



CONDIZIONI DI GARA
FINALE NAZIONALE ATTIVITÀ GIOVANILE
Golf Club Marco Simone, 3-4 dicembre 2022

Il genere usato per i vocaboli riferiti a qualsiasi persona include entrambi i sessi.

1 REGOLE E CONDIZIONI

Si gioca secondo quanto di seguito previsto:

- i) le Regole del Golf in vigore, approvate dal R&A Rules Limited;
- ii) i protocolli per contrastare e ridurre i rischi da contagio da COVID-19 emessi dalla FIG in vigore alla data di inizio gara;
- iii) le Condizioni di Gara e le Regole Locali adottate dalla FIG pubblicate su www.federgolf.it e distribuite dalla FIG sull'Hard Card FIG;
- iv) le giocatrici over 12 devono utilizzare i tee di partenza rossi;
- v) i giocatori over 12 devono utilizzare i tee di partenza gialli;
- vi) i giocatori under 12 devono utilizzare i tee di partenza verdi;
- vii) le eventuali Condizioni e Regole Locali Aggiuntive, decise ed emanate dal Comitato di Gara e secondo le condizioni che seguono.

2 SQUADRE PARTECIPANTI

Possono partecipare **7 squadre che rappresentano le relative sezioni zonali italiane** composte da 10 atleti.

3 COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Le squadre sono composte da 10 atleti, 7 giocatori e 3 giocatrici under 18, qualificate in base al ranking Nazionale alla data del 15 novembre 2022 con le seguenti caratteristiche:

- a) devono avere raggiunto i giri minimi richiesti al 30 novembre 2022;
- b) non possono essere selezionati atleti con qualifica Elite e Probabile Nazionale;
- c) gli atleti sono selezionati in base al seguente ordine:
 - i primi due giocatori nati dal 1° gennaio 2010 in poi (under 12) dal Ranking di Zona;
 - i primi due giocatori e la prima giocatrice nati dal 1° gennaio 2008 in poi (under 14) dal Ranking di Zona;
 - i primi due giocatori e la prima giocatrice nati dal 1° gennaio 2006 in poi (under 16) dal Ranking di Zona;
 - il primo giocatore e la prima giocatrice nati dal 1° gennaio 2004 in poi (under 18) dal Ranking di Zona.

Nel caso in cui un atleta qualificato rinunci alla partecipazione, viene selezionato il giocatore successivo nel Ranking di Zona. I tee di partenza verdi e arancioni sono riservati per gli atleti qualificati nella "categoria under 12". Se un atleta under 12 dovesse qualificarsi in categorie superiori, deve giocare dai tee gialli o rossi.

4 FORMULA

Primo giorno:

18 buche stroke play medal scratch foursome nella quale le giocatrici devono obbligatoriamente essere accoppiate con un giocatore. Per la classifica vengono sommati i 4 migliori risultati lordi di ogni squadra.

Secondo giorno:

18 buche stroke play medal scratch.

Per la classifica vengono considerati gli 8 risultati lordi di ogni squadra, tra i quali è obbligatorio almeno un punteggio proveniente da un giocatore under 12.

La gara non è valida per l'ordine di merito o per il Ranking Nazionale.

5 AMMISSIONE

La gara è riservata ai giocatori:

- i) in regola con il tesseramento FIG per l'anno in corso per un Circolo della Zona che rappresentano;
- ii) in possesso di certificato di idoneità alla pratica dello sport agonistico specifico per il Golf, valido fino all'ultimo giorno della gara;
- iii) in regola con l'Amateur Status;
- iv) in regola con il Regolamento di Giustizia.

6 ISCRIZIONI

Le iscrizioni sono fatte dai Responsabili dell'Attività Giovanile di ciascuna delle sette Zone e sono comunicate direttamente all'Ufficio Campionati entro il 15 novembre 2022.



7 REGISTRAZIONE

Le squadre devono registrarsi in modo che siano identificabili, via e-mail all'indirizzo campionati@federgolf.it a partire dalle ore 17.00 del secondo giorno antecedente la gara e fino alle ore 11.30 del giorno antecedente; in aggiunta possono registrarsi anche di persona presso la Segreteria di Campionato, entro gli orari stabiliti dal Direttore di Torneo.

La mancata registrazione comporta l'esclusione dall'orario di partenza dei soli giocatori non registrati, la squadra può giocare anche se non completa di tutti i 10 giocatori, ma è concessa l'integrazione di un giocatore come indicato al seguente punto 10.

8 SOSTITUZIONI E INTEGRAZIONI

Le sostituzioni sono effettuabili, sia prima sia dopo la chiusura iscrizioni, da parte del Comitato/Delegato Regionale seguendo la procedura delle iscrizioni, entro e non oltre le 11.30 del giorno antecedente l'inizio della gara. Oltre tale termine e fino a 30 minuti prima della prima partenza della gara, il/la capitano/a ha facoltà di chiedere al Comitato di Gara la sostituzione, garantendone l'assolvimento di tutti i requisiti previsti di cui al punto 5.

L'integrazione di squadre iscritte incomplete non è una "sostituzione": l'integrazione è concessa fino alle ore 11.30 del giorno antecedente l'inizio della gara.

Il giocatore aggiunto deve essere in possesso di tutti i requisiti previsti di cui al punto 4.

Per la sostituzione del/la capitano/a vedere i successivi punti 10 e 11.

9 ORDINE DI GIOCO

Per comunicare l'ordine di gioco i capitani devono utilizzare il modulo predisposto (vedi Appendice C).

Il Comitato predispone l'orario del primo giorno di gara con l'indicazione della Zona di appartenenza il/la capitano/a di ogni squadra deve consegnare al Comitato di Gara l'ordine di gioco con il nome dei giocatori e delle giocatrici che compongono le coppie da inserire nelle posizioni secondo queste tempistiche:

- **Primo giorno di gara:** entro le ore 15.30 del giorno antecedente l'inizio; in assenza di tale modulo i giocatori e le giocatrici sono inserite nell'orario di partenza in ordine alfabetico.
- **Secondo giorno di gara:** entro le ore 15.30 del giorno antecedente; in caso di non presentazione, i giocatori e le giocatrici vengono inseriti in ordine alfabetico.

NOTA: i termini di cui sopra valgono anche in caso di sospensione del gioco in uno dei giri convenzionali di qualificazione.

10 CAPITANO E TEAM ADVISOR

In conformità al punto "Consiglio in gare a squadre" dell'Hard Card, per dare consiglio in campo durante la gara, ogni Zona può nominare una sola persona, denominata team advisor, autorizzata a dare consiglio ai componenti della squadra, in base a quanto stabilito dalla Regola 24.4a.

Il Responsabile dell'Attività Giovanile è il capitano della squadra, in regola con il tesseramento FIG per l'anno in corso della Zona che rappresenta e in regola con l'Amateur Status, nel caso fosse impossibilitato a partecipare nomina lui stesso un sostituto.

Il Coach di Zona è il team advisor della squadra; nel caso fosse impossibilitato a partecipare lo stesso nomina un suo sostituto.

Il capitano e il team advisor non possono più essere sostituiti dopo che i loro nominativi sono stati confermati o indicati nella riunione delle squadre.

Per essere identificati sul campo il capitano e il team advisor devono indossare una fascia colorata, secondo le indicazioni del Comitato di Gara.

Per quanto detto sopra, si configurano le seguenti ipotesi:

- a) per le squadre che inviano solo il capitano, questi può essere nominato team advisor e oltre a dare consiglio (al di fuori del proprio giro, se trattasi di un capitano giocatore), può fare da caddie ai componenti della propria squadra;
- b) per le squadre che nominano un team advisor, solo costui può dare consiglio secondo la Regola 24.4.a, pertanto il/la capitano non può dare consiglio se non quando fa da caddie a un giocatore della squadra.

Sia il capitano sia il team advisor possono fare da caddie, sempre uno alla volta e secondo quanto previsto dalla Regola 10.3a(1) e come indicato al seguente punto 16.

11 RIUNIONE DELLE SQUADRE

La riunione delle squadre, riservata ai capitani e ai team advisor, si tiene il giorno antecedente l'inizio della gara alle ore 17.30. Durante tale riunione, il capitano, deve comunicare al Comitato di Gara il nome del/la team advisor.

Il capitano e il team advisor non possono più essere sostituiti dopo che i loro nominativi sono stati confermati o indicati nella riunione delle squadre (termine ultimo per comunicare i nominativi).

12 PROCEDURA DI GIOCO NEL GIORNO DI ALLENAMENTO

a. La pratica è consentita nelle apposite aree e nei tempi prefissati dal Comitato di Gara.

- i) a cura del Comitato di Gara possono essere predisposti i tabelloni sui quali prenotare le partenze. Il Comitato di Gara definisce in ogni caso il primo e l'ultimo tee time disponibile. Se non diversamente deciso, tutte le partenze devono avvenire dal tee della buca 1;



- ii) nel caso in cui il Comitato di Gara sospenda il gioco per una situazione pericolosa anche tutte le strutture di pratica devono essere abbandonate immediatamente. La notifica della riapertura viene comunicata tramite la bacheca ufficiale e/o tramite alternativi mezzi di messaggistica istantanea.
- b.** Durante il giro di allenamento deve essere messa in gioco una sola palla; sono previste le seguenti eccezioni:
 - i) se il giocatore con il suo colpo manca il green può giocare un colpo ulteriore;
 - ii) intorno al green non possono essere giocati più di tre approcci sempre che nel fare questo il campo non venga danneggiato;
 - iii) da un bunker vicino a un green può essere giocato un solo colpo verso il green. Ulteriori colpi devono essere giocati in direzione diversa lontana dal green;
 - iv) su ogni green sono consentiti solo tre putt di pratica.
- c.** Nonostante il regolamento di cui sopra nessun colpo di pratica può essere giocato se il gruppo che segue è pronto a giocare.
- d.** Non è consentito inserirsi tra i gruppi che stanno giocando sul campo neanche per praticare chip o putt.
- e.** Non è consentito utilizzare tee di partenza diversi da quelli indicati.

13 SOSPENSIONE DI GIOCO O CANCELLAZIONE DI UNO O PIÙ GIRI

Valgono i seguenti principi:

- a) appena un colpo è stato giocato deve contare ai fini del risultato;
- b) non si possono ritenere valide solo 9 buche giocate;
- c) in casi eccezionali e comunque previa autorizzazione del Comitato Regole Campionati, si può finire l'ultimo giro il giorno successivo.

In caso di sospensione o di ritardo dell'inizio di un giro, il gioco viene ripreso appena le condizioni lo permettono, anche nel giorno successivo. La notifica della ripresa del gioco viene comunicata tramite la bacheca ufficiale e/o tramite mezzi alternativi di messaggistica istantanea, se disponibili.

Vedi anche l'Hard Card FIG (punto "Sospensione del gioco per una situazione pericolosa").

14 CADDIE E CARRELLI ELETTRICI

Ai giocatori è consentito avere come caddie solamente: il capitano, il team advisor o una componente della squadra. Si applicano la Regola 10.3, l'Interpretazione 10.3a/2 e la Regola Locale Tipo H-1.2.

È proibito l'uso dei carrelli elettrici.

15 PARITÀ E SPAREGGI

In caso di parità, la prima posizione in classifica viene decisa come segue:

- in base all'ordine crescente della somma dei migliori score di ogni squadra dei due giri;
- perdurando la parità, la posizione in classifica viene decisa in base all'ordine crescente della somma dei secondi migliori score;
- infine continuando la parità viene disputato uno spareggio buca per buca tra un solo giocatore di ogni squadra coinvolta.

Per tutti gli altri eventuali casi di parità per determinare la posizione in classifica si procede al sorteggio una volta applicati i primi tre passaggi citati sopra.

Al fine di dirimere i casi di parità si precisa che un risultato pervenuto è considerato migliore di un risultato non pervenuto come l'assenza, il ritiro o la squalifica.

16 LINEE GUIDA DI COMPORTAMENTO PER I GIOCATORI

Di seguito le Linee Guida che i giocatori devono seguire nei giorni di prova campo e di gara.

a) Abbigliamento

L'abbigliamento dei giocatori deve essere adeguato (sono proibiti blue jeans, tute da ginnastica, pantaloni troppo corti).

b) Divieto di Fumare

Ai giocatori è proibito fumare tabacco e qualsiasi derivato (per esempio snus), comprese le sigarette elettroniche.

c) Accompagnatori

I giocatori minorenni possono essere accompagnati al Circolo dove si svolge la gara da un solo accompagnatore che si deve identificare come tale e deve essere presente per tutta la durata di permanenza al Circolo del giocatore. Nel caso siano previsti materiali identificativi (per esempio braccialetti, badge, ecc.) l'accompagnatore è responsabile di indossarli in modo visibile, così da farsi riconoscere. L'accompagnatore deve essere maggiorenne, può essere un genitore o una persona delegata, anche non tesserato alla FIG o un professionista di golf. Nel caso in cui sia una persona tesserata alla FIG non deve essere soggetta a provvedimento disciplinare da parte degli Organi di Giustizia FIG. Se l'accompagnatore assume il ruolo di spettatore della gara: può accedere al campo, nel caso in cui sia previsto, ma non può, in alcun modo, interferire con il gioco e deve mantenere una distanza minima dai giocatori di 50 metri, possibilmente deve restare nelle zone di rough e dietro ai green, mai sulla linea di gioco. Può, senza disturbare il gioco, consegnare maglia/ombrello/giacca ecc. o beni di conforto come acqua/barrette ecc. al giocatore, ma non può interagire in alcun modo, oppure dare consigli e suggerimenti per non infrangere la Regola 10.2.

Il Comitato di Gara si riserva di inibire l'accesso alla gara, o la continuazione della stessa, a quei giocatori che nel corso della gara, dovessero infrangere il CODICE DI CONDOTTA stabilito dalla FIG (vedi Hard Card punto "CODICE DI CONDOTTA"), oppure dovessero essere squalificati per grave scorrettezza.

Tale provvedimento del Comitato di Gara comporta il deferimento del giocatore agli Organi di Giustizia.



Durante i giorni di allenamento l'infrazione al codice di condotta comporta solamente un provvedimento disciplinare.

17 ANTI-DOPING

In caso di positività ai controlli anti-doping, ferme restando le sanzioni disciplinari che vengono prese dagli organi preposti, è applicata la squalifica dalla gara e la stesura di una nuova classifica finale, con deferimento del giocatore agli Organi di Giustizia.

18 PREMI

Challenge per la squadra vincitrice.

Medaglie per gli atleti della squadra vincitrice.

A tutti gli atleti viene dato un attestato di partecipazione.