



# Federazione Italiana Minigolf

*F. I. M. g.*

## Deliberazione del Consiglio Federale

Delibera n. 11, Vergiate 01/02/2021

**Oggetto: REGOLAMENTO ATTIVITA' SPORTIVA FEDERALE anno 2021 (RASF)**

Ufficio proponente: Segreteria Generale

Impegno di spesa: -

PRESENZE:

Marco Tomasini, Luca Santabarbara, Cristian Pinton, Emanuele Prestinari, Antonella Flamini, Paolo Porta, Guido Mattaini.

Votanti: 7 (sette)

Favorevoli: 7 (sette)

Contrari: 0

Astenuti: 0

## IL CONSIGLIO FEDERALE

**Delibera**

**IL REGOLAMENTO ATTIVITA' SPORTIVA FEDERALE anno 2021 (RASF)**



# Federazione Italiana Minigolf

*F. I. M. g.*

**REGOLAMENTO ATTIVITÀ SPORTIVA FEDERALE  
STAGIONE 2021**

## Sommario

SETTORE AGONISTICO .....	7
<b>1. CAMPIONATO NAZIONALE A PUNTI – GARE “C” .....</b>	<b>7</b>
1.1. NORME GENERALI .....	7
1.2. GARE “C” NAZIONALI.....	7
1.2.1. DIRITTO DI PARTECIPAZIONE .....	8
1.2.2. MODALITÀ DI ISCRIZIONE .....	8
1.2.3. NORME DI SVOLGIMENTO .....	8
1.2.4. GARA CON PARTENZA MASS START .....	8
1.2.5. GARA CON PARTENZA TRADIZIONALE .....	10
1.2.6. SCELTA DELLA FORMULA DI GARA.....	10
1.2.7. CATEGORIE.....	11
1.2.8. GARA A SQUADRE .....	11
1.3. GARE “C” A CATEGORIE WMF .....	11
1.3.1. DIRITTO DI PARTECIPAZIONE .....	12
1.3.2. MODALITÀ DI ISCRIZIONE .....	12
1.3.3. NORME DI SVOLGIMENTO .....	12
1.3.4. CATEGORIE.....	12
1.3.5. GARA A SQUADRE .....	13
1.4. TROFEO NAZIONALE A SQUADRE AGONISTA .....	13
<b>2. CLASSIFICA TROFEO NAZIONALE INDIVIDUALE.....</b>	<b>14</b>
2.1. NORME GENERALI .....	14
2.2. CLASSIFICA NAZIONALE A PUNTI AGONISTA .....	14
2.3. CATEGORIE NAZIONALI.....	14
2.4. RETROCESSIONI E RICLASSIFICAZIONI .....	14
<b>3. PAR DI CAMPO E PUNTI GIOCO.....</b>	<b>15</b>
3.1. NORME GENERALI .....	15
3.2. PAR DI GARA.....	15
3.3. PAR DI CAMPO.....	15
3.4. MODALITÀ DI CALCOLO DEI PUNTI-GIOCO .....	15
3.5. PUNTI DI PARTECIPAZIONE .....	16
3.6. NON ASSEGNAZIONE DEI PUNTI-GIOCO .....	16
<b>4. CAMPIONATI ITALIANI A SQUADRE / ITALIA LEAGUE .....</b>	<b>17</b>
4.1. NORME GENERALI .....	17
4.2. DIRITTO DI PARTECIPAZIONE .....	17
4.2.1. Campionati Italiani a squadre .....	17
4.2.2. Italia League (classifica di qualifica Champions’ League).....	17

4.3.	MODALITÀ DI GARA.....	17
4.4.	COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE .....	18
4.4.1.	PRESTITI GIOCATORI .....	18
4.4.2.	PRESTITI COACH.....	18
4.5.	SANZIONI.....	18
4.6.	SISTEMA DI PUNTEGGIO.....	19
4.7.	MODALITÀ DI ISCRIZIONE .....	19
4.8.	FORMAZIONE DELLE SQUADRE .....	20
4.9.	RISERVA .....	20
4.10.	QUOTA D'ISCRIZIONE .....	20
4.11.	PREMIAZIONE .....	20
<b>5.</b>	<b>CAMPIONATO ITALIANO ASSOLUTO (INDIVIDUALE E SOCIETA').....</b>	<b>20</b>
5.1.	LUOGO E SPECIALITÀ.....	20
5.2.	DIRITTO DI PARTECIPAZIONE .....	21
5.3.	MODALITÀ E QUOTA DI ISCRIZIONE .....	21
5.4.	MODALITÀ DI SVOLGIMENTO .....	21
5.5.	GARA A SQUADRE .....	22
5.6.	PREMIAZIONE .....	22
<b>6.</b>	<b>CAMPIONATO ITALIANO DI CATEGORIA 20-45 .....</b>	<b>22</b>
6.1.	LUOGO E SPECIALITÀ.....	22
6.2.	DIRITTO DI PARTECIPAZIONE .....	23
6.3.	MODALITÀ E QUOTA DI ISCRIZIONE.....	23
6.4.	MODALITÀ DI SVOLGIMENTO .....	23
<b>7.</b>	<b>CAMPIONATO ITALIANO ASSOLUTO INDIVIDUALE "MATCHPLAY" .....</b>	<b>23</b>
<b>8.</b>	<b>CAMPIONATO ITALIANO DI CATEGORIA UNDER 20 E OVER 45 (INDIVIDUALE E A SQUADRE)</b>	<b>24</b>
8.1.	LUOGO E SPECIALITÀ.....	24
8.2.	DIRITTO DI PARTECIPAZIONE .....	24
8.3.	MODALITÀ E QUOTA DI ISCRIZIONE.....	24
8.4.	MODALITÀ DI SVOLGIMENTO .....	24
8.5.	CATEGORIE.....	25
8.6.	GARA A SQUADRE .....	25
8.7.	PREMIAZIONE .....	26
<b>9.</b>	<b>COPPA ITALIA A SQUADRE.....</b>	<b>26</b>
<b>10.</b>	<b>GARE PATROCINATE NAZIONALI.....</b>	<b>26</b>
10.1.	NORME GENERALI .....	26
10.2.	GARE SOCIALI .....	26
<b>11.</b>	<b>GARE PATROCINATE INTERNAZIONALI – "IT" .....</b>	<b>27</b>
11.1.	NORME GENERALI .....	27
11.2.	DIRITTO DI PARTECIPAZIONE .....	27

11.3. MODALITÀ DI ISCRIZIONE .....	27
11.4. NORME DI SVOLGIMENTO .....	27
11.5. CATEGORIE.....	27
11.6. GARA A SQUADRE .....	28
<b>12. GARE REGIONALI .....</b>	<b>28</b>
12.1. NORME GENERALI .....	28
<b>13. DISPOSIZIONI GENERALI PER LE GARE .....</b>	<b>29</b>
13.1. MODALITÀ PER GLI SPAREGGI .....	29
13.2. RECUPERI GARE .....	29
13.3. NEUTRALIZZAZIONE PISTE (aggiornamento WMF rulebook 10/2019) .....	29
13.4. DESIGNAZIONI ARBITRALI (estratto da Regolamento Settore Arbitrale) .....	30
13.5. DISPOSIZIONI PER GLI ALLENAMENTI .....	30
13.6. DISPOSIZIONI SU ABBIGLIAMENTO .....	30
13.7. ABBIGLIAMENTO PER I COACH.....	31
13.8. DISPOSITIVI ELETTRONICI.....	31
13.9. CONTENITORI PER PALLINE.....	31
13.10. ORARIO DI PARTENZA.....	31
13.11. RITARDI NEL GIOCO .....	32
13.11.1. RITARDI NELLO SVOLGIMENTO DELLA GARA .....	32
13.11.2. ARRIVO GIOCATORE IN RITARDO (cfr WMF Rulebook, 2.3 cap 9.7) .....	32
13.12. RITIRO DAL GIOCO (cfr WMF Rulebook 2.3 cap. 18.6) .....	32
13.13. MANCATO COMPLETAMENTO DELLA PISTA (cfr WMF Rulebook 2.3 cap. 9.1 / 18.5).....	33
13.14. ALCOOLICI E FUMO (cfr WMF Rulebook 2.3 cap. 17.2/17.3/17.4/17.5) .....	33
13.15. CONTROLLI ANTI-DOPING.....	34
13.16. AMMISSIONE PUBBLICO IN CAMPO.....	34
13.17. DISPOSIZIONI PER PREMIAZIONI GARE .....	34
13.18. TESSERAMENTO GIOCATORI.....	34
13.19. DISPOSIZIONI PER TERMINE ISCRIZIONI GARE .....	34
13.20. CARICAMENTO VERBALE DI GARA.....	35
13.21. UTILIZZO GAZEBO DI PROPRIETÀ FIMg.....	35
13.22. SCORE ELETTRONICI .....	35
13.23. DEROGHE AL REGOLAMENTO W.M.F. ....	36
13.23.1. PISTE 3 E 4 SPEC. 1 / PISTA TUBETTO SPEC. 2 (WMF Rulebook 2.4 / 2.5) .....	36
13.23.2. PISTA 15 SPEC. 1 (WMF Rulebook 2.4) .....	36
13.23.3. MINUTO DI PROVA .....	36
13.24. NORMATIVE SPECIALI COVID-19 .....	36
<b>SETTORE PROMOZIONALE.....</b>	<b>37</b>
<b>1. NORME GENERALI.....</b>	<b>37</b>
<b>2. TESSERATI PROMOZIONALI IN CLUB AGONISTI .....</b>	<b>37</b>

- 3. CLASSIFICA NAZIONALE A PUNTI PROMOZIONALE .....37
- 4. TROFEO NAZIONALE A SQUADRE PROMOZIONALI.....38
- 5. DISPOSIZIONI GENERALI PER LE GARE .....38
  - SETTORE AMATORI .....38
- 1. NORME GENERALI.....38
  - ALLEGATO NO.1 – SANZIONI DISCIPLINARI .....39
- 1. SANZIONI DI GARA COMMINABILI DAGLI ARBITRI.....39
- 2. SANZIONI SPORTIVE EROGATE DAL GIUDICE SPORTIVO NAZIONALE .....45
  - ALLEGATO NO. 2 - PREMIAZIONI.....46
- 1. CAMPIONATI ITALIANI A SQUADRE .....46
- 2. CAMPIONATI ITALIANI ASSOLUTI STROKEPLAY E DI SOCIETA' .....46
  - 2.1 PREMIAZIONE INDIVIDUALE .....46
  - 2.2 PREMIAZIONE A SQUADRE (CAMPIONATO DI SOCIETA').....46
- 3. CAMPIONATO ITALIANO ASSOLUTO MATCHPLAY .....46
- 4. CAMPIONATO ITALIANO DI CATEGORIA.....46
- 5. COPPA ITALIA A SQUADRE.....46
- 6. CLASSIFICA TROFEO NAZIONALE A SQUADRE .....47
- 7. CLASSIFICA TROFEO NAZIONALE INDIVIDUALE.....47
- 8. GARE DI CLASSE “C” .....47
- 9. GARE PATROCINATE DI CLASSE “IT” .....47
- 10. GARE PATROCINATE DI CLASSE “L” .....48
- 11. GARE DI CLASSE “R” .....48
- 12. GARE PROMOZIONALI .....48
- 13. GARE AMATORIALI.....48

La stagione agonistica 2021 inizia il 1 gennaio e termina il 31 dicembre 2021.

A partire dalla stagione 2021 gli atleti potranno scegliere una delle seguenti tipologie di tesseramento (a prescindere dalla posizione di classifica conseguita nelle stagioni precedenti):

- **AGONISTA**
- **PROMOZIONALE**
- **AMATORE**

Ciascuna delle quali consentirà di prendere parte all'attività federale secondo quanto esposto successivamente.

**Si ricorda che un nuovo tesserato (mai iscritto alla Federazione in precedenza) potrà tesserarsi per il primo anno solo in tipologia "Amatore" o "Promozionale".**

Per maggiori dettagli sulle tipologie di tesseramento fare riferimento al Regolamento Organico Federale.

## **SETTORE AGONISTICO**

### **1. CAMPIONATO NAZIONALE A PUNTI – GARE "C"**

#### **1.1. NORME GENERALI**

Il Campionato Nazionale a punti si compone di tutte le gare a calendario nazionale classificate come "C", che si suddividono in:

- Gare "C" nazionali;
- Gare "C" WMF (ovvero aperte a tesserati di federazioni straniere e inserite in calendario WMF);

#### **1.2. GARE "C" NAZIONALI**

Il Campionato Nazionale a punti si compone di 20 gare, suddivise in 8 giornate. Per la stagione 2021 queste sono le date fissate per le giornate di gara:

1. Giornata	14 marzo
2. Giornata	28 marzo
3. Giornata	18 aprile
4. Giornata	16 maggio
5. Giornata	13 giugno
6. Giornata	4 luglio
7. Giornata	5 settembre

8. Giornata	26 settembre
-------------	--------------

- **CLASSIFICA NAZIONALE A PUNTI**
- **CATEGORIE DI MERITO**
- **QUALIFICA AI CAMPIONATI ITALIANI INDIVIDUALI STROKEPLAY E MATCHPLAY**
- **TROFEO NAZIONALE A SQUADRE**

#### **1.2.1. DIRITTO DI PARTECIPAZIONE**

**Possono partecipare i giocatori tesserati "Agonisti" e "Promozionali" nella rispettiva categoria.** 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).

#### **1.2.2. MODALITÀ DI ISCRIZIONE**

Da effettuarsi tramite pannello gestionale FIMg entro i termini indicati all'art. 12.18. Un tesserato 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.

#### **1.2.3. 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:

#### **1.2.4. 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					
Spec 1/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 alla seconda categoria 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 Prima Categoria Agonisti**, mentre i gruppi successivi partiranno a scalare, sempre in ordine di classifica, alle piste successive in quest'ordine di categoria: Prima Agonisti, Seconda Agonisti, Promozionale.

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

I giocatori promozionali disputeranno un percorso in meno rispetto agli agonisti, partendo per il primo percorso al termine del primo percorso della categoria agonisti.

#### 1.2.5. 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 (*)
➤ Agonista maschile + femminile (2° cat).	➤ Agonista maschile + femminile (2° cat).
➤ Agonista maschile + femminile (1° cat).	➤ Eventuali promozionali per contingente in squadra agonisti
➤ Promozionale maschile + femminile	➤ Agonista maschile + femminile (1° cat).
<b><i>In base a sorteggio</i></b>	<b><i>In base all'ordine inverso di classifica</i></b>

(\*) = la categoria Promozionale non disputa l'ultimo percorso.

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

- Il miglior 50% dei giocatori/trici Seconda Categoria Agonisti e Prima Categoria Agonisti (più eventuali pari merito)

L'ordine di partenza per l'ultimo percorso sarà il seguente: 2° cat. Agonisti → 1° cat. Agonisti.

#### 1.2.6. 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 <input type="checkbox"/> opzione B; oltre 80 partecipanti <input type="checkbox"/> opzione A con 2 gruppi

### 1.2.7. CATEGORIE

I giocatori verranno inseriti nelle categorie in base alla propria tipologia di tesseramento:

- **Categoria Agonisti, divisa in 1° e 2°** (vedi art. 2.3);
- **Categoria Promozionali** (vedi art. 2.3).

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 nell'Allegato 2 - Premiazioni. **Il club organizzatore ha l'obbligo di indicare nell'invito la premiazione minima (ovvero quella garantita a prescindere dal numero dei partecipanti).**

### 1.2.8. 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.

**Possono partecipare alla gara a squadre agonisti solo i club affiliati in settore agonista, i quali possono comporre le squadre con tesserati sia in classe **agonista** che in classe **promozionale**, con al più un tesserato in classe promozionale.**

**Le modalità di partecipazione alla gara a squadre promozionali sono definite all'art. 13.4.**

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 il "Trofeo Nazionale a Squadre" (vedi art. 1.4)

## 1.3. GARE "C" A CATEGORIE WMF

Sono gare aperte a tutti i tesserati **agonisti**; su richiesta del club organizzatore (entro il 15 dicembre), possono essere inserite nel Calendario Internazionale con versamento della relativa quota (stabilita ogni anno dalla W.M.F. e riscossa dalla FIMg che provvederà all'inoltro 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 "C" a categorie WMF sono valide per:

- **CLASSIFICA NAZIONALE A PUNTI;**
- **CATEGORIE DI MERITO;**
- **QUALIFICA AI CAMPIONATI ITALIANI INDIVIDUALI STROKEPLAY E MATCHPLAY**

### 1.3.1. DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

Possono prendervi parte tutti i giocatori agonisti tesserati FIMg in classe Agonista e ad altre federazioni riconosciute dalla W.M.F., senza limiti, i quali parteciperanno nella propria categoria di età (vedi 1.3.4).

### 1.3.2. MODALITA' DI ISCRIZIONE

Da effettuarsi tramite pannello gestionale FIMg entro la mezzanotte del giorno stabilito dal club organizzatore, che dovrà essere specificato nell'invito (**sulla base delle direttive indicate all'art. 12.18 "Disposizioni per Termine iscrizioni gare"**). Un tesserato 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.

### 1.3.3. NORME DI SVOLGIMENTO

Essendo gare considerate valide ai fini delle classifiche nazionali, devono prevedere da programma un minimo di 3 percorsi per la specialità minigolf filz e M.O.S., 4 percorsi per la specialità miniatur, 2 percorsi da 36 buche per la specialità combinato, disputati da tutti i partecipanti. Gare internazionali disputate con altre formule verranno classificate come "patrocinate internazionali" (art.11.0) 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.

### 1.3.4. CATEGORIE

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

- **CATEGORIA SCOLARI:** giocatori/trici nati a partire dal 01.01.2006;
- **CATEGORIA JUNIOR:** giocatori/trici nati dal 01.01.2002 al 31.12.2005;
- **CATEGORIA SENIOR 1:** giocatori/trici nati non dopo il 31.12.1975;
- **CATEGORIA SENIOR 2:** giocatori/trici nati non dopo il 31.12.1962;
- **CATEGORIA ELITE:** TUTTI i giocatori e giocatrici tesserati.

A discrezione dell'organizzazione (dichiarandolo nell'invito), 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 01.01.1976 e il 31.12.2001**);

- 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.

**ATTENZIONE:** DALLA STAGIONE 2021 I TESSERATI APPARTENENTI ALLE CATEGORIE SCOLARI, JUNIOR, SENIOR 1 E SENIOR 2, POTRANNO, NELLE GARE CHE PREVEDONO L'ISTITUZIONE DI CATEGORIE DI ETÀ, DECIDERE, ALL'ATTO DELL'ISCRIZIONE DI OGNI SINGOLA GARA, SE ISCRIVERSI NELLA PROPRIA CATEGORIA DI ETÀ OPPURE NELLA CATEGORIA ASSOLUTA (ELITE).

### 1.3.5. 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.

### 1.4. TROFEO NAZIONALE A SQUADRE AGONISTA

Per ogni prova di classe C-nazionali (art. 1.2, no C-WMF) 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 Nazionale a Squadre 2021. I punti che vanno a comporre la classifica saranno così attribuiti:

SQUADRE	15 +	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
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 indicata come "1"**. 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.

**Il trofeo nazionale a squadre "Promozionali" si disputerà secondo quanto definito al punto 13.4**

## 2. CLASSIFICA TROFEO NAZIONALE INDIVIDUALE

### 2.1. NORME GENERALI

Per la determinazione delle Categorie nazionali di merito si considera la "Classifica Nazionale a punti", che assegna punti-gioco in base al par di campo come illustrato all'art. 3.0.

### 2.2. CLASSIFICA NAZIONALE A PUNTI AGONISTA

Sono valide per la Classifica Nazionale a Punti le seguenti gare:

- Gare di Classe C

Ogni tesserato può sommare un massimo di **7 punteggi**. Sono valide le sole gare nelle quali siano stati completati almeno 2 percorsi per tutti i partecipanti, a prescindere dalla specialità di gioco. Alla fine della stagione i migliori giocatori della classifica nazionale verranno premiati come da punto 7.0 dell'Allegato 2 - Premiazioni

### 2.3. CATEGORIE NAZIONALI

Data la revisione nelle tipologie di tesseramento introdotta, dalla stagione 2021 la scelta di inserimento in classe Agonista o Promozionale viene effettuata **su base volontaria** da ciascun giocatore all'atto del tesseramento (eccetto per quanto previsto al successivo art. 2.4)

Per la classe Agonisti, vi sarà inoltre un'ulteriore suddivisione tra 1° cat. Agonisti e 2° cat. Agonisti:

- **1° Agonisti:** giocatori che nell'ultima classifica Nazionale hanno totalizzato 180 o più punti
- **2° Agonisti:** giocatori che nell'ultima classifica Nazionale hanno totalizzato meno di 180 punti

Per la classe Promozionale, i giocatori parteciperanno in categoria unica a prescindere dai punti ottenuti nell'ultima classifica Nazionale.

### 2.4. RETROCESSIONI E RICLASSIFICAZIONI

Si potranno presentare i seguenti casi:

- un tesserato, **retrocesso in Seconda Categoria Agonista**, potrà, tramite il club di appartenenza, richiedere al Consiglio Federale di essere mantenuto in prima

categoria agonista. La richiesta dovrà essere presentata in ragione di valide motivazioni, tra cui rientrano, in modo esemplificativo ma non esaustivo, le seguenti:

- **ridotta o assente attività per cause di forza maggiore** (dietro opportuna documentazione giustificativa di gravi motivi di salute, maternità o impedimenti famigliari);

La richiesta potrà essere accettata o respinta ad insindacabile giudizio del Consiglio Federale, che valuterà allo scopo il livello di gioco tenuto dal richiedente nelle ultime 5 stagioni.

Il Consiglio Federale potrà inoltre, con propria delibera, riclassificare in prima categoria agonista i seguenti tesserati:

- ex tesserati FIMg che abbiano disputato la loro ultima stagione in prima categoria agonista, considerando le ultime 5 stagioni;
- tesserati che hanno partecipato per la Nazionale Italiana ai Campionati Europei o Mondiali nelle ultime due stagioni.

### 3. PAR DI CAMPO E PUNTI GIOCO

#### 3.1. NORME GENERALI

Nel corso delle gare di cui al art. 2.2 saranno assegnati punti denominati "Punti Gioco", derivanti dal confronto con la media di gioco rispetto al PAR di gara (art. 3.2). 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.

#### 3.2. PAR DI GARA

Per ogni gara, valida per la classifica a punti, 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 art. 3.4.

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** (art. 3.3), valutando le cause oggettive che hanno causato tale differenza ed operando eventualmente una correzione dello stesso qualora lo ritenesse necessario.

#### 3.3. 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 art. 3.2.

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

#### 3.4. MODALITÀ DI CALCOLO DEI PUNTI-GIOCO

Il valore del par di gara viene calcolato sulla base dei punteggi ottenuti nella singola gara. Il sistema calcolerà automaticamente il PAR in base alla media "ponderata" (scartando

i peggiori e migliori punteggi) e di conseguenza applicherà il valore risultante alla tabella parametrica che assegna i punti di gioco. Il valore del PAR risultante dai risultati di gara viene sempre arrotondato all'unità o mezza unità più prossima (es: PAR 32,18  $\square$  arrotondato a 32; par 32.35  $\square$  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 tesserato 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 tesserato 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.

### 3.5. PUNTI DI PARTECIPAZIONE

I Giocatori che porteranno regolarmente a 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.

### 3.6. NON ASSEGNAZIONE DEI PUNTI-GIOCO

Nei seguenti casi il tesserato 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)



## 4. CAMPIONATI ITALIANI A SQUADRE / ITALIA LEAGUE

### 4.1. NORME GENERALI

Il Campionato Italiano a squadre si disputerà a **Lozza (VA), spec. 1** in data **26-27 giugno 2021** 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 2021 qualifica all'edizione 2022 della Minigolf Champions' League in programma a **Canegrate (Italia)**.

### 4.2. DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

#### 4.2.1. Campionati Italiani a squadre

Per la stagione 2021, la competizione è aperta a tutti i club iscritti in classe agonista che possano comporre le squadre secondo quanto descritto all'art. 4.4.

#### 4.2.2. Italia League (classifica di qualifica Champions' League)

L'Italia League è una speciale classifica abbinata al Campionato Italiano a squadre, alla quale potranno prendere parte i club aventi diritto di partecipazione al Campionato Italiano a Squadre che abbiano i seguenti requisiti:

Le squadre maschili si definiscono per l'edizione 2021 come segue:

- Le **migliori 8 classificate del Campionato Italiano a Squadre della stagione precedente (2019)**
- Tre posti verranno riservati alle **migliori 3 squadre del Campionato di Società della stagione precedente (2019)**, tra quelle che ne facessero richiesta e non risultassero incluse al punto precedente

Le squadre femminili si definiscono per l'edizione 2021 come segue:

- Le **migliori 6 classificate del Campionato Italiano a Squadre della stagione precedente (2019)**
- Due posti verranno riservati alle **migliori 2 squadre del Campionato di Società della stagione precedente (2019)**, tra quelle che ne facessero richiesta e non risultassero incluse al punto precedente

La classifica di gara dell'Italia League verrà elaborata **includendo le sole squadre che hanno acquisito il diritto di partecipazione** in base a quanto sopra indicato.

### 4.3. MODALITÀ 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.

#### 4.4. COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Le squadre a 6+1 maschili e 3+1 femminili possono essere composte da giocatori appartenenti a qualsiasi categoria (tesserati promozionali inclusi, amatori esclusi). Le squadre potranno schierare al più 2 tesserati promozionali in campo maschile e al più un tesserato promozionale in campo femminile. 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).

##### 4.4.1. PRESTITI GIOCATORI

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 31.12.2020 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
- **Per "prestito" si intende tesserato appositamente trasferito per una specifica tipologia di gara. Non viene considerato prestito (e quindi non rientra nel conteggio degli stessi) un tesserato che si trasferisce ad altra ASD per rimanervi fino al termine della stagione agonistica**
- Durante lo svolgimento delle gare a squadre il tesserato 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 4.7). Il prestito di un tesserato ad un'altra ASD è di fatto equiparato ad un trasferimento a stagione in corso, e pertanto viene regolamentato in base a quanto previsto all'Art. 15 del Regolamento Organico. La tassa di trasferimento a stagione in corso è specificata ogni anno nella delibera sulle Tasse Federali.

##### 4.4.2. PRESTITI COACH

Le squadre partecipanti al Campionato Italiano a Squadre possono chiedere a tesserati di altri club di svolgere il ruolo di coach. Nel caso, il tesserato dovrà svincolarsi dal proprio club di appartenenza secondo le modalità previste dall'Art. 15 del Regolamento Organico.

#### 4.5. 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 all'allegato 1 del presente documento.
- Per i **coach** possono essere applicati i seguenti livelli sanzionatori:

- LIVELLO 1: ammonizione
- LIVELLO 2: espulsione del coach dal campo per il resto della giornata
- 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.

#### 4.6. 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.

#### 4.7. MODALITÀ DI ISCRIZIONE

I club intenzionati a partecipare all'Italia League devono inviare la propria richiesta entro il **30 aprile**. 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.

#### **4.8. 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 7.7.

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).

#### **4.9. 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.

#### **4.10. QUOTA D'ISCRIZIONE**

Le quote di iscrizione vengono fissate nel documento contenente Quote e Tasse Federali.

#### **4.11. 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 alla Minigolf Champions' League ma non verrà assegnato il titolo sportivo di campione italiano.

Le modalità di premiazione vengono definite nell'allegato 2 - Premiazioni.

### **5. CAMPIONATO ITALIANO ASSOLUTO (INDIVIDUALE E SOCIETA')**

#### **5.1. LUOGO E SPECIALITÀ**

Il campionato italiano assoluto individuale e di società si disputerà a Follonica (GR), specialità 1, in data 5-6 giugno 2021. La manifestazione assegna i titoli individuali nazionali assoluti maschile e femminile, ed il titolo di Club Campione Italiano per Società.

## 5.2. DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

Acquisiscono diritto di partecipazione i seguenti:

- Possono concorrere per il titolo italiano assoluto i seguenti:
  - I **Campioni Italiani Assoluti e di Categoria 2019** (qualificati di diritto)
  - I giocatori con tesseramento in Prima Categoria Agonista che, alla data di chiusura delle iscrizioni, abbiano portato a termine nella stagione corrente almeno UNA gara di classe "C"
  - i migliori 20 della Classifica Nazionale di Seconda Categoria Agonisti all'ultimo aggiornamento prima della chiusura iscrizioni
  - i migliori 10 della Classifica Nazionale Promozionali all'ultimo aggiornamento prima della chiusura iscrizioni
- 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 il Settore Tecnico Federale a valutare l'ammissione.

## 5.3. MODALITÀ 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 nel documento su quote e tasse federali.

## 5.4. MODALITÀ 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, Femminile, Maschile, in ordine inverso sulla base della Classifica a punti 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.**

- Due percorsi di **superfinale per l'assegnazione dei titoli assoluti**, riservati ai **Primi 15 Uomini, le Prime 6 Donne, i** (più eventuali pari merito) sulla base dei criteri indicati al punto 8.2 circa il diritto di partecipazione all'assegnazione del titolo assoluto. Partiranno prima le donne e poi gli uomini. Al termine verranno assegnati i titoli Assoluto Femminile, Assoluto Maschile.

## 5.5. GARA A SQUADRE

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

Le **squadre di società** sono composte da 4 giocatori + 1 riserva (**di qualsiasi categoria e/o età in tesseramento "agonista" o "promozionale", con il limite di al più un tesserato "promozionale"**) 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 4), 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.

## 5.6. PREMIAZIONE

La premiazione viene stabilita ogni anno nell'allegato 2 - Premiazioni.

# 6. CAMPIONATO ITALIANO DI CATEGORIA 20-45

## 6.1. LUOGO E SPECIALITÀ

Il campionato italiano di categoria 20-45 in Prima e Seconda Categoria Agonista e Promozionale si disputerà a Follonica (GR), specialità 1, in data 5-6 giugno 2021.

## 6.2. DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

Acquisiscono diritto di partecipazione i seguenti:

- Possono concorrere per il titolo italiano di Prima Categoria 20-45 Agonisti i seguenti:
  - I **Campioni Italiani Assoluti e di Categoria 2019** (qualificati di diritto)
  - I giocatori con tesseramento agonista in età 20-45 che, alla data di chiusura delle iscrizioni, abbiano portato a termine nella stagione corrente almeno UNA gara di classe “C”;
- Possono concorrere per il titolo italiano di Seconda Categoria 20-45 Agonisti, i migliori 20 della Classifica Nazionale di Seconda Categoria Agonisti all’ultimo aggiornamento prima della chiusura iscrizioni;
- Possono concorrere per il titolo italiano di categoria 20-45 Promozionali i seguenti:
  - I giocatori con tesseramento promozionale in età 20-45 che, alla data di chiusura delle iscrizioni, abbiano portato a termine nella stagione corrente almeno UNA gara di classe “C”
- 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 il Settore Tecnico Federale a valutare l'ammissione.

## 6.3. MODALITÀ 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 nel documento su quote e tasse federali.

## 6.4. MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

### 1° Giornata di gara

- Vedi art. 5.4

### 2° Giornata di gara

- Sulla base di quanto descritto all’art. 5.4, al termine dei due percorsi che assegnano i titoli di società, verranno assegnati anche i titoli di Prima e Seconda Categoria 20-45 Agonisti e Promozionali.

## 7. CAMPIONATO ITALIANO ASSOLUTO INDIVIDUALE “MATCHPLAY”

La competizione si disputerà a **Creazzo (VI), spec. 1 in data 10-11 aprile 2021**, e seguirà i criteri previsti per l’edizione 2019 rinviata per le motivazioni legate all’emergenza sanitaria da Covid-19.

## 8. CAMPIONATO ITALIANO DI CATEGORIA UNDER 20 E OVER 45 (INDIVIDUALE E A SQUADRE)

### 8.1. LUOGO E SPECIALITÀ

Il campionato italiano individuale e a squadre junior/senior si disputerà a **Naturno (BZ)**, specialità **1**, in data **17-18 luglio 2021**. La manifestazione assegna i titoli individuali nazionali di Prima e Seconda Categoria **agonisti e promozionali (senior maschile 1 e 2, senior femminile 1 e 2, junior (16-19), scolari (12-15), mini (9-11) e tiny (6-8, solo promozionali)**. Assegna inoltre i **titoli nazionali a squadre junior e a squadre senior sia in classe Agonista che Promozionale**.

### 8.2. 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:**
  - I giocatori under 20 e over 45 tesserati in Prima Categoria Agonista per i titoli di Prima Categoria Agonista;
  - I giocatori under 20 e over 45 tesserati in Seconda Categoria Agonista per i titoli di Seconda Categoria Agonista;
  - I giocatori under 20 e over 45 in classe promozionale per i titoli di categoria Promozionale;
  - Tutti i tesserati, per poter partecipare a titolo individuale, devono aver disputato, alla data di chiusura iscrizioni, almeno una gara di classe "C";
- I Campioni Italiani Assoluti e di Categoria 2019 (qualificati di diritto)
- I tesserati "promozionali" potranno essere inseriti ad integrazione delle squadre senior e junior agoniste (con il limite di 1 ogni squadra nelle squadre agoniste), disputando solo i percorsi previsti per la prova a squadre qualora non avessero i requisiti per partecipare a titolo individuale.

### 8.3. MODALITÀ 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 nel documento contenente Quote e Tasse Federali.

### 8.4. MODALITÀ 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 Promozionali, squadre Junior Agonisti (sulla base della classifica Club Dell'anno della stagione 2019) → squadre Senior Promozionali, squadre Senior Agonisti (sulla base della classifica Club Dell'anno della stagione 2019); → individuali tiny (P) → mini (P+A) → schuler (P+A) → junior (P+A) → senior femminile (1+2, P+A) → senior maschile (1+2, P+A).

## 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 l'ordine di partenza degli individuali è inverso alla classifica della prima giornata, dividendo tra classe Agonista e Promozionale. Al termine verranno assegnati i titoli di **Club Campione Italiano a squadre Junior e a squadre Senior sia Agonista che Promozionale**.
- Due percorsi di superfinale riservati a:
  - PROMOZIONALI: primi 3 di ogni categoria (più eventuali parimerito);
  - SECONDA CATEGORIA AGONISTI: primi 3 di ogni categoria (più eventuali parimerito);
  - PRIMA CATEGORIA AGONISTI: Primi 9 Senior Uomini 1, Prime 6 Senior Donne 1, Primi 9 Senior Uomini 2, Prime 6 Senior Donne 2, Primi 6 Junior, Primi 6 Schuler, Primi 6 Mini, (più eventuali pari merito).
- L'ordine di partenza per la superfinale sarà il seguente:
  - PROMOZIONALI: Tiny → Mini → Schuler → Junior → Senior Femminile 2 → Senior Maschile 2 → Senior Femminili 1 → Senior Maschile 1
  - SECONDA AGONISTI: Mini → Schuler → Junior → Senior Femminile 2 → Senior Maschile 2 → Senior Femminili 1 → Senior Maschile 1.
  - PRIMA AGONISTI: Mini → Schuler → Junior → Senior Femminile 2 → Senior Maschile 2 → Senior Femminili 1 → Senior Maschile 1.

Al termine verranno assegnati i titoli nazionali individuali di tutte le categorie sopra indicate

## 8.5. CATEGORIE

Qualora una delle categorie indicate al punto 8.1 avesse un solo partecipante, il giocatore verrà inserito nei gruppi di gioco della categoria successiva (Tiny → Mini → Scolari / Scolari → Junior / Senior 2 → Senior 1)

## 8.6. GARA A SQUADRE

Abbinata al Campionato Italiano individuale vi è anche l'assegnazione dei titoli nazionali a squadre, cat. Junior e Senior sia in Agonista (Prima + Seconda) che Promozionale.

Le squadre (sia junior che senior) sono composte da **3 giocatori più eventuale riserva, miste maschile + femminile**. La riserva potrà subentrare in ogni momento: se già impegnata in gara, manterrà la posizione nel proprio gruppo di gioco. Nello specifico:

- SQUADRE AGONISTE (JUNIOR E SENIOR): composte da tesserati agonisti e promozionali con al più un tesserato in classe promozionale, con un massimo di due squadre per club;
- SQUADRE PROMOZIONALI (JUNIOR E SENIOR): composte da soli tesserati promozionali, con un massimo di una squadra per club.

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

## 8.7. PREMIAZIONE

La premiazione viene stabilita ogni anno nell'allegato 2 – Premiazioni.

## 9. COPPA ITALIA A SQUADRE

Non verrà disputata per la stagione 2021. **L'edizione 2019 in programma a Creazzo (V) il 10-11 aprile 2021 seguirà le regole previste dalle norme di gioco 2019.**

## 10. GARE PATROCINATE NAZIONALI

### 10.1. 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 patrocinate aperte a tutti i Soci regolarmente iscritti alla Federazione per l'anno in corso, **sia agonisti che promozionali che amatori**, vista la valenza promozionale delle stesse.

**Le gare patrocinate 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 competente (se istituito), od in alternativa al Delegato Regionale, **allegando alla richiesta copia dell'invito**. Il Comitato/Delegato inoltrerà la richiesta al Consiglio Federale, che fornirà il nulla osta allo svolgimento della competizione verrà comunicato entro massimo 10 giorni dalla ricezione della richiesta.

Sono **espressamente vietate** gare libere con ridistribuzione del monte iscrizioni in premi in denaro.

In caso di negato Nulla-Osta o di mancata e/o tardiva richiesta di inserimento gara in calendario, la partecipazione di tesserati FIMG alla gara sarà sanzionata dal Giudice Sportivo Nazionale, in base all'art.11-bis comma 2 del Regolamento di Giustizia, con **l'esclusione per un minimo di TRE MESI da qualsiasi competizione (a decorrere dalla data di disputa della gara non autorizzata).**

### 10.2. GARE SOCIALI

Si ricorda che sono considerate gare sociali, che non rientrano sotto la giurisdizione della federazione, le gare organizzate da ciascuna ASD solo per i propri

associati, con la possibilità di invitare un massimo di 5 tesserati appartenenti ad altre ASD. Sono considerati alla stregua di gare sociali anche i campionati "interclub" ovvero con la partecipazione di massimo due club appartenenti alla stessa regione, i quali dovranno inviare alla FIMg richiesta di autorizzazione allegando il calendario delle gare (le quali non potranno essere disputate in date in cui a calendario nazionale siano previste gare di classe C, C-WMF o campionati nazionali).

## 11. GARE PATROCINATE INTERNAZIONALI – “IT”

### 11.1. NORME GENERALI

Sono gare aperte a tutti i tesserati agonisti e promozionali 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 FIMg che provvederà all'inoltro per conto del club). I giocatori dovranno essere inquadrati nelle categorie internazionali di appartenenza e dovrà essere applicato esclusivamente il regolamento W.M.F.. La richiesta per l'inserimento a calendario di queste gare deve pervenire entro il 15 dicembre, in modo da consentire alla Federazione di trasmetterla alla W.M.F. nei termini previsti.

### 11.2. DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

Possono prendervi parte tutti i giocatori tesserati FIMg in classe Agonista e Promozionale e ad altre federazioni riconosciute dalla W.M.F., senza limiti.

### 11.3. MODALITÀ DI ISCRIZIONE

Da effettuarsi tramite pannello gestionale FIMg entro la mezzanotte del giorno stabilito dal club organizzatore, che dovrà essere specificato nell'invito (**sulla base delle direttive indicate al punto 12.18 “Disposizioni per Termine iscrizioni gare”**). Un tesserato 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.

### 11.4. NORME DI SVOLGIMENTO

Per le gare internazionali patrocinate le modalità di svolgimento sono a discrezione del club organizzatore, che le deve specificare nell'invito di gara.

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.

### 11.5. CATEGORIE

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

- **CATEGORIA SCOLARI:** giocatori/trici nati a partire dal 01.01.2006;
- **CATEGORIA JUNIOR:** giocatori/trici nati dal 01.01.2002 al 31.12.2005;

- **CATEGORIA SENIOR 1:** giocatori/trici nati non dopo il 31.12.1975;
- **CATEGORIA SENIOR 2:** giocatori/trici nati non dopo il 31.12.1962;
- **CATEGORIA ELITE:** TUTTI i giocatori e giocatrici tesserati.

A discrezione dell'organizzazione (dichiarandolo nell'invito), 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 01.01.1976 e il 31.12.2001**).
- 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.

**ATTENZIONE:** DALLA STAGIONE 2021 I TESSERATI APPARTENENTI ALLE CATEGORIE SCOLARI, JUNIOR, SENIOR 1 E SENIOR 2, POTRANNO, NELLE GARE CHE PREVEDONO L'ISTITUZIONE DI CATEGORIE DI ETÀ, DECIDERE, ALL'ATTO DELL'ISCRIZIONE DI OGNI SINGOLA GARA, SE ISCRIVERSI NELLA PROPRIA CATEGORIA DI ETÀ OPPURE NELLA CATEGORIA ASSOLUTA (ELITE).

## 11.6. GARA A SQUADRE

E' a discrezione dei club organizzatori indicare nell'invito della manifestazione le tipologie di squadre previste per la propria gara.

## 12. GARE REGIONALI

### 12.1. NORME GENERALI

Sono riservate ai Club appartenenti alla regione in cui si svolgono. Le modalità di organizzazione sono fissate dai Comitati Regionali (se istituiti), 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 le categorie giovanili e le classi di tesseramento Promozionale e Amatore.

Le gare regionali sono aperte ai tesserati FIMg in tutte le classi di tesseramento (agonista, promozionale, amatore)

**Ogni regione deve trasmettere per conoscenza il calendario delle proprie gare alla Commissione Tecnica FIMg 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 o Campionati Nazionali**

- Nei **weekend (sabato+domenica) di calendario destinati alle gare nazionali di classe "C" (su qualsiasi campo)**

Le gare regionali sono valide per:

- CLASSIFICA DEL CAMPIONATO REGIONALE 2021

## **13. DISPOSIZIONI GENERALI PER LE GARE**

### **13.1. MODALITÀ 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 pari merito. 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.

### **13.2. RECUPERI GARE**

Eventuali gare rinviate per avverse condizioni atmosferiche saranno recuperate nelle date decise dal Consiglio Federale.

### **13.3. NEUTRALIZZAZIONE PISTE (aggiornamento WMF rulebook 10/2019)**

Spetta al capo arbitro decidere se una pista sia giocabile o meno. Se più di 6 piste su 18 non sono giocabili, il campo è considerato impraticabile, e la gara non può dunque essere disputata (salvo casi particolari, es: gare matchplay).

Se una pista viene dichiarata ingiocabile, tutti i giocatori devono ricevere lo stesso punteggio per tale pista, a partire dal momento in cui viene dichiarata ingiocabile. La giuria decide quale punteggio debba essere assegnato d'ufficio.

In caso ciò avvenga durante lo svolgimento di un percorso, il punteggio d'ufficio dovrà essere attribuito anche a tutti quei giocatori che avessero già giocato quella pista per il percorso coinvolto, prima che venisse dichiarata ingiocabile.

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.

#### **13.4. DESIGNAZIONI ARBITRALI (estratto da Regolamento Settore Arbitrale)**

Le designazioni arbitrali per le competizioni a calendario nazionali vengono effettuate sulla base di quanto prescritto nel Regolamento del Settore Arbitrale Federale.

#### **13.5. DISPOSIZIONI PER GLI ALLENAMENTI**

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

Per i Campionati Nazionali 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.

Per le gare patrocinate (sia nazionali che internazionali) l'istituzione di allenamenti ufficiali con esclusione del pubblico è a discrezione del club organizzatore.

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 al Consiglio Federale, che provvederà o meno ad autorizzarle.**

#### **13.6. 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 smanicate o canotte, che rientrino nel comune senso del decoro. **I giocatori neotesserati possono per i primi 3 mesi disputare gare senza l'abbigliamento ufficiale del club, ma apponendo un distintivo/adesivo di riconoscimento.**

### 13.7. 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 FIMG (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.

### 13.8. 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.

### 13.9. 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.

### 13.10. ORARIO DI PARTENZA

L'orario di partenza deve essere esposto sul campo per le gare C, regionali e patrocinate, **entro le ore 14.00 del giorno antecedente la gara**, per i Campionati Nazionali **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 stabilito come segue:

- Gare di spec. 1, Filz, MOS: 5 minuti
- Gare di spec. 2: 4 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, ma non prima 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.**

### **13.11. RITARDI NEL GIOCO**

#### **13.11.1. 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, a prescindere dal numero dei partecipanti.**

Qualora l'ultimo gruppo di gioco parta per il penultimo percorso di gara con **un'ora e mezza o più di ritardo** rispetto alla tabella oraria prevista, si rende obbligatorio il **taglio del 50% per l'ultimo percorso**

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.

#### **13.11.2. ARRIVO GIOCATORE IN RITARDO (cfr WMF Rulebook, 2.3 cap 9.7)**

**ATTENZIONE:** la regola che concede ad ogni tesserato di arrivare, una volta nella stagione, in ritardo alla partenza ed essere aggregato al gruppo di gioco se lo stesso non ha ancora completato la pista 9, dalla stagione 2021 è **abrogata**. Nella circostanza si applica quindi la regola generale, ovvero se un giocatore non è presente al momento del suo turno di gioco, gli verrà attribuito il punteggio di 7 colpi per tutte le piste in cui ciò accade.

### **13.12. RITIRO DAL GIOCO (cfr WMF Rulebook 2.3 cap. 18.6)**

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 Capo Arbitro, 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 Capo Arbitro, **in base al regolamento internazionale, capitolo 2.3 art. 18.6** si vedrà comminata dal Giudice Sportivo Nazionale 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 non si ritira dalla gara, anche se il ritiro dovesse avvenire dopo i giri calcolati per la classifica sulla quale vengono assegnati i punti.**

**13.13. MANCATO COMPLETAMENTO DELLA PISTA (cfr WMF Rulebook 2.3 cap. 9.1 / 18.5)**

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.

**13.14. ALCOOLICI E FUMO (cfr WMF Rulebook 2.3 cap. 17.2/17.3/17.4/17.5)**

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"**.

### **13.15. CONTROLLI ANTI-DOPING**

Durante tutte le gare possono essere effettuati controlli anti-doping in base alla normativa NADO – WADA ed alle regole WMF, a cui si rimanda per ulteriori dettagli e procedure.

### **13.16. 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, come indicato nel regolamento di omologazione impianti.

**Si invitano i club organizzatori ad utilizzare gli appositi cartelli indicatori inviati dalla Federazione al fine di indicare opportunamente le aree riservate al pubblico e quelle riservate ai giocatori.**

### **13.17. DISPOSIZIONI PER PREMIAZIONI GARE**

Per qualsiasi categoria di competizione, la premiazione deve iniziare **entro 30 minuti** dal termine della competizione stessa (inclusi spareggi). Eventuali altre attività a margine della manifestazione dovranno essere svolte nel rispetto di questa tempistica.

### **13.18. TESSERAMENTO GIOCATORI**

Per accettare l'iscrizione di un tesserato ad una qualsivoglia gara a calendario federale, lo stesso deve risultare presente e regolarmente tesserato nel sistema informatico ufficiale della Federazione entro il termine di iscrizione della gara stessa. Accettare l'iscrizione a gare di tesserati non regolarizzati entro la data di termine iscrizioni potrà causare sanzioni sia al club iscrivente che al club organizzatore della competizione interessata. I risultati del giocatore iscritto ad una gara in modo non regolare saranno cancellati dalla classifica ufficiale (con conseguenza anche sui risultati a squadre, qualora il giocatore ne facesse parte). Ulteriori sanzioni potranno essere determinate da parte del Giudice Sportivo Nazionale.

### **13.19. DISPOSIZIONI PER TERMINE ISCRIZIONI GARE**

I termini di iscrizione dei Campionati Nazionali sono definiti dal Consiglio Federale.

I termini di iscrizione delle gare regionali sono definiti dai Comitati Regionali di competenza (se istituiti).

Il termine di iscrizione delle gare di classe C è fissato nella mezzanotte del quarto giorno antecedente la data di inizio gara (es: mercoledì → domenica).

Il termine di iscrizione di tutte le altre gare è a discrezione del club organizzatore, ma **non deve in ogni caso essere antecedente la mezzanotte del lunedì antecedente la gara.**

### 13.20. CARICAMENTO VERBALE DI GARA

Per tutte le tipologie di gara, il club organizzatore dovrà caricare il verbale di gara tramite il sistema informatico ufficiale entro la mezzanotte del **mercoledì successivo alla data di disputa della gara**.

### 13.21. UTILIZZO GAZEBO DI PROPRIETÀ FIMg

La FIMg 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 i **campionati nazionali**, a carico della FIMg, 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 FIMg e il club organizzatore della manifestazione (mezzo privato, corriere, ecc.)
- L'organizzatore della manifestazione è responsabile per:
  - *La corretta custodia e conservazione delle attrezzature*
  - *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)*
  - *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 FIMg 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.

### 13.22. SCORE ELETTRONICI

In caso di utilizzo di score elettronici (smartphone, tablet, etc) per il marcamento dei punteggi al posto dei tradizionali score cartacei è necessario attenersi alle seguenti direttive:

- Il club organizzatore deve mettere a disposizione al termine del percorso opportuni fogli cartacei su cui registrare il punteggio totale del giocatore, che dovrà firmare a conferma dell'accettazione dello stesso
- Il club organizzatore deve sempre tenere a disposizione gli **score cartacei** da poter utilizzare in caso di problemi o malfunzionamenti del sistema informatico
- E' consentito effettuare una gestione mista della gara (alcuni gruppi con score elettronici, altri con score cartacei)
- Il club organizzatore deve rendersi disponibile, il giorno prima dell'inizio della gara, a mostrare il funzionamento e l'utilizzo dei telefoni a coloro che ne facessero richiesta
- Il club organizzatore potrà assegnare a tesserati diversi dagli arbitri di campo il compito di effettuare la modifica del punteggio sul telefono, per supportare gli arbitri in questo compito. L'elenco dei nominativi **dovrà essere esposto nell'area comunicazioni** e **dovrà essere avallato dal Capo Arbitro**. Il club organizzatore dovrà comunicare agli arbitri ed ai tesserati autorizzati ad operare le modifiche (**e solo ad essi**) il codice segreto di accesso.

### 13.23. DEROGHE AL REGOLAMENTO W.M.F.

#### 13.23.1. PISTE 3 E 4 SPEC. 1 / PISTA TUBETTO SPEC. 2 (WMF Rulebook 2.4 / 2.5)

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.

#### 13.23.2. PISTA 15 SPEC. 1 (WMF Rulebook 2.4)

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.

#### 13.23.3. 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.

### 13.24. NORMATIVE SPECIALI COVID-19

Qualora le gare dovessero essere disputate in regime di emergenza sanitaria nazionale (o locale) da Covid-19, la Federazione potrà emanare appositi protocolli attuativi che potranno prevalere sulle norme descritte in questo documento.

Per quanto riguarda i campionati nazionali, un'eventuale rinuncia all'organizzazione o necessità di annullamento/rinvio a causa di normative nazionali o locali, dovrà essere avallata dal Consiglio Direttivo FIMg.

Per quanto riguarda le gare di tutte le altre classi, i club organizzatori potranno, motivandone la decisione, rinunciare all'organizzazione di gare in regime di emergenza sanitaria nazionale o locale, dandone comunicazione **al più tardi 14 giorni** prima della data di disputa della gara stessa. Trascorso detto termine, la gara potrà comunque essere annullata qualora entrassero in vigore normative a livello nazionale o locale che ne impedissero lo svolgimento.

## SETTORE PROMOZIONALE

### 1. NORME GENERALI

I tesserati in classe Promozionale possono prendere parte alle gare a loro riservate secondo quanto descritto in questo paragrafo, ed alle attività agonistiche secondo quanto specificato al capitolo dedicato al “settore agonistico”.

Per la stagione 2021, data l'imminenza della stessa e l'incertezza della situazione legata a Covid-19, non sarà possibile istituire gare specifiche per la classe Promozionale, coordinate in modo organico in un campionato su strutturato su più gare.

Nelle stagioni successive, la classe Promozionale avrà un campionato di gare specificamente dedicato, con competizioni di natura individuale e a squadre, che avrà le seguenti caratteristiche:

- *Le gare avranno durata più breve, saranno disputate su un massimo di 2 percorsi per le specialità minigolf, filz e M.O.S., e di 3 percorsi per la specialità miniatur*
- *Verrà privilegiata la formula mass-start per velocizzare i tempi di gioco*

I tesserati in classe Promozionale non possono partecipare a nessun tipo di competizione al di fuori del territorio nazionale.

### 2. TESSERATI PROMOZIONALI IN CLUB AGONISTI

I Tesserati in classe Promozionale appartenenti ai Club affiliati come Agonisti, possono prendere parte, oltre a tutte le competizioni riservate alla classe Promozionale, anche alle competizioni in classe agonistica secondo quanto specificato nel presente Regolamento - Settore Agonistico.

### 3. CLASSIFICA NAZIONALE A PUNTI PROMOZIONALE

I Tesserati in classe Promozionale prenderanno parte alla classifica nazionale a punti a loro riservata, nella quale i punteggi verranno attribuiti ai giocatori secondo quanto descritto all'art. 3.0 “Par di campo e Punti Gioco”.

Saranno valide ai fini di questa classifica **le sole gare di classe C Nazionali e gare promozionali**. Ciascun tesserato potrà sommare i **migliori 4 punteggi ottenuti**.

Alla fine della stagione, come da art. 2.3, i migliori 10 classificati verranno promossi in classe Agonista (Seconda Categoria) per la stagione successiva.

Inoltre, i migliori 10 della Classifica Nazionale Promozionale si qualificano al Campionato Italiano Assoluto. La classifica considerata è quella comprendente tutte le gare fino al termine di iscrizione del Campionato.

## 4. TROFEO NAZIONALE A SQUADRE PROMOZIONALI

All'interno delle gare di classe C-nazionali (art 1.2) è istituito un trofeo nazionale per squadre promozionali (composte da 4 giocatori con lo scarto del peggior giocatore ad ogni giro), a cui possono prendere parte:

- le squadre dei club iscritti nel settore promozionale;
- le squadre dei club iscritti nel settore agonista, composte esclusivamente da tesserati in classe promozionale;

In ognuna di queste gare, verrà istituita una classifica speciale che assegnerà i punti come segue:

**1° classificato:** 10 pt, **2° classificato:** 8 pt, **3° classificato** 6 pt, **4° classificato** 4 pt, **5° classificato** 2 pt, **dal 6° classificato in avanti:** 1 pt

I club potranno sommare i **migliori 4 punteggi ottenuti** all'interno delle gare C-nazionali

I migliori 2 club di questa classifica si qualificano alla finale di Coppa Italia (a partire dalla stagione 2022).

Il club vincitore del Trofeo Nazionale a Squadre Promozionale acquisisce il diritto per la stagione successiva di affiliarsi (qualora già non lo fosse) in classe Agonista. Se il vincitore del Trofeo è un club già affiliato come Agonista, acquisirà il diritto di promozione il primo club classificato, affiliato in classe Promozionale. E' facoltà del club rinunciare all'eventuale promozione in classe Agonista, nel caso il diritto passerà al club affiliato promozionale immediatamente successivo in classifica.

## 5. DISPOSIZIONI GENERALI PER LE GARE

I punti del capitolo 13 settore Agonista (da 13.01 a 13.22) si applicano anche alle gare Promozionali.

### SETTORE AMATORI

#### 1. NORME GENERALI

Sono gare riservate ai tesserati FIMg in classe Amatori

Le gare verranno istituite sotto forma di "Eventi Sport per tutti" in specifiche date indicate a calendario FIMg.

Questa tipologia di gare ha come scopo quello di far conoscere ai tesserati amatori, giocatori occasionali, il lato più sportivo ed agonistico del minigolf.

Gli eventi "Sport per Tutti" verranno giocati su max. 2 percorsi, su ogni pista verrà messa a disposizione dei giocatori una specifica pallina da parte dell'organizzatore della competizione. Il limite massimo di colpi per ogni pista sarà 4: qualora il giocatore non completi la pista con i 4 colpi disponibili, marcherà un punteggio di 5 e passerà alla pista successiva.

Le iscrizioni dovranno essere inviate alle ASD che organizzeranno questi eventi, 7 giorni prima della data di disputa della gara.

## ALLEGATO NO.1 – SANZIONI DISCIPLINARI

Durante lo svolgimento di attività federale (gare, allenamenti) di qualsiasi categoria, possono essere erogate sanzioni disciplinari per violazioni al Regolamento di gioco o alle regole generali di comportamento della Federazione.

### 1. SANZIONI DI GARA COMMINABILI DAGLI ARBITRI

Durante una gara ai giocatori possono essere comminate le seguenti sanzioni (anche se in quel momento si trovano in campo da non giocatori facenti funzione di coach), da parte degli arbitri di gara

<p><b>RICHIAMO UFFICIALE</b></p>	<p><i>in caso di infrazioni di piccola entità e di natura tecnica commesse senza dolo.</i></p>
<p><b>AMMONIZIONE (A)</b> <b>Cartellino Verde</b></p>	<p><b>Prima Ammonizione senza colpi di penalità</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>per somma di richiami ufficiali (2, anche di natura differente)</i></li> <li>● <i>se il giocatore giunge in ritardo alla partenza (per la seconda volta e successive nell'arco di una stagione)</i></li> <li>● <i>se il giocatore non indossa la divisa dichiarata del club o ha un abbigliamento non decoroso, o indossa calzature non sportive (salvo casi giustificati da apposito certificato medico)</i></li> <li>● <b>CONDOTTA ANTISPORTIVA, TRA CUI:</b></li> <li>● <i>battere volontariamente ma senza violenza la mazza sulla pista o sulle strutture - provocare disturbo agli altri giocatori con esultanze o grida eccessive (anche stando al di fuori del campo di gioco)</i></li> <li>● <i>sputare</i></li> </ul>
<p><b>AMMONIZIONE + 1 COLPO DI PENALITÀ (A +1)</b> <b>Cartellino Blu</b></p>	<p><b>Ammonizione e 1 colpo aggiuntivo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>se il giocatore ha già ricevuto una A</i></li> <li>● <i>se l'infrazione è stata commessa per negligenza, anche se non ha portato vantaggi o svantaggi ad alcuno</i></li> <li>● <i>se un errore nella marcatura dei punteggi viene denunciato solo a percorso concluso, dopo aver firmato gli score. In questo caso la sanzione si applica sia al giocatore che al marcatore</i></li> </ul>

<p><b>AMMONIZIONE + 2 COLPI DI PENALITÀ (B + 2) Cartellino giallo</b></p>	<p><b>Ammonizione e 2 colpi aggiuntivi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• se il giocatore ha già ricevuto una A+1</li> <li>• se il giocatore ha già ricevuto una A a cui somma una A+1</li> <li>• se l'infrazione ha portato deliberatamente un vantaggio a sè stesso o uno svantaggio ad un proprio avversario</li> <li>• se il giocatore ha coscientemente o meno accettato un punteggio errato sul proprio score, senza denunciarlo nemmeno a fine giro</li> <li>• per cambio non autorizzato di pallina, o per utilizzo di pallina non conforme alle norme</li> <li>• se il giocatore termina la pista prima del sesto colpo, senza aver imbucato - se il giocatore ha deliberatamente influenzato il percorso della pallina - se il giocatore ha provocato modifiche o segnato la pista o le immediate adiacenze in modo permanente</li> <li>• <b>CONDOTTA GRAVEMENTE ANTISPORTIVA, TRA CUI:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ lancio di mazza o di pallina</li> <li>○ imprecazioni o bestemmie ad alta voce</li> <li>○ colpire violentemente con la mazza o altro piste o strutture</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>SQUALIFICA + 5 COLPI DI PENALITÀ (D+5) Cartellino rosso + sanzione accessoria (vedi tabella di cui all'art. 2)</b></p>	<p><b>Squalifica e 5 colpi aggiuntivi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. se il giocatore ha già ricevuto una B+2</li> <li>3. se il giocatore ha già ricevuto una A+1 a cui somma un'altra A+1 - se il giocatore falsifica volontariamente il proprio score</li> <li>4. se il giocatore insulta membri della giuria, della federazione o del club organizzatore</li> <li>5. se il giocatore si ritira dalla gara senza motivo e/o autorizzazione del presidente di giuria</li> <li>6. condotta violenta di ogni genere</li> <li>7. se il giocatore fuma in campo o gioca sotto l'effetto di sostanze alcoliche</li> </ol>

Per piccole infrazioni soprattutto di natura tecnica e regolamentare possono essere utilizzati uno o più richiami verbali. Violazioni commesse da un tesserato svolgente funzione di coach in campo, se prevedono anche punti di penalizzazione questi vengono sommati al punteggio della squadra per la quale il tesserato sta svolgendo funzione di coach.

Di seguito l'elenco completo delle sanzioni comminabili durante lo svolgimento di qualsiasi competizione ufficiale a calendario nazionale

### TABELLA SANZIONI AGONISTICHE codificate W.M.F.

<b>SANZIONI PER GIOCATORI ED ABBREVIAZIONI</b>		
Richiamo (verbale o scritto) (Va)	Sanzione =>	Nessuna
Prima ammonizione scritta (A)		Nessuna
Seconda ammonizione scritta (A+1)		1 colpo di penalità
Avvertimento (B+2)		2 colpi di penalità
Espulsione (D+5)		Squalifica e 5 colpi di penalità

<b>SANZIONI PER COACH ED ABBREVIAZIONI</b>		
Richiamo (verbale o scritto)	Sanzione	Nessuna
Livello 1	=>	Nessuna



Livello 2	Espulsione dal campo per il resto della giornata
Livello 3	Espulsione dal campo per il resto del torneo

### ABBIGLIAMENTO

Abbigliamento inappropriato dalla cintola in su	5.1/5.2	Divieto di giocare la gara o allenarsi salvo regolarizzazione*
Calzature non appropriate	5.1	Divieto di giocare la gara o allenarsi salvo regolarizzazione*
Pubblicità non appropriata	6.1/6.2	Divieto di giocare la gara o allenarsi salvo regolarizzazione*
<i>N.b.: I giocatori possono avere pubblicità personali</i> (*) = se impossibilitato a regolarizzarsi, ammonizione di tipo A		

### EQUIPAGGIAMENTO

<b>Mazza irregolare</b>	3/3.2/3.4/18.5e	B+2, tiro conteggiato, da rigiocare
Grip irregolare	8.3	Va
Pallina irregolare	4.2/4.3/4.5/18.5	B+2, tiro conteggiato, da rigiocare
Cambio non autorizzato di palla	7.1/18.5d	B+2, tiro conteggiato, da rigiocare
Pallina danneggiata * o persa	7.2	Dopo 5 minuti, cambio palla, ripresa dall'ultimo punto in cui si è fermata (I)
Raffreddare, scaldare, talcare la pallina dopo la linea di fine ostacolo	8.14	A+1, in casi gravi B+2, far rimbalzare la pallina è OK
<b>Modifiche alla pista di ogni tipo</b>		
Giocatore	2.15/18.5b	B+2
Coach	2.15/19.3b	Livello 2, espulsione per il resto della giornata
Palla non visibile agli arbitri	8.2	Se solo per pulizia nessuna penalità, A
Prestito pallina con abbandono del gruppo di gioco	11.6	Nessuna penalità oppure Va, in caso abbia creato disturbo o ritardo, oppure atteggiamento reiterato

(\*)= Se la palla si rompe: riprendere il gioco da dove si è fermato il pezzo più grosso

### INFRAZIONI ALLE REGOLE DI GIOCO GENERALI

In ritardo alla partenza o alla ripresa del gioco	9.7	7 colpi su ogni pista non giocata
Posizionamento della pallina	8.2/8.9	sulla partenza con le mani o la mazza, dopo l'ostacolo solo con le mani
Posizionamento della pallina sulla partenza	8.2	Va
Pallina giocata fuori dall'area di partenza	8.11	Va, tiro conteggiato, da rigiocare
<b>Palla In movimento</b>	8.4	
Riposizionamento non con le mani	8.2	Va
Riposizionamento errato	8.9/8.1	Va, tiro conteggiato, da rigiocare, se l'arbitro può intervenire nessuna penalità

Riposizionamento effettuato più di una volta	8.11	Va, tiro conteggiato, da rigiocare, se l'arbitro può intervenire nessuna penalità
Scavalcare gli ostacoli	8.12	Tiro successivo da giocare dall'ultimo punto dove la palla era in posizione corretta. Eccezione pista 2, è possibile scavalcare le mattonelle (non sono considerate ostacoli)
<b>Influenzare il percorso della palla</b>	8.16	
<i>a) Non intenzionalmente</i>		
Dal giocatore, anche per doppio contatto	8.16	Tiro conteggiato, da rigiocare dall'ultimo punto in cui si è fermata la palla
Da un altro giocatore o dal coach		Il giocatore esegue nuovamente il tiro, fino a che la palla non ha raggiunto il punto in cui è stata deviata ( <i>es: giocatore supera un ostacolo, la palla viene deviata dopo l'ostacolo, il giocatore rigioca dalla partenza ma viene conteggiato il solo tiro con cui ha superato l'ostacolo</i> )
<i>b) Intenzionalmente</i>		
Dal giocatore	8.1/8.16/18.5 g	B+2, 7 colpi
Tirare con palla in movimento	8.1/8.16/18.5 g	B+2, 7 colpi
Da un altro giocatore	8.16/18.5g	L'altro giocatore B+2. Il giocatore esegue nuovamente il tiro, fino a che la palla non ha raggiunto il punto in cui è stata deviata ( <i>es: giocatore supera un ostacolo, la palla viene deviata dopo l'ostacolo, il giocatore rigioca dalla partenza ma viene conteggiato il solo tiro con cui ha superato l'ostacolo</i> )
Dal proprio coach	19.3c	Coach Livello 2, giocatore 7 colpi
Da un altro coach	19.3c	Coach Livello 2, Il giocatore esegue nuovamente il tiro, fino a che la palla non ha raggiunto il punto in cui è stata deviata ( <i>es: giocatore supera un ostacolo, la palla viene deviata dopo l'ostacolo, il giocatore rigioca dalla partenza ma viene conteggiato il solo tiro con cui ha superato l'ostacolo</i> )
Altri (pubblico, etc.)	8.17	Il giocatore esegue nuovamente il tiro, fino a che la palla non ha raggiunto il punto in cui è stata deviata ( <i>es: giocatore supera un ostacolo, la palla viene deviata dopo l'ostacolo, il giocatore rigioca dalla partenza ma viene conteggiato il solo tiro con cui ha superato l'ostacolo</i> )
<b>Turno di gioco errato (I) (II)</b>		
Sulla pista giusta	11.2/11.8	Va, conteggiato, da rigiocare
Sulla pista sbagliata	11.4	Va, conteggiato, da rigiocare
Pista saltata		Va, 7 colpi
Abbandonare il proprio gruppo	11.6	Va
Non terminare la pista	9.1/18.5f	B+2, 7 colpi
Salire sulle piste	8.6/etern 2.3.9, felt 2.6.12	Richiamo verbale (possibile sanzione se recidivo)
Miniatur: pista/ostacolo	2.5.9	A
Filz: pista/ostacolo	2.6.12	A

(I) = in caso l'errore venga scoperto nelle piste successive, le piste già giocate non subiscono conseguenze. In ogni caso, viene dato un vA

(II) = Questa regola non viene applicata al Matchplay, dove tutti I reclami devono essere presentati prima di passare alla pista successive. Significa che in caso I giocatori abbiano già lasciato la pista, accettano per intero il risultato della stessa e non possono più presentare reclami

<b>TEMPO</b>		
Limiti di tempo	11.3	Va (o superiori per recidività)

<b>ESULTANZE, COMPORTAMENTO, DISTURBO AL GIOCO</b>		
<b>Esultanze</b>		
Giocatore	18.1	Tutte le tipologie di sanzione, in base alla gravità e recidività
Coach	19.1	Tutte le tipologie di sanzione, in base alla gravità e recidività
<b>Esultanze a catena</b>		
Giocatore		Va
Coach		Livello 1
<b>Comportamento antisportivo in genere</b>		
Sputare, linguaggio volgare, gesti, scalfare oggetti, colpire oggetti con la mazza o altro, distruggere oggetti		Tutte le tipologie di sanzione, in base alla gravità e recidività
<b>Disturbo al gioco</b>		
Giocatore	18.1	Tutte le tipologie di sanzione, in base alla gravità e recidività
Coach	19.1	Tutte le tipologie di sanzione, in base alla gravità e recidività
<b>Insultare (*)</b>		
Giocatore	18.6e	D+5
Coach	19.4b	Livello 3, espulsione dal campo per il resto della gara
<b>Atti violenti (*)</b>		
Giocatore	18.6f	D+5
Coach	19.4c	Livello 3, espulsione dal campo per il resto della gara
Conversazioni telefoniche	13.1	A+1

(\*) = Salvo ulteriori sanzioni che potranno essere applicate dal Giudice Sportivo Nazionale post gara

<b>PENALITÀ PER SOSTITUZIONI</b>		
Reintroduzione del giocatore per infortunio	15.4	1 colpo/giocatore/giri rimanenti. Se il giocatore rientrante gioca davanti, 1 colpo per ogni pista già giocata
Reintroduzione del giocatore per squalifica	15.5	1 colpo/giocatore/ tutti I giri di gara
Sostituzione effettuata dalla persona non autorizzata		Non sarà approvata, la sostituzione richiesta verrà cancellata

<b>ALCOOL E FUMO</b>		
<b>Alcohol</b>	17.2/17.3/17.4	
Giocatore	18.6	D+5
Coach	19.4d	Livello 3, espulsione per il resto della gara
<b>Tabacco</b>	17.2/17.3/17.4	

Giocatore	18.6h	D+5
Coach	19.4d	Livello 3, espulsione per il resto della gara
<b>Doping</b>	Non di competenza degli arbitri	

### MARCAMENTO DEI PUNTEGGI

Regola generale: la correzione di un punteggio segnato erroneamente sullo score non può più essere fatta una volta che il giro è terminato e lo score firmato dal giocatore e dallo scrivente.  
Fare attenzione che in caso di score elettronici è obbligatorio registrare e firmare un foglio in cui viene riportato il totale del giro. In caso di controversia fa fede il punteggio registrato sul foglio cartaceo

Punteggio totale sbagliato	10.8	Nessuna penalità
Punteggio mancante, segnalato dopo aver firmato lo score	18.4c	A+1 sia al giocatore che al marcatore
Punteggio mancante per aver saltato una pista		7 colpi
Marcare il punteggio sul proprio score	10.3	D+5
Marcare deliberatamente punteggi falsi	18.6c	D+5
Cambiare il punteggio sul proprio score	18.6d	D+5

### ALTRO

<b>Provare tiri o far rotolare palline durante la gara</b>		
Giocatore	8.19	B+2
Coach	8.19	Livello 1
<b>Fare segni sulle piste</b>		
Giocatore, se permanente	2.15/18.5h	B+2, se prima della gara D, sostituzione consentita
Coach, se permanente	2.15/19.3d	Livello 2, espulsione per il resto della gara, se prima della gara D, sostituzione consentita
Giocatore, se temporaneo (borsini a fianco della pista, ombra non lecita, ecc.)	8.7	A/A+1
Coach, se temporaneo (borsini a fianco della pista, ombra non lecita, ecc.)	8.7	Livello 1
Distanza inferiore ad 1 metro durante il tiro	8.5/8.7	Va
Ritirarsi senza motivo	18.6g	D+5
Azioni irregolari come coach	11.6	Va/A, sia al coach, che al giocatore che ne beneficia
Troppi coach in campo		Va/A sia alla persona non autorizzata a stare il campo, sia al giocatore che ne beneficia
Aiuti al gioco non consentiti	13.1	A
Giocare nonostante una squalifica	18.6b	D+5 --> segnalazione alla Commissione Disciplinare per ulteriori sanzioni
<b>Proteggere dal vento in modo non autorizzato</b>		
Giocatore	13.4	B+2
Coach	13.4	Livello 1, e A per il giocatore che ne beneficia

### SANZIONI PER GARE IN MODALITÀ MATCHPLAY

Prima infrazione		Ammonizione
Infrazioni successive		Pista persa

## 2. SANZIONI SPORTIVE EROGATE DAL GIUDICE SPORTIVO NAZIONALE

In base all'art 35 comma 3 dello Statuto, spetta al Giudice Sportivo Nazionale l'esame dei verbali di gara e l'erogazione di eventuali sanzioni accessorie ai tesserati per infrazioni al Regolamento di gioco, secondo la seguente tabella ed ai sensi dell'art. 13 del Regolamento di Giustizia Federale:

<b>AMMONIZIONE</b>	per somma di provvedimenti di tipo A (2)
<b>DIFFIDA</b>	per provvedimento di tipo A sommato ad Ammonizione per provvedimenti di tipo A+1
<b>DIFFIDA + 5 punti</b>	per provvedimento di tipo A sommato a Diffida per provvedimento di tipo B+2
<b>RECIDIVA + 10 punti</b>	per provvedimento di tipo A sommato a Diffida + 5 per provvedimento di tipo B+2 sommato ad Ammonizione o Diffida
<b>SQUALIFICA + 15 punti</b>	per provvedimento di tipo A Sommato a recidiva + 10 per provvedimento di tipo A+1 sommato a Diffida o superiore per provvedimento di tipo B+2 sommato ad Ammonizione o superiore per provvedimento di tipo D+5 (squalifica diretta dalla gara) *

*(i punti di penalizzazione vengono applicati nella classifica Nazionale a Punti)*

**\* in caso di provvedimento D+5 a carico di un tesserato riportato sul verbale di gara, vengono applicati provvedimenti di inibizione come riportato di seguito:**

<b>SANZIONI ACCESSORIE AL PROVVEDIMENTO D+5 (codificate dalla W.M.F.)</b> <i>(applicare dal Giudice Sportivo Nazionale a seguito esame dei verbali di gara)</i>	
Partecipare ad una gara nonostante un provvedimento di inibizione	<b>8 settimane</b>
Linguaggio offensivo verso arbitri, giuria, membri organizzazione o membri della federazione	<b>8 settimane</b>
Falsificazione dello score (provata oltre ogni ragionevole dubbio)	<b>3 mesi</b>
Giocatore sotto effetto di alcool o sostanze stupefacenti o fumare sul campo durante gare o allenamenti ufficiali	<b>6 mesi</b>
Violenza di ogni genere	<b>1 anno</b>
<i>Squalifiche per doping vengono stabilite in accordo con il codice WADA e le regole antidoping della NADO e della WMF</i>	
<i>Tutti i provvedimenti di inibizione hanno effetto a partire dal giorno successivo la conclusione del torneo in cui il tesserato ha ricevuto un provvedimento di D+5</i>	

Oltre a queste, per infrazioni di particolare gravità o casi di recidiva, il Giudice Sportivo Nazionale può erogare *sospensioni da 7 giorni a 5 anni* a carico dei tesserati, ai sensi degli artt. 26 e 29 del Regolamento di Giustizia Federale

## ALLEGATO NO. 2 - PREMIAZIONI

### 1. CAMPIONATI ITALIANI A SQUADRE

La premiazione sportiva è a carico della Federazione, che premierà le prime 3 squadre maschili e le prime 3 squadre femminili con trofeo più medaglie ai componenti (8 per le squadre maschili 7 giocatori + 1 coach; 5 per le squadre femminili 4 giocatrici + 1 coach).

### 2. CAMPIONATI ITALIANI ASSOLUTI STROKEPLAY E DI SOCIETA'

#### 2.1 PREMIAZIONE INDIVIDUALE

La premiazione sportiva è a carico della Federazione e saranno premiati:

- Il Campione e la Campionessa Italiana assoluti
- Tutti i super finalisti assoluti (n. 15 uomini - n. 6 donne)
- Le prime 3 classificate della categoria Femminile (20-45) sia di Prima che di Seconda categoria Agonisti e Promozionali
- I primi 3 classificati della categoria Maschile (20-45) sia di Prima che Seconda Agonisti e Promozionali

#### 2.2 PREMIAZIONE A SQUADRE (CAMPIONATO DI SOCIETA')

La premiazione sportiva è a carico della Federazione la quale premierà:

- Le prime tre squadre (Trofeo + 6 medaglie per 5 giocatori + 1 coach)

### 3. CAMPIONATO ITALIANO ASSOLUTO MATCHPLAY

A carico della Federazione, secondo il seguente schema:

ASSOLUTO MASCHILE	ASSOLUTO FEMMINILE
Dal 1° al 16° classificato DIPLOMA	Dalla 1° alla 8° classificata DIPLOMA

### 4. CAMPIONATO ITALIANO DI CATEGORIA

La premiazione sportiva è a carico della Federazione la quale premierà:

- Tutti i super-finalisti individuali come da art. 8.0
- Le prime 3 squadre classificate (Trofeo/Targa + 5 medaglie per 4 giocatori + 1 coach)

### 5. COPPA ITALIA A SQUADRE

I costi relativi a premiazione ed allenamenti ufficiali sono a carico della FIMg.

La premiazione, è a carico della FIMg secondo il seguente schema

SQUADRE	
1°	Targa
2°	Targa
3°	Targa

## 6. CLASSIFICA TROFEO NAZIONALE A SQUADRE

La classifica viene premiata a fine stagione dalla Federazione.

SQUADRE AGONISTA	
1°	Targa
2°	Targa
3°	Targa

SQUADRE PROMOZIONALE	
1°	Targa

## 7. CLASSIFICA TROFEO NAZIONALE INDIVIDUALE

La Classifica Nazionale viene premiata a fine stagione come da tabella indicata:

CLASSIFICA UNICA			
1° CLASSIFICATO	Targa	Verrà altresì premiata la 1° donna	Targa
2° CLASSIFICATO	Targa		
3° CLASSIFICATO	Targa		

Al termine della stagione verranno inoltre premiati con Targa il miglior tesserato classificato della classe Promozionale.

Al termine della stagione verranno inoltre premiati i migliori tre giocatori della classe promozionale al primo anno di attività.

## 8. GARE DI CLASSE “C”

Premiazione: libera a discrezione del club organizzatore, che deve dichiarare nell'invito la premiazione minima garantita.

## 9. GARE PATROCINATE DI CLASSE “IT”

Premiazione: libera a discrezione del club organizzatore, che deve dichiarare nell'invito la premiazione minima garantita.

## 10. GARE PATROCINATE DI CLASSE “L”

Di pertinenza del club organizzatore, che deve dichiarare nell’invito la premiazione minima garantita.

## 11. GARE DI CLASSE “R”

Di pertinenza del comitato territoriale competente.

## 12. GARE PROMOZIONALI

Premiazione: libera a discrezione del club organizzatore, che deve dichiarare nell’invito la premiazione minima garantita.

## 13. GARE AMATORIALI

Premiazione: libera a discrezione del club organizzatore, che deve dichiarare nell’invito la premiazione minima garantita.

Il Segretario Generale Cristian Pinton	Il Presidente Federale Marco Tomasini
---	--

*Il presente documento è conservato presso gli uffici e firmato in originale*