato si adotta il seguente criterio di punteggio:

- Viene stilata una classifica per ogni percorso disputato in ciascuna gara
- 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 7 squadre → 1° 12 pt., 2° 10 pt., 3° 8 pt., 4° 6 pt., 5° 4 pt., 6° 2 pt., 7° 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.
- Per la classifica di **Italia League** si adottano i medesimi criteri sopra elencati, escludendo dal conteggio le squadre che non abbiano acquisito il diritto di partecipazione all'Italia League.

## 07.07 – MODALITA' DI ISCRIZIONE

I club intenzionati a partecipare all'Italia League devono inviare la propria richiesta entro il **15 marzo**. La richiesta va inviata alla Commissione Tecnica Nazionale. **Entro la stessa data vanno comunicati anche eventuali prestiti.**

I club dovranno iscrivere la rosa di giocatori che potrà prendere parte alla gara, entro la mezzanotte del **lunedì** antecedente la gara.

## 07.08 – FORMAZIONE DELLE SQUADRE

Entro le ore 16.00 del giorno antecedente la gara, i club devono comunicare la formazione delle squadre per la prima giornata di gara, scegliendo tra i giocatori iscritti alla competizione secondo quanto prescritto al punto 07.07.

Per la seconda giornata di gara, i club hanno facoltà di cambiare la formazione comunicandola entro il termine di mezz'ora dalla conclusione della gara. La squadra può essere cambiata sia come numerazione, che come giocatori, inserendo eventualmente anche giocatori che non abbiano giocato la prima giornata (purchè regolarmente iscritti alla manifestazione).

## 07.09 – RISERVA

Trattandosi di competizione in cui ogni percorso conta come classifica a sé stante, viene data facoltà ai club di utilizzare ad ogni percorso la possibilità di far entrare la riserva. Ciò significa che nel momento in cui viene effettuata la sostituzione, il giocatore sostituito (**che deve interrompere immediatamente il gioco in modo che il giocatore subentrato possa iniziare a giocare dalla pista da cui effettivamente subentra**) torna a disposizione della squadra per poter eventualmente subentrare in un percorso successivo a quello in cui è stato sostituito.

La nuova sostituzione potrà essere effettuata verso qualsiasi dei giocatori in quel momento titolari.

Il giocatore che inizia il percorso come riserva ha facoltà di decidere se iniziare a giocare dalla propria pista no. 1 o se iniziare a giocare solo nel momento in cui subentra ad un titolare.

## 07.10 – QUOTE DI ISCRIZIONE

Le quote di iscrizione vengono fissate dalle Norme di Tesoreria F.I.G.S.P.

## 07.11 – PREMIAZIONE

I club vincitori ottengono il titolo, rispettivamente, di **Campione Italiano a Squadre Maschili e Campione Italiano a squadre Femminili**

In caso risulti una sola squadra iscritta, le verrà assegnata di diritto la qualifica all'Europa Cup **ma non verrà assegnato il titolo sportivo di campione italiano.**

Le modalità di premiazione vengono definite ogni anno dalla Tesoreria F.I.G.S.P.. La premiazione sia sportiva delle singole prove, sia di fine anno in rimborsi spese è a carico della F.I.G.S.P.

## **08.0 – CAMPIONATO ITALIANO INDIVIDUALE E DI SOCIETA'**

### 08.01 – LUOGO E SPECIALITA'

Il campionato italiano individuale e di società si disputerà a **Novi Ligure (AL)**, specialità 2, in data **20-21 luglio 2019**. La manifestazione assegna i **titoli individuali nazionali assoluti maschile e femminile, titoli individuali di 2.Categoria Maschile e 2. Categoria Femminile** ed il titolo di **Club Campione Italiano per Società.**

### 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 italiani tesserati a federazioni straniere sarà la Commissione Tecnica a valutare l'ammissione.
- **Possono partecipare a titolo individuale solo i giocatori che, alla data di chiusura delle iscrizioni, abbiano portato a termine nella stagione corrente almeno DUE gare di classe C, IT, B, Open.** In deroga a ciò, si consente ai **giocatori appartenenti al club organizzatore della manifestazione** di partecipare a titolo individuale anche nel caso abbiano, alla data di chiusura delle iscrizioni, portato a termine nella stagione corrente UNA gara di classe C, IT, B, Open.
- **I Campioni Italiani Assoluti e di Categoria 2018** (qualificati di diritto)
- I giocatori ESORDIENTI potranno partecipare solo ad integrazione delle squadre ma non a titolo individuale
- Tra i giocatori partecipanti in base a quanto sopra esposto, **acquisiscono diritto di partecipazione per l'assegnazione del TITOLO ASSOLUTO solamenti i seguenti:**

- I giocatori e le giocatrici appartenenti alla prima categoria nazionale
- I giocatori e le giocatrici appartenenti alla seconda categoria nazionale, che risultino entro la 150° posizione della Classifica Nazionale per Passaggi di Categoria in base all'ultimo aggiornamento prima della 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
- Specialità minigolf / filz (> 70 partecipanti): 3 percorsi per tutti i partecipanti validi anche per le squadre
- Specialità minigolf / filz (< 70 partecipanti): 4 percorsi per tutti i partecipanti validi anche per le squadre
- Specialità miniatur: 4 percorsi per tutti i partecipanti validi anche per le squadre
- Ordine di partenza: partono per prime le squadre, con ordine di partenza sulla base della Classifica Club dell'Anno della stagione precedente, ed in base alla numerazione di squadra dichiarata dai club. Successivamente, partono i giocatori partecipanti a titolo individuale per le categorie 2. Femminile, 2. Maschile, 1. Femminile, 1. Maschile, in ordine inverso sulla base della Classifica Passaggi di Categoria all'ultimo aggiornamento disponibile

#### 2° Giornata di gara

- Inizio ore 8.00
- Due percorsi per tutti i partecipanti, valido come finale per la gara a squadre. L'ordine di partenza delle squadre è inverso alla classifica della prima giornata, mentre non cambia l'ordine di partenza dei giocatori partecipanti a solo titolo individuale. Al termine verrà assegnato il titolo di **Club Campione Italiano per Società.**
- Al termine dei percorsi validi per le squadre vengono assegnati anche i titoli di **Seconda Categoria Maschile e Seconda Categoria Femminile**
- Due percorsi di **superfinale per l'assegnazione dei titoli assoluti**, riservati ai **Primi 15 Uomini e le Prime 6 Donne** (più eventuali parimerito) sulla base dei criteri indicati al punto 08.02 circa il diritto di partecipazione all'assegnazione del titolo assoluto. Partiranno prima le donne e poi gli uomini. Al termine verranno assegnati i titoli nazionali assoluti individuali maschile e femminile

### 08.05 – GARA A SQUADRE

Abbinato al campionato italiano individuale assoluto, vi è il Campionato Italiano a squadre di società.

Il Campionato di Società è inoltre valido come classifica di qualifica per assegnare i posti liberi per i Campionati Italiani a Squadre della stagione successiva (vedi par. 07.02). Inoltre, le prime 3 squadre classificate nel Campionato Italiano per società sono qualificate di diritto alla Coppa Italia per Club (vedi par. 11.02).

Le **squadre di società** sono composte da 4 giocatori + 1 riserva (**di qualsiasi categoria e/o età**) appartenenti a titolo definitivo ad un club (non sono ammessi prestiti temporanei di alcun tipo).

L'ordine di squadra dovrà essere consegnato dai responsabili di club all'organizzazione entro le **ore 16.00 del giorno antecedente la gara.**

Per la classifica a squadre si adotta il sistema a "punti sul giro" (analogo a quello in uso per l'Italia League, par 07.0), ovvero:

- Viene stilata una classifica per ogni percorso disputato in ciascuna gara
- 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.

### 08.06 – 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 (c.d. "superfinalisti")
- I primi 3 Classificati di 2. Categoria Maschile e 2. Categoria Femminile
- Le prime 3 squadre (trofeo alla squadra + 6 medaglie → 5 giocatori e 1 accompagnatore)

## 09.0 – CAMPIONATO ITALIANO JUNIORES E SENIORES (INDIVIDUALE E A SQUADRE)

### 09.01 – LUOGO E SPECIALITA'

Il campionato italiano individuale e a squadre junior/senior si disputerà a **Siusi (BZ)**, specialità **2**, in data **22-23 giugno 2019**. La manifestazione assegna i titoli individuali nazionali di categoria (**senior maschile, senior femminile, junior, scolari**). Assegna inoltre i **titoli nazionali a squadre junior e a squadre senior**.

### 09.02 – 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.
- **Possono partecipare a titolo individuale solo i giocatori di 1. E 2. Categoria ed i giocatori esordienti appartenenti alle categorie Junior o Schuler, che, alla data di chiusura delle iscrizioni, abbiano portato a termine nella stagione corrente almeno DUE gare di classe C, IT, B, Open** In deroga a ciò, si consente ai **giocatori appartenenti al club organizzatore della manifestazione** di partecipare a titolo individuale anche nel caso abbiano, alla data di chiusura delle iscrizioni, portato a termine nella stagione corrente UNA gara di classe C, IT, B, Open.
- **I Campioni Italiani Assoluti e di Categoria 2018** (qualificati di diritto)
- I giocatori e le giocatrici esordienti, inseriti ad integrazione delle squadre senior, potranno giocare solo i percorsi previsti per la prova a squadre

### 09.03 – 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 DI CATEGORIA (SM, SF, JUN, SCHU) in carica sono esentati dal pagamento della quota d'iscrizione.

### 09.04 – MODALITA DI SVOLGIMENTO

#### 1° Giornata di gara

- Inizio ore 8.00.
- Specialità minigolf / filz (> 70 partecipanti): 3 percorsi per tutti i partecipanti validi anche per le squadre  
Specialità minigolf / filz (< 70 partecipanti): 4 percorsi per tutti i partecipanti validi anche per le squadre  
Specialità miniatur; 4 percorsi per tutti i partecipanti validi anche per le squadre
- Ordine di partenza: squadre Junior → squadre Senior (in ordine sorteggiato) → individuali schuler → junior → senior femminile → senior maschile.

#### 2° Giornata di gara

- Inizio ore 8.00.
- Due percorsi per tutti i partecipanti, validi come finale per la gara a squadre. L'ordine di partenza delle squadre è inverso alla classifica della prima giornata, mentre non cambia l'ordine di partenza dei giocatori partecipanti a solo titolo individuale. Al termine verranno assegnati i titoli di **Club Campione Italiano a squadre Junior e a squadre Senior**
- Due percorsi di superfinale riservati a: Primi 15 Senior Uomini, Prime 6 Senior Donne, Primi 6 Junior, Primi 6 Schuler (più eventuali parimerito). L'ordine di partenza per la superfinale sarà il seguente: Schuler → Junior → Senior Femminile → Senior Maschile. Al termine verranno assegnati i titoli nazionali individuali per le categorie Schuler, Junior, Senior Femminile, Senior Maschile.

### 09.05 – 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 **2 squadre** 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.

### 09.06 – PREMIAZIONE

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

- I superfinalisti di ciascuna categoria (15 Senior Uomini, 6 Senior Donne, 6 Junior, 6 Schuler)
- Le prime 3 squadre junior e senior (trofeo alla squadra + 5 medaglie → 4 giocatori e 1 accompagnatore)

## 10.0 – COPPA ITALIA E FINALE MASTER

A partire dalla stagione 2019 le competizioni Coppa Italia a Squadre e Finale Master vengono abbinate in un'unica manifestazione, della durata di due giornate, con l'intento di disputare due competizioni entrambe basate sulla formula del matchplay a scontri diretti. La manifestazione avrà luogo a **[da definire]** nei primi mesi della stagione agonistica 2020.

Il programma della manifestazione sarà il seguente:

- **1° Giornata (sabato) – inizio ore 8.30** (la giuria può variare l'orario in base al numero di partecipanti)
  - Due percorsi per tutti i partecipanti validi per:
    - Gironi di qualificazione Coppa Italia a Squadre (vedi capo 10.01.01)
    - Percorsi di qualificazione Finale Master individuale (vedi capo 10.02.02)
 In questi due percorsi, partono prima i giocatori partecipanti per la sola Finale Master, a seguire i giocatori partecipanti per la Coppa Italia nell'ordine stabilito dai club
  - Un percorso valido per le finali della Coppa Italia a Squadre (vedi capo 10.01.02)  
In questo percorso, i giocatori partecipanti per la sola Finale Master non giocano
- **2° Giornata (domenica) – inizio ore 8.00**
  - Fase matchplay Finale Master, composta da un turno preliminare che dà accesso al tabellone principale riservato ai migliori 32 giocatori (vedi capo 10.02.02)

## 10.01 – COPPA ITALIA A SQUADRE

La Coppa Italia è una competizione a squadre a 4 giocatori + riserva, senza limiti di categoria / sesso e senza possibilità di prestiti di giocatori da altri club. La competizione è aperta ad un numero massimo di 6 squadre che si qualificano secondo i seguenti criteri:

- Il club Campione Italiano per Società
- I primi 2 classificati del Trofeo Club dell'Anno. In caso uno o entrambi i club primi 2 classificati non intenda partecipare, il diritto di partecipazione passa ai club immediatamente seguenti in classifica.
- Successivamente il miglior club classificato per ognuno dei tre macro-raggruppamenti zonal, che non faccia già parte dei casi precedenti

### 10.01.01 – FORMULA DI GIOCO

Le 6 squadre vengono divise in due gironi, composti come segue (la posizione è riferita al piazzamento del club nella classifica del Trofeo Club dell'Anno 2019):

GIRONE A	GIRONE B
SQUADRA 1	SQUADRA 2
SQUADRA 4	SQUADRA 3
SQUADRA 5	SQUADRA 6

Si disputano 2 percorsi in cui ogni componente della squadra sfida i rispettivi delle altre squadre del girone (nr 1 vs nr 1....etc). Per ogni girone si creano pertanto 4 gruppi di gioco da tre giocatori (il gruppo dei n. 1, il gruppo dei n.2, il gruppo dei n.3 ed il gruppo dei n.4), che si sfidano sul giro in base ai colpi effettuati: il migliore della terna prende 4 punti, il secondo 2, il terzo 0. In caso di parità di colpi i punti vengono sommati e divisi.

La somma totale dei punti ottenuti dai giocatori nei due percorsi va a costituire il punteggio totale della squadra per la classifica del girone. Al termine dei due percorsi:

- Le due squadre vincitrici dei gironi disputeranno la finale per il primo e secondo posto
- Le due squadre seconde classificate dei gironi disputeranno la finale per il terzo e quarto posto
- Le due squadre terze classificate dei gironi verranno eliminate

In caso di parità punti, prevale nella classifica del girone la squadra con il minor numero di colpi effettuati.

In caso una squadra non prenda parte alla competizione, o si ritiri nel corso della stessa, si vedrà assegnati 0 punti in tutti gli incontri ai quali non ha preso parte.

### 10.01.02 – MODALITA' DI DISPUTA DELLE FINALI

Per le finali, che si disputano sulla distanza di 1 percorso, le squadre hanno facoltà di modificare lo schieramento della formazione titolare (quindi modificando i numeri di partenza e/o facendo subentrare la riserva nominata).

I componenti delle squadre disputeranno quattro incontri testa a testa (1vs1, 2vs2, 3vs3, 4vs4) nei quali, sulla base del punteggio del giro, al vincitore andranno 2 punti, allo sconfitto 0 (1-1 in caso di parità). Risulterà vincente la squadra con il maggior numero di punti. In caso di parità punti si procederà a spareggio.

Gli incontri per le finali partono in modalità mass-start, in questo modo:

- FINALE 3°/4° POSTO: PISTE 10, 12, 14, 16
- FINALE 1°/2° POSTO: PISTE 1,3,5,7

### 10.01.03 – UTILIZZO DELLA RISERVA

La riserva inizia a giocare, sia nei percorsi di qualificazione che di finale, solo nel momento in cui deve subentrare ad un titolare. Il titolare sostituito deve interrompere il gioco e lasciare spazio al giocatori subentrato nel proprio gruppo di gioco.

### 10.01.04 – MODALITA' E QUOTA DI ISCRIZIONE

I club aventi diritto di partecipazione devono confermare la loro **partecipazione** entro il termine di 30 giorni dalla data di inizio della competizione. In caso qualche club tra gli aventi diritto non intenda partecipare, verranno contattati i club successivi, che dovranno fornire risposta entro 10 giorni dalla data di inizio della gara.

I club partecipanti dovranno comunicare la **composizione della squadra** (senza numerazione) 7 giorni prima della gara. Questa regola si rende necessaria per non avvantaggiare i club che avessero sul campo più atleti partecipanti anche ai Master e risulterebbero quindi avvantaggiati nella scelta rispetto agli altri club.

La numerazione della squadra dovrà poi essere comunicata all'organizzazione entro le ore 16.00 del giorno precedente la gara.

La quota d'iscrizione a questa gara è GRATUITA.

### 10.01.05 – PREMIAZIONE

La premiazione della gara è interamente a carico della F.I.G.S.P.

## 10.02 – FINALE MASTER INDIVIDUALE

La Finale Master è una gara individuale che si disputa con la formula matchplay a buche. Dalla stagione 2019 viene disputata a **categoria unica maschile + femminile**. La gara assegna il titolo di **Campione Italiano Master 2019**.

### 10.02.01 – DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

La Finale Master è aperta ad un massimo di 48 giocatori, selezionati come segue:

- **I migliori 40 uomini e le migliori 8 donne** in base alla classifica finale a punti della stagione 2019

Qualora alcuni degli aventi diritto non dovessero partecipare, verrà assegnato un numero di **wildcard** corrispondente al numero di posti liberi, in quest'ordine:

Per i 40 posti maschili:

- Il Campione Master in carica
- I giocatori delle squadre nazionali nella stagione 2019, in base alla posizione nella classifica finale a punti della stagione 2019
- A completamento del contingente, a discrezione della Commissione Tecnica Nazionale, sulla base di meriti sportivi acquisiti nel corso della stagione 2019

Per gli 8 posti femminili:

- La Campionessa Master in carica
- Le giocatrici delle squadre nazionali nella stagione 2019, in base alla posizione nella classifica finale a punti della stagione 2019
- A completamento del contingente, a discrezione della Commissione Tecnica Nazionale, sulla base di meriti sportivi acquisiti nel corso della stagione 2019

Per evidenti ragioni organizzative, i giocatori aventi diritto dovranno confermare la propria partecipazione ai Master entro 20 giorni dalla data di disputa della gara, in modo da avere tempo sufficiente per assegnare le wildcard.

Le wildcard eventualmente assegnate dovranno confermare la propria partecipazione entro 7 giorni dalla data di disputa della gara.

La quota d'iscrizione a questa gara è GRATUITA.

## 10.02.02 – MODALITA' DI SVOLGIMENTO

La competizione si svolge con la tradizionale formula del matchplay a buche utilizzata negli ultimi anni. Gli incontri di matchplay si disputeranno sulla distanza di un percorso completo di 18 buche.

I giocatori qualificati alla Finale Master disputeranno nella giornata di sabato due percorsi che serviranno a definire lo schieramento per il matchplay della seconda giornata di gara (contemporaneamente alla disputa dei gironi per la Coppa Italia)

N.b.: durante il percorso di finale della Coppa Italia i giocatori partecipanti solo alla Finale Master **NON GIOCHERANNO**.

Al termine dei due percorsi del sabato, verrà composta la griglia per il matchplay a 48 giocatori, che consisterà in un tabellone principale con accesso diretti per i primi 16, più un turno di ripescaggio per i giocatori classificati dal 17esimo al 48esimo posto. A parità di colpi, per assegnare le posizioni si osserverà il criterio della regolarità, se anche quella fosse pari la posizione verrà assegnata a sorteggio, assumendo l'ordine attribuito da Bangolf come quello ufficiale (eccezione fatta **per la 16° posizione**, che determina il passaggio al tabellone principale, per la quale **in caso di parità colpi si effettuerà uno spareggio**)

La griglia per il matchplay sarà la seguente:

1° TURNO	TABELLONE PRINCIPALE						
	16/mi di finale	8/vi di finale	4/ti di finale	Semifinale	FINALE	VINCITORE	
	1						
32							
33							
17							
48							
	16						
	9						
24							
41							
25							
40							
	8						
	5						
28							
37							
21							
44							
	12						
	13						
20							
45							
29							
36							
	4						
	3						
30							
35							
19							
46							
	14						
	11						
22							
43							
27							
38							
	6						
	7						
26							
39							
23							
42							
	10						
	15						
18							
47							
31							
34							
	2						



N.b.: se il numero totale di partecipanti ai Master sarà inferiore a 48, i giocatori che dovranno sfidare nel primo turno una posizione "vacante" riceveranno un "bye" (ovvero passeranno d'ufficio al turno successivo)

Gli incontri partiranno con modalità mass start sulla pista stabilita ed indicata sul tabellone fino alle semifinali.

Le finali per il 1°/2° e per il 3°/4° posto partiranno tutte dalla pista no. 1

### 10.02.03 – GIOCATORI PARTECIPANTI ANCHE ALLA COPPA ITALIA

I giocatori facenti parte anche delle squadre partecipanti alla Coppa Italia giocheranno nel rispettivo gruppo in base allo schieramento stabilito dalla squadra, mentre gli altri verranno inseriti in gruppi sorteggiati a parte, che partiranno prima dei gruppi di gioco della Coppa Italia. Per quanto riguarda i giocatori utilizzati come riserva nei percorsi di qualificazione della Coppa Italia, siccome gli stessi iniziano a giocare solo nel momento in cui devono subentrare ad un titolare, nel caso siano anche qualificati per i Master risulteranno automaticamente non classificati per la griglia di partenza dei Master, e quindi posizionati d'ufficio all'ultimo posto. Lo stesso vale per eventuali giocatori titolari nelle squadre di Coppa Italia che venissero sostituiti e non potessero quindi completare i propri percorsi. La posizione attribuita ai vari giocatori non classificati nella griglia dei Master sarà assegnata in base alla posizione ottenuta dai giocatori nella classifica nazionale a punti finale 2019.

### 10.02.04 – PREMIAZIONE

La premiazione della gara è interamente a carico della F.I.G.S.P. e consisterà in premi sportivi e/o rimborsi spese per i giocatori in base alle norme di Tesoreria vigenti.

## 11.0 – GARE LIBERE

### 11.01 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**.

## 12.0 – GARE REGIONALI

### 12.01 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 nei seguenti casi:

- Sul campo in cui **la domenica successiva è prevista una qualsiasi gara a calendario nazionale di classe C, B, N, O o IT**
- Nei **weekend (sabato+domenica) di calendario destinati alle gare nazionali di classe "C"**

Le gare regionali sono valide per:

- CLASSIFICA DEL CAMPIONATO REGIONALE 2019

## 13.0 – PANNELLO GESTIONALE / GESTIONE ED INVIO DOCUMENTAZIONE UFFICIALE GARE

### 13.01 – 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](mailto:classifiche@figsp.it)

### 13.02 – 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.)

### 13.03 – 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 15.15), 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.

### 13.04 – ORGANIZZAZIONE GARE

Per le proprie gare, 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*
- *MODALITA' DI PARTENZA PER LE GARE DI CLASSE C (VEDI CAPO 01.05)*
- *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 AIR RISULTATI LIVE (FACOLTATIVO, SE DISPONIBILE)*

### 13.05 – 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, oltre che le piste di partenza in caso di gara mass start. Il sistema genererà un file .pdf che potrà essere agevolmente stampato e verrà visualizzato nella pagina del sito FIGSP contenente le informazioni sulla gara.

## 13.06 - 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.

## 13.07 - 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)**

## 13.08 - 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 13.04) il numero di giri previsto ed il termine di iscrizione richiesto.

## 13.09 - 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.

## 13.10 - RITARDI E SANZIONI

Nel caso si verificassero malfunzionamenti del pannello di gestione on-line, per problemi dovuti al server, i club sono tenuti a contattate tempestivamente i Webmasters per avviare 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*

## 14.0 - DISPOSIZIONI GENERALI PER LE GARE

### 14.01 - 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.

#### 14.02 - RECUPERI GARE

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

#### 14.03 - NEUTRALIZZAZIONE PISTE

Qualora durante la gara o nelle immediate vicinanze si verificano eventi di forza maggiore che rendano non giocabili una o più piste (es.: rottura di una lastra o di un ostacolo, caduta di un albero, smottamenti del terreno, etc.), la giuria potrà stabilire che le piste non giocabili vengano "neutralizzate" attribuendo un punteggio teorico di 2 colpi per ciascuna pista non giocata. In tal caso, il punteggio teorico dovrà essere assegnato **a tutti i giocatori** a partire dal percorso in cui si è verificata la non giocabilità della pista, quindi anche a quei giocatori che avessero già giocato la pista per il percorso in questione.

Qualora la giuria di gara dovesse decidere per la neutralizzazione di piste considerate non giocabili pur in assenza di cause di forza maggiore (NB: la pioggia non è considerabile tale), la gara verrà omologata come risultato ai fini della premiazione sportiva ma **non verrà tenuta in considerazione per le classifiche nazionali (sia individuali che a squadre nel caso delle gare di classe C), attribuendo i soli punti di partecipazione a tutti i giocatori non ritirati.**

Fa eccezione a ciò il solo caso della pista no. 7 spec. 1, qualora la stessa non sia giocabile in caso di allagamento della piazzola di arrivo a cui non sia possibile porre rimedio. In tal caso, la pista verrà neutralizzata equiparando la situazione ad una causa di forza maggiore.

#### 14.04 - 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 sceglierà tra i nominativi forniti dai club, le persone che riterrà più indicate per lo svolgimento di tale ruolo, e si occuperà di formarli e tenerli aggiornati sulle normative, in collaborazione con i comitati regionali con modalità 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 più 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 irregolarità 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 è 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 60 giocatori**: capo arbitro + 1 assistente + resp. organizzazione
- per gare **oltre 60 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.

#### 14.05 - 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 (**eccezion fatta per gare C con opzione per un percorso al sabato pomeriggio, vedi capo 01.06**)

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.**

#### 14.06 - 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.**

##### 14.06.01 - 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.

#### 14.07 - 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.

## 14.08 - 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.

## 14.09 - 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 nei giorni precedenti si intendono salvo avallo della giuria di gara).

**Il club organizzatore è altresì autorizzato ad anticipare l'orario di partenza della gara, entro il limite delle ore 07.30, per motivi dovuti ad elevata partecipazione o previsioni meteo sfavorevoli. L'eventuale variazione dovrà essere comunicata entro 24 ore dal termine di chiusura delle iscrizioni.**

## 14.10 - RITARDI NEL GIOCO

### 14.10.01 - 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 seguente 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 suddetti 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.

### 14.10.02 - 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)

## 14.11 - RITIRO DAL GIOCO

Un giocatore che intende ritirarsi a gara in corso deve darne comunicazione (di persona o, in caso di grave impedimento fisico che lo costringa ad abbandonare il campo di gioco d'urgenza, per tramite del responsabile del proprio club) 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, in base al regolamento internazionale, capitolo 2.3 capo 18.6 si vedrà comminata la seguente sanzione:

- Squalifica dalla gara (D+5)
- Applicazione di 5 punti di penalità sulla gara (che vanno quindi a sommarsi al punteggio della squadra, se il giocatore in questione ne fa parte)
- SOSPENSIONE DI 4 SETTIMANE DA TUTTE LE COMPETIZIONI DI QUALSIASI LIVELLO

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.**

#### 14.12 – MANCATO COMPLETAMENTO DELLA PISTA

Nel caso in cui un giocatore si rifiuti volontariamente di terminare una pista, nonostante non abbia giocato tutti e 6 i colpi a propria disposizione, il regolamento internazionale prevede l'applicazione della **sanzione B+2** (ovvero **ammonizione con due colpi di penalità**, che si sommano anche al punteggio della squadra qualora il giocatore ne faccia parte). Pertanto, in tal caso, il marcatore deve chiamare un componente della giuria per annotare sul cartellino una sanzione di tipo B+2. Si ricorda che una B+2, in caso il giocatore abbia già ricevuto in precedenza un'ammonizione di tipo A, comporta la squalifica dalla competizione.

#### 14.13 – 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"**.

#### 14.14 – 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.

#### 14.15 – 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.

#### 14.16 – 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.**

#### 14.17 – 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

#### 14.18 – DEROGHE AL REGOLAMENTO W.M.F.

##### 14.18.01 – 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.

##### 14.18.02 – 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) **sprovviste 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.

##### 14.18.03 – MINUTO DI PROVA

In deroga al regolamento internazionale la giuria di gara può, se lo ritiene opportuno per motivi legati ai tempi di svolgimento della gara, stabilire che al posto del minuto di prova alla prima pista ogni percorso, ogni gruppo possa effettuare **un solo tiro di prova per ciascun giocatore**. La decisione deve essere comunicata e chiaramente esposta in prossimità della pista no.1.

<i>RATIFICATO DALLA COMMISSIONE TECNICA F.I.G.S.P.</i>	<i>APPROVATO DAL CONSIGLIO DIRETTIVO F.I.G.S.P.</i>	<i>MODIFICATO</i>
<b><i>In data 30/10/2018</i></b>	<b><i>In data 11/11/2018</i></b>	<b><i>In data 14/01/2019</i></b>