



Federazione Italiana Minigolf

F. I. M. g.

Deliberazione del Consiglio Federale

Delibera n. 2, Vergiate 18/01/ 2021

Oggetto: Regolamento Settore Federale Arbitrale

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
Astenuiti: 0

IL CONSIGLIO FEDERALE

Delibera il seguente Regolamento Settore Federale Arbitrale



Federazione Italiana **Minigolf**

F. I. M. g.

REGOLAMENTO DEL SETTORE ARBITRALE FEDERALE

INDICE

Art. 1 - Costituzione, scopi e sede	4
Art. 2 - Durata delle cariche, decadenza ed incompatibilità	4
Art. 3 - Organi direttivi del SAF	4
Art. 4 - La Commissione Nazionale Arbitrale	5
Art. 5 - Il Coordinatore del settore Arbitrale (CSA)	6
Art. 6 - Categorie degli ufficiali di gara e livelli di inquadramento	7
Art. 7 - Divisa	7
Art. 8 - Requisiti	7
Art. 9 - Decadenza	9
Art. 10 - Principi generali di comportamento degli ufficiali di gara	10
Art. 11 - Sanzioni Tecniche	11
Art. 12 - Ufficiali di gara benemeriti	11
Art. 13 - Manifestazioni internazionali	12
Art. 14 - Disposizioni transitorie e finali	12
ALLEGATO 1 - DISPOSIZIONI SPECIFICHE PER LE COMPETIZIONI	13
1. COMPITI E DOVERI DEGLI ARBITRI	13
1.1. COMPITI ESCLUSIVI DEL CAPO ARBITRO	13
1.2. COMPITI DI TUTTI GLI ARBITRI (CAPO ARBITRO ED ASSISTENTI)	14
1.3. COMPITI ULTERIORI	14
2. SANZIONI AI TESSERATI	16
3. SANZIONI PER TEMPO	18
4. SANZIONI PER I COACH	18
5. MODALITÀ	19
6. ASPETTI REGOLAMENTARI	20
6.1. INFRAZIONI CON PALLA IN GIOCO	20
6.2. PERDITA/DANNEGGIAMENTO DELLA PALLINA	21
6.3. TRAIETTORIA DI TIRO INFLUENZATA DA AGENTI ESTERNI	21
6.4. OMBRA AL GIOCATORE	21
6.5. INFRAZIONI NELL'ORDINE DI GIOCO	22
6.6. MARCAMENTO DEI PUNTEGGI E COMPILAZIONE SCORE	22
6.8. STRUMENTI DI SUPPORTO AL GIOCO	23
6.9. ABBIGLIAMENTO DI GIOCO	24
6.10. ABBANDONO DEL GRUPPO DI GIOCO	25
6.11. MANCATO COMPLETAMENTO DELLA PISTA	25

6.12.	PROCEDURE PER PISTE “PARTICOLARI”	26
6.13.	GIOCO “A SPECCHIO”	26
6.14.	GIOCATORE IN RITARDO	27
6.15.	RITIRO DALLA GARA	27
7.	PROCEDURE PER INTERRUZIONI E RINVIO GARE	27
8.	PROCEDURE PER SOSTITUZIONI IN GARE A SQUADRE	28
9.	PROCEDURE PER RIFACIMENTO GRUPPI DI GIOCO	29
10.	RECLAMI	30

Art. 1 - Costituzione, scopi e sede

1. Al fine di assicurare il corretto svolgimento dei Campionati federali nonché di ogni manifestazione sportiva indetta od autorizzata dalla Federazione Italiana Minigolf (di seguito FIMg), in osservanza dell'art. 22 dello Statuto federale, è istituito il Settore Arbitrale Federale (nel seguito SAF).
2. Il SAF è la struttura della Federazione Italiana Minigolf (FIMg) costituita da tutti gli Ufficiali di Gara (UdG) regolarmente tesserati ed iscritti nei rispettivi ruoli.
3. Il funzionamento e la gestione del SAF avvengono per il tramite di un organo direttivo centrale nominato dal Consiglio Federale della FIMg, nel rispetto delle disposizioni del presente regolamento.
4. Il SAF svolge la propria attività in armonia con le normative CONI e con la normativa statutaria e regolamentare della FIMg, attuando gli indirizzi programmatici impartiti dal Consiglio Federale.
5. Il SAF ha la propria sede presso la FIMg.

Art. 2 - Durata delle cariche, decadenza ed incompatibilità

1. Gli organi centrali del SAF sono nominati dal Consiglio Federale e durano in carica per l'intero quadriennio olimpico; decadono per dimissioni o per revoca da parte del Consiglio Federale o per decadenza dello stesso Consiglio Federale.
2. Fino alla loro sostituzione, con nuove nomine da parte del Consiglio Federale, detti organi restano in carica per la sola ordinaria amministrazione.
3. Le cariche rivestite negli organi del SAF sono incompatibili tra loro e con qualsiasi altra carica federale elettiva nonché con l'appartenenza come tesserati ad associazioni e società sportive affiliate alla FIMg o ad enti con essa convenzionati

Art. 3 - Organi direttivi del SAF

1. Sono Organi del SAF:
 - a. la Commissione Nazionale Arbitrale (CNA), quale Organo direttivo centrale del SAF;
 - b. il Coordinatore della Commissione Nazionale Arbitrale.
2. Gli organi direttivi centrali devono assicurare il corretto svolgimento di tutte le funzioni arbitrali connesse alle manifestazioni di minigolf federali.
3. Il Consiglio Federale, su proposta della CNA, può prevedere la costituzione di gruppi di lavoro costituiti da UdG aventi la medesima qualifica (es. gruppo di lavoro dei direttori di gara).

Art. 4 - La Commissione Nazionale Arbitrale

1. La CNA è l'organo direttivo del SAF, nominato dal Consiglio Federale, ed è composta da tre membri di cui uno in rappresentanza dei Giudici di gara federali e uno in rappresentanza di ruoli dello staff tecnico come di seguito previsto all'art. 6.
2. Tra questi viene eletto dagli stessi componenti la CNA il Coordinatore del Settore Arbitrale (CSA).
3. La CNA svolge i seguenti compiti:
 - a. provvedere al reclutamento, all'inquadramento, alla formazione, all'aggiornamento, all'organizzazione ed all'impiego, nonché alla valutazione, degli UdG, con potestà disciplinare;
 - b. elaborare e proporre al Consiglio Federale i criteri per la formazione, l'inquadramento e l'aggiornamento di tutti gli UdG nei rispettivi ruoli federali;
 - c. curare la designazione degli UdG nelle competizioni di minigolf federali come meglio individuate dal Regolamento dell'Attività Sportiva Federale (RASf), nei termini e secondo le modalità previste dal presente regolamento;
 - d. controllare l'operato degli UdG in tutte le manifestazioni di minigolf federali e vigilare sull'applicazione ed interpretazione delle norme del RASf e di tutta la normativa federale relativa alle manifestazioni di minigolf approvate dagli organi della FIMg;
 - e. valutare periodicamente l'operato tecnico e comportamentale degli UdG;
 - f. sospendere temporaneamente dall'impiego gli UdG che nello svolgimento delle proprie mansioni incorrano in inadempienze tecniche secondo quanto definito dal presente regolamento;
 - g. curare l'aggiornamento dei dati dell'attività svolta dagli ufficiali di gara con l'indicazione, per ciascuno di essi, delle designazioni fatte e del relativo esito (accettazione o rinuncia), del livello di inquadramento e della posizione "in quadro" o "fuori quadro";
 - h. proporre al Consiglio Federale i nominativi di soggetti e la qualifica per la nomina a Ufficiale di gara benemerito secondo quanto previsto al successivo art. 12;
 - i. colloca gli UdG "fuori quadro" ai sensi del successivo art. 8.
 - j. svolge ogni altro compito previsto dai Regolamenti federali o dal Consiglio Federale in coerenza con le funzioni dell'organo.
4. La CNA si riunisce, su convocazione del CSA, ogni qualvolta ne ravvisi la necessità. In caso di urgenza rappresentata dal CSA, sono valide le riunioni con modalità telefonica, informatica e in teleconferenza, a condizione che il verbale riepilogativo delle decisioni assunte sia sottoscritto da tutti i componenti. Sono altresì valide le delibere proposte dal solo CSA e accettate con espressa sottoscrizione degli altri componenti.
5. Delle riunioni della CNA deve essere redatto apposito verbale. Le riunioni sono valide solo se è presente almeno la metà più uno dei componenti, comprendendo il CSA o chi, in sua vece.
6. La CNA decide a maggioranza semplice dei presenti e, in caso di parità di voti, prevale quello del CSA.

Art. 5 - Il Coordinatore del settore Arbitrale (CSA)

1. Il CSA è il responsabile del Settore Arbitrale Federale nei confronti del Consiglio Federale.
2. Il CSA non può svolgere funzioni di Ufficiale di Gara e il periodo di mandato coincide con quello della Commissione Nazionale Arbitrale.
3. Nei casi di assenza o di impedimento temporanei del CSA, le sue funzioni sono assunte dal componente più anziano della Commissione Nazionale Arbitrale, con funzioni vicarie,
4. Le dimissioni, l'assenza o l'impedimento definitivo del CSA determinano la decadenza dell'intera Commissione Nazionale Arbitrale. Il componente più anziano assume la reggenza provvisoria del Settore Arbitrale Federale e la manterrà sino alla ricostituzione della CNA. Il Coordinatore del Settore Arbitrale:
 - a. sovrintende al funzionamento della CNA, provvede alla sua convocazione, ne fissa l'ordine del giorno e vigila affinché le decisioni siano eseguite;
 - b. stabilisce i compiti da affidare ai componenti la CNA, dandone comunicazione al Consiglio Federale nella prima riunione utile;
 - c. cura l'attuazione delle direttive ricevute dal Consiglio Federale e programma l'attività del Settore Arbitrale Federale, presentando al Consiglio Federale il programma delle attività con le relative previsioni di introiti e spese;
 - d. presiede e controlla l'organizzazione del SAF e ne risponde nei confronti del Presidente e del Consiglio Federale;
 - e. adotta, sotto la sua responsabilità, tutti i provvedimenti tecnici e/o organizzativi riferiti al SAF non specificatamente devoluti ad altri organi statuari;
 - f. assume, in caso di necessità ed in via d'urgenza, i provvedimenti di competenza esclusiva della CNA, con obbligo di ratifica nella prima riunione utile della CNA;
 - g. partecipa, se invitato dal Presidente Federale, ai lavori del Consiglio Federale;
 - h. trasmette al Consiglio Federale, entro il 31 gennaio di ogni anno, una relazione sull'attività e sul funzionamento del SAF riferita all'anno precedente.
5. È facoltà del CSA invitare alle riunioni persone che, per incarichi ricoperti ed esperienze maturate, possano apportare un contributo ai lavori in relazione agli argomenti all'ordine del giorno.
6. Il CSA inoltre:
 - a. ha il dovere di vigilanza verso tutti i componenti del SAF;
 - b. sottopone al Consiglio Federale proposte di modifica del presente regolamento;
 - c. assume, su delibera della CNA, tutti i provvedimenti utili a garantire il corretto funzionamento del SAF e il rispetto del presente regolamento;
 - d. deferisce alla CNA gli UdG passibili di provvedimenti disciplinari per le infrazioni commesse nell'espletamento delle loro funzioni ai sensi del presente regolamento;
 - e. sentito il Consiglio Federale, adotta tutti i provvedimenti che non siano in contrasto con lo Statuto Federale, il Regolamento Organico, il RASF ed il presente regolamento, diretti al buon funzionamento del SAF e della CNA e che, comunque, non comportino oneri a carico del bilancio federale oltre alle dotazioni assegnate dal Consiglio Federale.

Art. 6 - Categorie degli ufficiali di gara e livelli di inquadramento

1. Gli UdG della Federazione Italiana Minigolf si classificano in:
 - a. Staff Tecnico
 - i. Capo Arbitro
 - ii. Assistente Arbitro;
 - b. Ruolo Arbitrale
 - i. Giudice di gara, federale e straordinario.
2. L'iscrizione e l'inquadramento in apposito albo presuppone, di norma, il superamento di uno o più esami di qualifica, secondo i percorsi formativi approvati dal Consiglio Federale su proposta della CNA.
3. I livelli di inquadramento per ciascuna categoria di UdG sono disciplinati da specifiche appendici, aggiornate annualmente dal Consiglio Federale su proposta della CNA, che definiscono le relative modalità di abilitazione e i percorsi formativi.
4. Il mantenimento dell'iscrizione all'albo (abilitazione) nelle stagioni sportive successive a quella di acquisizione della qualifica è soggetto alla frequenza delle attività formative, di aggiornamento e verifica previste annualmente dalla CNA.
5. Per l'attività prevista dal Regolamento dell'Attività Sportiva Federale nel settore promozionale e amatoriale, la funzione arbitrale può essere demandata ai tesserati interessati, sotto il controllo della Federazione e comunque con la garanzia di forme di terzietà.

Art. 7 - Divisa

1. Tutti gli Ufficiali di gara hanno l'obbligo di indossare gli elementi distintivi che verranno messi a disposizione per evidenziarli sui campi di gioco (divisa o altro simbolo identificativo).
2. Per alcune categorie di ufficiali di gara il Settore Arbitrale Federale può disporre deroghe a quanto previsto dal precedente comma.

Art. 8 - Requisiti

1. Possono essere inquadrati quali UdG i tesserati che abbiano acquisito la rispettiva qualifica e che siano in possesso dei seguenti requisiti;
 - a. essere cittadini di uno stato dell'UE e risiedere sul territorio nazionale in base ad un titolo legittimo;
 - b. aver compiuto il 18° anno di età;
 - c. essere in possesso di titolo di studio non inferiore alla licenza di scuola secondaria di primo grado o equipollente;
 - d. non aver riportato condanne penali passate in giudicato, per reati non colposi, a pene detentive superiori ad un anno ovvero a pene che comportino l'interdizione dai pubblici uffici superiore ad un anno;
 - e. non aver riportato, nell'ultimo decennio e salva riabilitazione, squalifiche o inibizioni sportive definitive complessivamente superiori ad un anno, da parte di federazioni

sportive nazionali, discipline sportive associate ed enti di promozione sportiva, del CONI o di organismi sportivi internazionali riconosciuti;

- f. non aver subito sanzioni a seguito dell'accertamento di una violazione delle Norme Sportive Antidoping del CONI o delle disposizioni del Codice Mondiale Antidoping WADA;
- g. non ricoprire alcuna carica elettiva federale centrale o periferica (limitatamente al Presidente Regionale);
- h. essere fisicamente idoneo allo svolgimento dell'attività fisica richiesta per il ruolo ricoperto.
- i. non avere in essere controversie giudiziarie contro il CONI, le Federazioni sportive nazionali, le Discipline Sportive Associate, gli Enti di Promozione Sportiva o contro altri organismi sportivi internazionali riconosciuti.

2. Per la categoria dei giudici di gara federali, in aggiunta al comma precedente, è richiesto inoltre di:

- a. non far parte di associazioni o società sportive affiliate FIMg;
- b. non avere come fonte primaria o prevalente di reddito un'attività commerciale o professionale collegata all'attività della FIMg;
- c. non svolgere attività di insegnamento ad atleti minigolfisti;
- d. non avere incarichi in organismi, anche esterni alla FIMg, che fanno comunque riferimento al minigolf;
- e. non avere legami parentali fino al 4° grado con atleti, tecnici e dirigenti eletti in cariche federali.

3. Il Settore Arbitrale si riserva di richiedere agli interessati idonea documentazione circa i requisiti di cui sopra; comunque, la domanda di tesseramento, presentata dall'interessato, equivale ad esplicita ed incondizionata dichiarazione di essere in possesso di tutti i requisiti necessari per l'inquadramento o l'avanzamento richiesto. La dichiarazione non corrispondente al vero costituisce grave mancanza disciplinare.

4. All'inizio di ogni stagione agonistica, gli ufficiali di gara sono distinti in due categorie in relazione all'attività:

- a. ufficiale di gara "in quadro"
- b. ufficiale di gara "fuori quadro".

5. Il personale "in quadro" è costituito da tutti gli ufficiali di gara che, non avendo perduto i requisiti per l'inquadramento, hanno assicurato la loro disponibilità e sono regolarmente tesserati.

6. Sono collocati d'ufficio nella categoria "fuori quadro" coloro che:

- a. ricoprono cariche federali elettive, sia a livello centrale sia periferico (limitatamente alla carica di Presidente Regionale), per il tempo in cui detengono tali cariche. L'ufficiale di gara "in quadro" che accetta una carica federale incompatibile con la qualifica o il suo livello di inquadramento, ha il dovere di informare, contestualmente all'accettazione, il Coordinatore del Settore Arbitrale. Il collocamento "fuori quadro" è disposto appena perviene al Coordinatore, in qualsiasi modo, la notizia

dell'assunzione della carica ed ha effetto, anche retroattivo, dalla data di effettiva assunzione della carica federale. In caso di qualifiche internazionali queste non sono interessate dall' incompatibilità.

- b. Lo chiedono espressamente con comunicazione scritta al Coordinatore del Settore Arbitrale, per motivi personali e per un periodo non superiore a due stagioni agonistiche e non inferiore a tre mesi dalla data della richiesta.
 - c. Non partecipano alle attività di formazione, aggiornamento e verifica o non superano le prove di verifica previste dalla CNA.
7. La richiesta di riammissione nella categoria "in quadro" deve essere presentata per iscritto al Coordinatore del Settore Arbitrale.
8. L'ufficiale di gara collocato nella categoria "fuori quadro" può rientrare "in quadro" nelle ipotesi e con le modalità di seguito precisate:
- a. se si tratta di ufficiali di gara "fuori quadro" per assunzione di cariche federali elettive, possono rientrare "in quadro" appena perviene al Settore Arbitrale la notizia ufficiale della cessazione della carica federale; essi comunque devono farne richiesta e sostenere un esame tecnico per accertarne il grado di preparazione, di specifica competenza e conoscenza delle variazioni regolamentari intervenute nel periodo di collocazione "fuori quadro". L'esame è definitivo. Se il candidato non supera l'esame può ripeterlo nella stagione successiva;
 - b. se si tratta di ufficiali di gara "fuori quadro" su domanda dell'interessato la riammissione "in quadro" avviene su richiesta dello stesso. Il Coordinatore del Settore Arbitrale decide inappellabilmente se il richiedente debba o meno sostenere l'esame di accertamento come sopra descritto in base alle caratteristiche tecniche e comportamentali del suo curriculum;
 - c. se si tratta di ufficiali di gara "fuori quadro" per mancata partecipazione alle attività di formazione ed aggiornamento, il Coordinatore del Settore Arbitrale decide inappellabilmente se il richiedente debba o meno sostenere un esame di accertamento in base alla tipologia di attività formativa non frequentata; se si tratta di ufficiali di gara "fuori quadro" per mancato svolgimento o superamento della prova di verifica è necessario sostenere un esame tecnico per accertarne il grado di preparazione, di specifica competenza e conoscenza che non si è svolto o non si è superato.
9. Gli ufficiali di gara riammessi in quadro, con le modalità sopra descritte, rientrano in possesso del livello acquisito al momento della collocazione fuori quadro.
10. I provvedimenti con i quali la Commissione Nazionale Arbitrale dispone la collocazione "in quadro" o "fuori quadro" devono essere comunicati per iscritto all'interessato e producono gli effetti ad essi connessi dalla data di ricevimento della stessa comunicazione.

Art. 9 - Decadenza

1. La qualifica di Ufficiale di Gara si perde per:
 - a. il venir meno di uno dei requisiti di cui al precedente articolo ad eccezione dell'art. 8, comma 1 lettera g);

- b. dimissioni;
 - c. mancato rinnovo del tesseramento anche solo per una stagione sportiva.
2. Inoltre, è causa di decadenza la mancata comunicazione della carica elettiva conseguita a seguito del collocamento "fuori ruolo".

Art. 10 - Principi generali di comportamento degli ufficiali di gara

1. Tutti gli UdG sono tenuti all'osservanza dello Statuto Federale e dei Regolamenti emanati dal Consiglio Federale, nonché di ogni altra disposizione e direttiva impartite dalla Commissione Nazionale Arbitrale.
2. Gli UdG devono comportarsi secondo i principi di lealtà, correttezza e rettitudine in ogni funzione, prestazione o rapporto comunque riferibile all'attività sportiva a difesa della credibilità del ruolo e dell'immagine federale.
3. Gli UdG devono attenersi alla disciplina generale in materia di divieto di assunzione di sostanze che alterino le prestazioni sportive.
4. In particolare:
 - a. devono astenersi nel modo più assoluto dall'esprimere, in pubblico o in privato, giudizi positivi o negativi nei confronti dell'operato di un collega o di qualunque altro tesserato della Federazione;
 - b. è vietato rilasciare interviste o dichiarazioni in luogo pubblico anche a mezzo posta elettronica, siti internet, mailing list, forum, gruppi di discussione, forum, blog o simili, sia che attengano a gare a cui si è partecipato come UdG sia che attengano a rapporti di amicizia o consuetudine con tecnici, dirigenti, atleti e affiliati;
 - c. non possono rivolgersi nei confronti di colleghi o di qualunque altro tesserato della Federazione in termini che siano lesivi dell'immagine del corpo arbitrale, del Settore Arbitrale, della Commissione Nazionale Arbitrale, dei Coordinatori del Settore Arbitrale, della Federazione e dello sport;
 - d. devono astenersi da qualsiasi dichiarazione o comportamento discriminatorio in riferimento alla razza, al sesso, alla religione, ad opinioni politiche o filosofiche ovvero l'appartenenza a determinati gruppi sportivi degli atleti che sono chiamati a giudicare;
 - e. hanno il dovere di accettare la designazione che gli perviene, salvo casi di forza maggiore da portarsi obbligatoriamente a conoscenza di chi lo ha designato, in tempo utile per consentire la sostituzione.
5. Gli UdG non possono invocare a nessun effetto l'ignoranza dei regolamenti federali. Essi devono essere a conoscenza dello Statuto FIMg, del Regolamento organico, del presente Regolamento del SAF, del Regolamento dell'Attività Sportiva Federale, del Codice di comportamento sportivo del Coni e di ogni altra normativa presupposta o richiamata che regoli materie pertinenti alle loro funzioni.
6. Gli UdG devono operare con imparzialità e terzietà rispetto agli atleti che sono chiamati a giudicare durante le gare organizzate od autorizzate dalla FIMg.
7. Gli UdG non possono svolgere funzioni tecniche o arbitrali in nessuna manifestazione esterna

alla giurisdizione della Federazione Italiana Minigolf, nazionale o internazionale, senza la specifica autorizzazione del Coordinatore del Settore Arbitrale. La richiesta di autorizzazione deve essere presentata individualmente.

8. Gli UdG sono tenuti a prevenire tutte quelle situazioni in cui vengano coinvolti interessi personali, o di tesserati collegati agli stessi Ufficiali, che possano risultare in conflitto con le funzioni della figura di Ufficiale di Gara. Inoltre, è vietato fare o ricevere regali da tesserati ed affiliati alla FIMg, che eccedano quelli d'uso per un valore massimo determinato dal Consiglio federale, con l'obbligo di rifiutarli e di darne immediata comunicazione al Coordinatore Nazionale.
9. Qualunque osservazione di carattere tecnico relativa all'operato di un collega ufficiale di gara deve essere fatta direttamente, e in maniera riservata, al Coordinatore del Settore Arbitrale ed obbligatoriamente per iscritto.
10. Pervenuta al Coordinatore del Settore Arbitrale la segnalazione scritta dagli Organi Federali o da qualunque altro soggetto affiliato o tesserato alla FIMg, il Coordinatore, sentito l'interessato e conosciute le ragioni dei comportamenti segnalati, conclude la relativa istruttoria, sottoponendo la propria relazione alla Commissione Nazionale Arbitrale.

Art. 11 - Sanzioni Tecniche

1. La CNA, per infrazioni di tipo tecnico, può sospendere dalle designazioni un ufficiale di gara da un minimo di una settimana ad un massimo di tre mesi.
2. Per infrazioni di carattere disciplinare e non meramente tecniche è prevista la segnalazione alla Procura federale che procede, ove ravvisi la fondatezza dell'infrazione, secondo le disposizioni del Regolamento di giustizia.
3. I provvedimenti tecnici di competenza della CNA sono comunicati per iscritto all' UdG interessato.

Art. 12 - Ufficiali di gara benemeriti

1. La CNA propone al Consiglio federale la nomina di UdG Benemeriti.
2. Possono essere nominati Benemeriti gli UdG che possiedano almeno uno dei seguenti requisiti:
 - a. avere svolto significativa attività come UdG Internazionale;
 - b. avere svolto lodevole attività nazionale per almeno quindici stagioni sportive;
 - c. aver acquisito riconoscimenti e titoli professionali in campo nazionale ed internazionale.
3. La tessera di UdG Benemerito è rilasciata a vita e prevede il tesseramento gratuito alla FIMg.

Art. 13 - Manifestazioni internazionali

1. La designazione di UdG a manifestazioni internazionali, da svolgersi in Italia o all'estero, nei casi in cui non sia di competenza di un Organo Internazionale, viene effettuata dal Coordinatore della CNA.
2. La richiesta dovrà essere presentata, in tempo utile, dall'organizzatore dell'evento all'ufficio del SAF unitamente alla lettera di invito e al programma della manifestazione.

Art. 14 - Disposizioni transitorie e finali

1. Con riferimento alla categoria degli UdG "Giudici di Gara" la CNA provvederà alla designazione dei giudici di gara delle competizioni impiegando, in base alle necessità, quali "Giudici di gara", anche i tecnici abilitati nella disciplina di gara (cd. giudici straordinari) fino alla data del 31.12.2021
2. Il presente Regolamento viene trasmesso al CONI per l'approvazione ai fini sportivi da parte della Giunta Nazionale

ALLEGATO 1 - DISPOSIZIONI SPECIFICHE PER LE COMPETIZIONI

Con il presente documento si intende fornire agli Ufficiali di gara designati per le gare a calendario nazionale FIMg alcune direttive utili alla corretta gestione arbitrale e disciplinare delle stesse, offrendo una panoramica delle principali regole e situazioni che possono verificarsi durante le competizioni.

Tutti i tesserati facenti parte dell'elenco Ufficiali di Gara sono tenuti a leggere il presente documento con attenzione.

1. COMPITI E DOVERI DEGLI ARBITRI

Gli arbitri sono competenti per la gestione della gara, a partire dal giorno antecedente la gara (per il periodo degli allenamenti ufficiali) sino a mezz'ora dopo il termine della stessa o comunque fino al termine della premiazione. A loro spetta ogni decisione relativa alle infrazioni commesse da giocatori o allenatori, ad eventuali sospensioni, rinvii e modifiche del programma a gara in corso. L'organizzazione complessiva della gara è invece di responsabilità del Club Organizzatore che a tal proposito provvede a nominare un *Direttore del Torneo* cui spetta il dovere di collaborare con gli Arbitri di Gara durante tutto il loro mandato con l'obiettivo della buona riuscita dell'evento sportivo.

Di seguito le principali mansioni del capo arbitro e degli assistenti:

1.1. COMPITI ESCLUSIVI DEL CAPO ARBITRO

- essere sul campo almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara e concludere le proprie funzioni 30 minuti dopo il termine del gioco o comunque una volta concluse tutte le decisioni relative ad eventuali esposti;
- controllare che tutte le linee di partenza, fine ostacolo e scostamento siano ben visibili e tracciate correttamente. Prestare attenzione in particolare alle linee di fine ostacolo, che si raccomanda siano tracciate come segue:
 - in caso di ostacolo con forma lineare, linea tracciata adiacente all'ostacolo in modo che l'ostacolo risulti "in gioco";
 - in caso di ostacolo con forma irregolare, linea tracciata a ca. 5 cm di distanza dal punto più avanzato dell'ostacolo stesso, in modo che l'ostacolo risulti "non in gioco";
- rilevare e correggere immediatamente problemi sulle piste con la collaborazione degli organizzatori;
- decidere il posizionamento delle protezioni per il vento, preferibilmente a seguito di un coach meeting con un responsabile per ogni club;
- verificare che tutti gli avvisi necessari siano esposti in modo chiaro;
- prendere tutte le decisioni relative ad interruzioni (senza limiti né di tempo né di numero) e cambi di programma dovuti alle variazioni delle condizioni meteo, recandosi al tavolo dell'organizzazione per annunciare personalmente, o dare mandato al Direttore del torneo di annunciare le decisioni assunte;
- decidere il non rifacimento dei gruppi di gioco per l'ultimo percorso, secondo le normative vigenti e valutando in ogni caso le tempistiche di gioco;
- dare istruzioni ai suoi assistenti circa ogni aspetto regolamentare e di gestione della gara;
- nominare eventualmente giudici di pista (i quali non hanno potere sanzionatorio, ma

- devono avvisare un arbitro se rilevano qualche infrazione commessa da giocatori o coach) ;
- verificare la possibilità di ammissione del pubblico in campo, e concordare con il Direttore del Torneo opportuni spazi/percorsi delimitati per consentire che il pubblico possa seguire la gara senza disturbare i giocatori;
 - verificare che l'orario di partenza della gara sia esposto nei termini previsti dalle norme vigenti;
 - sorvegliare sul rispetto delle regole anche durante le giornate di allenamento ufficiale. Se non può essere presente sul campo, deve delegare una persona di fiducia (Arbitro) allo svolgimento di tale compito;
 - compilare il verbale di gara (con l'assistenza degli altri arbitri);
 - è facoltà del Capo Arbitro delegare uno o più compiti sopra menzionati agli altri Arbitri al fine di facilitare le verifiche di competenza

1.2. COMPITI DI TUTTI GLI ARBITRI (CAPO ARBITRO ED ASSISTENTI)

- presentarsi sul campo con abbigliamento di tipo sportivo e muniti di evidente segno di riconoscimento del loro ruolo di arbitro (fascia, coccarda o altro);
- tenere un atteggiamento totalmente neutrale nei confronti dei partecipanti alla gara
- comminare sanzioni in base ai regolamenti vigenti;
- eseguire le disposizioni definite dal Capo Arbitro;
- in caso di dubbio, consultare sempre il capo arbitro;
- in caso gli accadimenti non risultino chiari, sentire il parere di tutti i componenti del gruppo di gioco, ed eventualmente tutti gli altri possibili testimoni. Al termine dell'indagine la decisione deve essere presa esclusivamente dagli arbitri;
- controllare che le piste vengano accuratamente pulite prima dell'inizio della gara, siano asciutte e che sia rimossa l'acqua dalle buche. Rimuovere eventuali fazzoletti posizionati nelle buche durante i giorni precedenti;
- controllare che gli ostacoli mobili siano posizionati all'interno delle demarcazioni, ove siano presenti reti controllare che non vi siano buchi;
- aiutare l'organizzazione a gestire le partenze in modo tale da rispettare quanto più possibile la tabella oraria prevista, e prendere tutti i provvedimenti utili alla velocizzazione del gioco, tra cui:
 - dividere i gruppi di gioco più lenti, che lascino davanti a sé più di 3 piste vuote;
 - gestire gli spareggi a fine gara;
- collaborare con il capo arbitro alla compilazione del verbale di gara;

1.3. COMPITI ULTERIORI

In caso di spareggi, uno degli arbitri deve chiamare i giocatori coinvolti, effettuare il sorteggio, e marcare su uno score i risultati dello spareggio, comunicando al termine dello stesso l'esito all'organizzazione di gara, e riportarlo sul verbale di gara. Si ricorda che il vincitore del sorteggio, da effettuarsi con la classica monetina, ha diritto se scegliere di partire per primo o meno. Si ricorda che i medesimi giocatori non dovranno effettuare spareggi multipli al fine di attribuire la posizione/i premi relativi a categorie diverse ma dovranno effettuare uno spareggio unico (es: A compete con B per classifica Generale e B compete con C per la classifica di categoria: in questo



caso i giocatori A,B,C disputeranno uno spareggio unico valido per A con B per la classifica generale e B con C per la classifica di categoria).

Al termine della competizione, è compito del Capo Arbitro e del Direttore del Torneo la redazione del verbale di gara (il Direttore del Torneo deve fornire i dati necessari per completare il verbale a carico del Capo Arbitro): in caso di sanzioni, va indicata con precisione l'infrazione commessa (eventualmente utilizzando lo spazio riservato alle note per commenti aggiuntivi), non utilizzando indicazioni generiche del tipo "comportamento antisportivo" che rendono impossibile da parte della commissione disciplinare l'applicazione di eventuali sanzioni accessorie. Nei verbali devono sempre essere riportate eventuali problematiche o difetti riscontrati sulle piste di gioco od irregolarità da parte del club organizzatore per quanto riguarda gli aspetti organizzativi della gara (mancato rispetto orari di apertura dell'impianto, mancanza materiale per la

gestione di gara, violazione obblighi sulla premiazione minima etc.).

Gli abilitati al ruolo di arbitro sono tenuti a rimanere aggiornati sulle novità regolamentari e normative, informandosi sui comunicati inviati dalla Federazione e controllando periodicamente gli aggiornamenti del regolamento W.M.F.

2. SANZIONI AI TESSERATI

In questo paragrafo vengono riassunte tutte le tipologie di sanzione che possono essere comminate durante una gara, e le modalità pratiche di applicazione

2.1. TIPOLOGIE DI SANZIONE

Durante una gara ai giocatori possono essere erogate le seguenti sanzioni (anche se in quel momento si trovano in campo da non giocatori facenti unzione di coach)

RICHIAMO UFFICIALE	<i>in caso di infrazioni di piccola entità e di natura tecnica commesse senza dolo.</i>
AMMONIZIONE (A) Cartellino Verde	Prima Ammonizione senza colpi di penalità <ul style="list-style-type: none">● <i>per somma di richiami ufficiali (2, anche di natura differente)</i>● <i>se il giocatore giunge in ritardo alla partenza (per la seconda volta e successive nell'arco di una stagione)</i>● <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>● CONDOTTA ANTISPORTIVA, TRA CUI:<ul style="list-style-type: none">○ <i>battere volontariamente ma senza violenza la mazza sulla pista o sulle strutture</i>○ <i>provocare disturbo agli altri giocatori con esultanze o grida eccessive (anche sostando al di fuori del campo di gioco)</i>○ <i>sputare</i>
AMMONIZIONE + 1 COLPO DI PENALITÀ (A +1) Cartellino Blu	Ammonizione e 1 colpo aggiuntivo <ul style="list-style-type: none">● <i>se il giocatore ha già ricevuto una A</i>● <i>se l'infrazione è stata commessa per negligenza, anche se non ha portato vantaggi o svantaggi ad alcuno</i>● <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>

<p>AMMONIZIONE + 2 COLPI DI PENALITÀ</p> <p>(B + 2)</p> <p>Cartellino giallo</p>	<p>Ammonizione e 2 colpi aggiuntivi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● se il giocatore ha già ricevuto una A+1 ● se il giocatore ha già ricevuto una A a cui somma una A+1 ● se l'infrazione ha portato deliberatamente un vantaggio a se stesso o uno svantaggio ad un proprio avversario ● se il giocatore ha coscientemente o meno accettato un punteggio errato sul proprio score, senza denunciarlo nemmeno a fine giro ● per cambio non autorizzato di pallina, o per utilizzo di pallina non conforme alle norme ● 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 ● CONDOTTA GRAVEMENTE ANTISPORTIVA, TRA CUI: <ul style="list-style-type: none"> ○ lancio di mazza o di pallina ○ imprecazioni o bestemmie ad alta voce ○ colpire violentemente con la mazza o altro piste o strutture
<p>SQUALIFICA + 5 COLPI DI PENALITÀ</p> <p>(D+5)</p> <p>Cartellino rosso</p> <p>(+ sanzione accessoria applicata dalla Disciplinare)</p>	<p>Squalifica e 5 colpi aggiuntivi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● se il giocatore ha già ricevuto una B+2 ● se il giocatore ha già ricevuto una A+1 a cui somma un'altra A+1 ● se il giocatore falsifica volontariamente il proprio score ● se il giocatore insulta membri della giuria, della federazione o del club organizzatore ● se il giocatore si ritira dalla gara senza motivo e/o autorizzazione del presidente di giuria ● condotta violenta di ogni genere ● se il giocatore fuma in campo o gioca sotto l'effetto di sostanze alcoliche

N.B.: si ricorda che il divieto di fumo è esteso anche alle sigarette di tipo elettronico.

Per piccole infrazioni soprattutto di natura tecnica e regolamentare possono essere utilizzati uno o più richiami verbali.

I colpi di penalità attribuiti ad un giocatore appartenente ad una squadra, vengono sommati al punteggio della squadra, anche se lo stesso in quel momento sta giocando come RISERVA.

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.

3. SANZIONI PER TEMPO

Il regolamento sui tempi di gioco prescrive i seguenti limiti:

- Per il **primo tiro del gruppo di gioco su una pista**: 70 secondi, calcolati dal momento in cui il gruppo precedente ha liberato la pista, rendendola disponibile al gioco; qualora il gruppo successivo non sia ancora pronto a giocare la pista, il conteggio parte dal momento in cui il gruppo raggiunge la pista
- Per **tutti i tiri successivi**, 60 secondi, calcolati come segue:
 - Per il primo tiro di un giocatore su una pista, da quando il precedente ha liberato la pista
 - Per i tiri successivi al primo, da quando la pallina si è fermata
 - Per gruppi a due giocatori, il tempo deve essere calcolato da quando i giocatori si passano lo score

Per infrazioni ai tempi di gioco, è opportuno operare in questo modo:

- Alla prima infrazione, avvisare verbalmente o con richiamo ufficiale scritto il giocatore che ha superato i tempi di gioco
- Alla seconda e successive infrazioni, attribuire al giocatore un'ammonizione di tipo A (o successive in caso il giocatore abbia già altre sanzioni, vedi paragrafo 2.1.)

4. SANZIONI PER I COACH

Vengono codificate una serie di sanzioni specifiche per i coach (siano essi giocatori o non giocatori), che devono essere applicate secondo quanto segue.

Allo scopo, si precisa come viene definito il ruolo di coach nelle diverse competizioni:

- Per le gare **prettamente a squadre** (*Campionati italiani a squadre di ogni genere, Italia League, Coppa Italia*) i coach devono essere dichiarati insieme all'ordine di partenza della squadra, sull'apposita modulistica distribuita dal club organizzatore. Eventuali giocatori che entrassero in campo nelle loro pause di gioco, verranno considerati facente funzione di coach
- Per **tutte le altre gare**, si considera facente funzione di coach *ogni tesserato presente sul campo di gioco che non risulta in quel momento impegnato nel proprio percorso di gara*

Per i coach possono essere applicati i seguenti livelli sanzionatori:

LIVELLO 1: ammonizione	Per infrazioni di lieve entità senza dolo, non incluse nel livello 2 e livello 3
-------------------------------	--

<p>LIVELLO 2: espulsione del coach dal campo per il resto della giornata</p>	<p>Per tutte le infrazioni non incluse nel livello 3 e per le seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se il coach ha già ricevuto un'ammonizione di livello 1 ● Se l'infrazione ha deliberatamente portato un vantaggio o svantaggio al giocatore ● Se il coach ha deliberatamente influenzato il percorso di una pallina in gioco ● Se il coach ha apportato modifiche ad una pista o nelle immediate vicinanze di essa (incluso: scaldare/passare borotalco o altri prodotti sulle sponde)
<p>LIVELLO 3: espulsione del coach dal campo fino a termine gara</p>	<p>Per gravi infrazioni tra cui:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se il coach ha già ricevuto un'ammonizione di livello 2 ● Per insulti verso membri della giuria, dell'organizzazione o della federazione ● Per violenza di ogni tipo ● Se il coach fuma oppure consuma o semplicemente ha con sé cibo/bevande alcoliche, oppure se entra in campo sotto l'effetto di sostanze alcoliche

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.

Se un coach riceve una sanzione di LIVELLO 2 o LIVELLO 3, non può essere sostituito da nessun'altra persona, pertanto la squadra dovrà terminare la giornata/gara con un coach in meno sul campo.

5. MODALITÀ

La corretta procedura per infliggere una sanzione ad un giocatore è la seguente:

- **Comunicare verbalmente al giocatore** la sanzione inflitta e la motivazione
- Anche in caso di richiamo verbale, **segnare la sanzione sullo score del giocatore** (negli spazi preposti, se lo score lo prevede, altrimenti sul retro dello score), indicando a che pista di quale percorso la sanzione è stata attribuita ed eventuali

colpi di penalità aggiuntivi

- Anche in caso di richiamo verbale, **recarsi periodicamente (ma sempre dopo ogni ammonizione scritta) al tavolo dell'organizzazione per comunicare il provvedimento** in modo tale che possa essere esposto vicino ai risultati di gara e noto a tutti.

Le stesse regole valgono qualora la sanzione sia verso un coach (eccetto segnare la sanzione sullo score).

In ogni caso, l'arbitro deve operare con fermezza e pacatezza, senza dare adito a contestazioni o discussioni sul campo di gioco, e senza creare disturbo al gioco. Il sanzionato potrà, se lo ritiene opportuno, presentare reclamo scritto contro la sanzione ricevuta, con le modalità previste dalle vigenti norme.

6. ASPETTI REGOLAMENTARI

In questo paragrafo vengono trattati gli aspetti regolamentari principali e le casistiche più frequenti che si possono presentare durante una competizione. Si precisa che il seguente elenco non è esaustivo di TUTTE le regole, pertanto in caso di dubbi o situazioni differenti è necessario fare riferimento al regolamento W.M.F.

6.1. INFRAZIONI CON PALLA IN GIOCO

Su questo aspetto del gioco possono essere diverse le infrazioni commesse dai giocatori. Elencheremo qui di seguito le più frequenti.

- **Posizionamento della pallina:** sulla partenza, la pallina può essere posizionata con le mani o con la mazza dal giocatore o dal coach. Una volta passata la linea di fine ostacolo, la pallina può essere posizionata solo con le mani
- **Spostamento della pallina:** una pallina che si trovi al di fuori dell'area di gioco può essere spostata secondo le norme vigenti una sola volta
- **Pulizia della pallina:** una pallina in gioco, una volta ferma, può essere rimossa dalla pista per pulirla, ma la sua posizione deve essere marcata
- **Fermare una pallina in movimento:** se la palla torna dietro la linea di fine ostacolo e poi la oltrepassa nuovamente in direzione della buca, deve obbligatoriamente essere fermata e giocata dal punto in cui ha oltrepassato la linea di fine ostacolo in direzione della partenza. Fintanto che una pallina è in gioco (ovvero non torna dietro la linea di fine ostacolo), non deve essere in alcun modo toccata altrimenti il giocatore si vedrà assegnato il punteggio di 7 colpi sulla pista in questione
- **Trattamento della pallina:** una volta che la pallina ha superato la linea di fine ostacolo, non può più ricevere trattamenti o preparazioni al di là della normale pulizia (vietato quindi scaldarla, raffreddarla, lavarla, talcarla, ecc.).
- **Salire sulle piste:** le varie specialità hanno regole diverse per quanto riguarda la possibilità di salire sulle piste, come segue:

- **SPECIALITA' 1 MINIGOLF e M.O.S.:** è possibile salire sulle piste per lo stretto necessario, esecuzione del tiro, pulizia. E' vietato camminare sulle piste se non è necessario. E' consentito mettere i piedi sulle sponde o sugli ostacoli per eseguire il tiro
- **SPECIALITA' 2 MINIATUR:** è vietato salire sulle piste. Per eseguire il tiro è consentito appoggiare il piede sulle sponde (NO sugli ostacoli), eventualmente anche entrambi i piedi senza appoggio a terra del tallone (eccezione: nel tiro di partenza i talloni dei piedi devono poggiare a terra)
- **SPECIALITA' 3 FILZ:** è possibile salire sulle piste per lo stretto necessario, esecuzione del tiro, pulizia. E' vietato camminare sulle piste se non è necessario. E' consentito mettere i piedi sulle sponde (NO sugli ostacoli) per eseguire il tiro

Qualora il giocatore infranga una delle suddette regole, deve essere sanzionato con un'ammonizione di tipo A per "regole". Solo in caso di recidiva nella stessa gara, il giocatore potrà essere sanzionato con un provvedimento di livello superiore. **Fa eccezione il caso del trattamento della pallina una volta superata la linea di fine ostacolo:** per tale infrazione, va comminata una sanzione A+1 o in casi gravi B+2.

Un giocatore o un coach non devono in alcun modo influenzare deliberatamente il percorso di una pallina. In caso lo facessero (*anche spostando i paravento posizionati sulla pista mentre la pallina è in movimento*) dovranno essere sanzionati con una B+2 oppure, per il caso del coach in gare a squadre, con un provvedimento di Livello 2.

E' fatto divieto assoluto ai giocatori di effettuare tiri di prova o far rotolare per prova le palline sulle piste mentre la gara è in corso di svolgimento. Qualora dovessero infrangere questa regola, gli dovrà essere comminata una sanzione di tipo B+2 (per il coach sanzione di livello 1).

6.2. PERDITA/DANNEGGIAMENTO DELLA PALLINA

Qualora una pallina, durante il gioco, si danneggi in modo che, a giudizio di un arbitro, non sia più giocabile, oppure che venga persa e non più ritrovata entro 5 minuti, il giocatore deve essere autorizzato a sostituirla con un'altra pallina (anche di tipologia diversa), e riprendere il gioco dall'ultimo punto in cui la pallina danneggiata/smarrita ha lasciato la pista, oppure dalla partenza se non era stato superato l'ostacolo, senza colpi di penalità aggiuntivi o sanzioni di alcun genere.

6.3. TRAIETTORIA DI TIRO INFLUENZATA DA AGENTI ESTERNI

Qualora accada che la traiettoria di una pallina in movimento sulla pista venga influenzata da agenti esterni (come foglie, sassi, altro) entrati in pista dopo che il giocatore si è posto sulla partenza per prepararsi al tiro, è facoltà del giocatore chiedere la ripetizione del tiro. L'arbitro deve valutare che dalla situazione il giocatore non ne tragga un ingiusto vantaggio o svantaggio.

N.B.: il vento o altri fenomeni atmosferici naturali non devono essere considerati tra gli agenti esterni che possono autorizzare la richiesta di ripetizione del tiro.

6.4. OMBRA AL GIOCATORE

Nell'atto di fare ombra ad un giocatore durante l'esecuzione del tiro, è importante sottolineare come l'ombra debba essere fatta al giocatore e/o sulla pallina. Ombre effettuate esclusivamente

sulla sponda dove la pallina andrà a battere o sul riferimento di tiro, devono essere sanzionate come comportamento antisportivo (sanzione di LIVELLO 1 al coach nelle gare a squadre, vedi punto 4, oltre a sanzione di tipo A al giocatore in tutte le gare).

6.5. INFRAZIONI NELL'ORDINE DI GIOCO

In questo ambito, possono essere commesse dai giocatori diverse tipologie di infrazione. Citiamo le più comuni:

- *Giocare una pista in ordine errato all'interno del gruppo*
- *Giocare una pista prima che il giocatore precedente l'abbia completata*
- *Giocare una pista prima che il gruppo precedente l'abbia completata*

In TUTTI questi casi, deve essere interpellato un arbitro, il quale dovrà applicare il seguente provvedimento:

- Tutti i colpi giocati erroneamente devono essere conteggiati come colpi aggiuntivi
- La pista va rigiocata dalla partenza quando è il proprio turno
- Richiamo ufficiale al giocatore per "regole" (in caso il giocatore sia recidivo nella stessa gara, potrà ricevere una sanzione di livello superiore)

6.6. MARCAMENTO DEI PUNTEGGI E COMPILAZIONE SCORE

Come regola generale, eventuali punteggi errati su una pista devono essere corretti non appena ci si accorge dell'errore. L'operazione per gruppi di gioco da 3 persone può essere svolta direttamente dai giocatori, solo in caso non vi sia accordo sul punteggio da registrare deve essere interpellato un arbitro. Per gruppi di gioco da 2 persone deve sempre essere interpellato un arbitro per la decisione. **Le modifiche di punteggio sullo score vanno firmate**, e dopo ciò non possono più essere ulteriormente corrette.

Nel caso di utilizzo di score elettronici (telefoni o similari) è sempre richiesto l'intervento di un arbitro o persona da esso delegata per effettuare la correzione sul dispositivo.

Qualora ci si accorga di un punteggio errato, la modifica deve essere effettuata immediatamente, apponendo una croce sul punteggio errato e scrivendo a fianco in modo leggibile quello corretto. La modifica deve essere firmata da tutto il gruppo di gioco. In ogni caso, nessuna modifica potrà essere effettuata se il punteggio totale del giro è stato già firmato sia dal giocatore che dallo scrivente.

Al termine del giro, i giocatori devono recarsi presso il tavolo dell'organizzazione per la verifica dei punteggi: se risulta un totale calcolato in modo sbagliato, può essere corretto senza sanzioni. Se invece, dopo aver consegnato e firmato gli score, risultassero uno o più punteggi non marcati, il giocatore riceverà 7 colpi per la/e pista/e con punteggio mancante. Si possono verificare i seguenti casi di errori rilevati dal tavolo dell'organizzazione al termine del giro:

Totale errato	Nessuna penalità per i giocatori, anche se l'errore viene rilevato dopo la firma
Punteggio di una pista non riportato	7 colpi per la pista in cui risulta mancante il punteggio
Punteggio pista 18 non riportato	E' possibile aggiungerlo senza penalità, solo se gli score non sono ancora stati firmati

In caso di utilizzo di score elettronici, i giocatori devono presentarsi a termine giro al tavolo dell'organizzazione per firmare il foglio cartaceo dove viene registrato il punteggio totale del percorso. Qualora non si dovessero presentare alla firma, dovranno essere sanzionati con un provvedimento di tipo A (o superiore se il giocatore ha già ricevuto altre sanzioni).

6.7. ESULTANZE

Il regolamento vigente non fornisce indicazioni precise sulla regolamentazione delle esultanze dei giocatori durante la gara. L'indicazione di massima che viene fornita durante i vari campionati europei e mondiali, è che le esultanze devono essere mantenute ad un livello "accettabile".

E' evidente come questo argomento debba essere gestito con buon senso ed esperienza da parte degli arbitri. Le gare di minigolf non devono diventare un'arena in cui si fa a gara a chi grida più forte, ma non devono nemmeno assomigliare ad un corteo funebre. L'esultanza per un asso è la base dello sport e lo spettacolo per chi guarda dall'esterno. Di contro, i giocatori hanno diritto di poter giocare senza essere disturbati in modo eccessivo.

Gli arbitri devono valutare con attenzione la situazione ambientale (dimensioni del campo, distanza tra le piste, etc.) per individuare un livello di esultanze che non sia di disturbo agli altri giocatori.

La corretta procedura per gestire le sanzioni relative alle esultanze è quella di distribuire richiami verbali ai giocatori che tendono ad eccedere, e poi in caso di recidiva dopo l'avvertimento verbale, iniziare a sanzionare.

Ciò che deve essere vietato e sanzionato da subito, è l'esultanza a catena (ovvero quando all'esultanza di un giocatore in campo, rispondono i compagni di squadra ed i coach con un tono di voce che crei disturbo agli altri giocatori).

6.8. STRUMENTI DI SUPPORTO AL GIOCO

Strumenti che aiutino la mira sono vietati. Rientrano tra questi bolle, mirini di ogni genere, puntatori laser. Il giocatore può tracciare sul putt della propria mazza una o più linee per favorire la mira, ma non può applicare strumenti esterni alla mazza.

Un giocatore può portare con sé tutto l'occorrente per la pulizia della pista (scopa, asciugamano, spugne, tira acqua) e non è obbligato a lasciarlo a disposizione di tutti i partecipanti. Tuttavia, per

le regole generali del fairplay nello sport, un giocatore che si rifiutasse di prestare l'attrezzatura citata ad un altro giocatore, può essere tacciato di **comportamento antisportivo** e sanzionato di conseguenza dagli arbitri.

Attrezzature di vario genere per scaldare o raffreddare le palline, compresi contenitori programmati elettronicamente per il mantenimento della temperatura, sono generalmente consentite.

E' consentito avere con sé piantine per le pendenze, sia su supporto cartaceo che elettronico.

E' consentito portare in campo telefoni cellulari, tablet o altri dispositivi elettronici. Possono rimanere accesi ma in modalità silenziosa, e possono essere utilizzati per consultate note o mappe di tiro, o controllare i risultati della gara. **E' assolutamente vietato durante la gara fare o ricevere chiamate vocali mentre ci si trova sul campo di gioco, sia in qualità di giocatore che di coach.**

Le protezioni per il vento devono essere posizionate sulle piste in numero e quantità deciso dagli arbitri. Lo spostamento di una protezione per il vento da una pista ad un'altra può essere deciso solo dagli arbitri. I giocatori od i coach possono riposizionare il paravento sulla pista a cui è assegnato ma **solo quando non vi è una pallina in movimento sulla pista**. Non è permesso fare da schermo al vento con il proprio corpo, e non è possibile portare sul campo attrezzature proprie per la protezione del vento.

Eventuali supporti mobili per favorire la posizione di gioco, nel caso di piste con elevato dislivello rispetto al terreno, devono essere posizionati dall'organizzazione in accordo con gli arbitri e lasciati a disposizione di tutti i giocatori, che potranno eventualmente spostarli sulla pista a cui sono assegnati. Un giocatore non può portare con sé eventuali supporti mobili personali a questo scopo.

6.9. ABBIGLIAMENTO DI GIOCO

Le norme sull'abbigliamento prevedono che i giocatori di un club debbano presentarsi in gara con abbigliamento uniforme e club di appartenenza riconoscibile dalla cinta in su. Per la parte inferiore è sufficiente che l'abbigliamento e le calzature siano di tipo sportivo (N.B.: i *jeans* sono considerati abbigliamento sportivo).

In caso un giocatore si presenti in campo con abbigliamento non conforme dovrà essere invitato a regolarizzarsi e, se impossibilitato, dovrà ricevere un'ammonizione di tipo A (o successive se ha già altre sanzioni a suo carico). E' in vigore una deroga per **nuovi tesserati** che per i primi **3 mesi** di attività possono disputare gare senza la divisa ufficiale, ma apponendo un simbolo di riconoscimento del club di appartenenza ed utilizzando comunque abbigliamento di tipo sportivo.

L'utilizzo di indumenti protettivi, che non abbiano segni di riconoscimento del club di appartenenza, deve essere espressamente autorizzato dalla giuria e solo in caso di condizioni meteo sfavorevoli (freddo, pioggia, neve, vento forte).

Qualora un giocatore debba per esigenze mediche indossare calzature diverse da quelle sportive, deve essere autorizzato dalla giuria prima dell'inizio della competizione. Si precisa che i sandali possono essere considerati calzatura sportiva solo se chiusi sul retro del piede (no ciabatte, infradito ecc.).

Per le giornate di allenamento ufficiale, le norme non prescrivono particolari vincoli ma è

indispensabile che i giocatori accedano al campo con abiti sportivi e soprattutto deve essere rigorosamente vietato l'accesso al campo di gioco a torso nudo o in costume. In questo caso, gli arbitri devono imporre al giocatore di regolarizzarsi oppure di abbandonare il campo di gioco.

6.10. ABBANDONO DEL GRUPPO DI GIOCO

Come regola generale, i giocatori durante la gara non possono abbandonare il proprio gruppo di gioco.

Questa regola solitamente è applicata con una certa tolleranza, soprattutto in caso il giocatore si allontani temporaneamente per passare palline a compagni di squadra o suggerire pendenze. E' importante però che gli arbitri controllino che i giocatori non eccedano in questa abitudine, abbandonando il gruppo più volte in un giro e causando ritardi alla gara. Si può utilizzare un primo richiamo verbale e poi passare a richiami scritti ed ammonizioni in caso un giocatore si allontani sistematicamente dal proprio gruppo di gioco.

Diversamente, se il giocatore deve abbandonare il proprio gruppo di gioco per andare in bagno, è necessario che chieda il permesso ad un arbitro prima di abbandonare il campo. Nel caso lo faccia senza avvertire un arbitro, dovrà essere sanzionato con un richiamo ufficiale per "regole".

Nel frattempo che si attende il ritorno del giocatore autorizzato ad uscire dal campo, l'arbitro deve chiedere al giocatore cui spetta giocare il turno successivo se vuole tirare senza attendere il ritorno del giocatore uscito. Durante l'assenza del giocatore, il marcamento dei punti deve essere effettuato dall'arbitro.

In ogni caso, un giocatore può essere autorizzato ad uscire dal campo **solo al di fuori del proprio turno di gioco.**

6.11. MANCATO COMPLETAMENTO DELLA PISTA

Qualora un giocatore decidesse volontariamente di non terminare una pista, togliendo la pallina dalla pista prima di effettuare i sei colpi a disposizione, deve intervenire un arbitro per attribuire una sanzione B+2, oltre a 7 colpi sulla pista non terminata. Si ricorda che una sanzione B+2, se sommata ad una precedente sanzione di qualsiasi tipo (A o superiore) porta alla squalifica della gara per D+5.

Differente è il caso di un giocatore che sollevi la pallina dalla pista inavvertitamente (es: per pulirla, senza marcarla). In quel caso la sanzione dovrà essere solamente un richiamo ufficiale per "regole", senza colpi di penalità aggiuntivi. (vedi 2.1.)

Qualora invece un giocatore, anche inavvertitamente, fermi una pallina in movimento mentre è in gioco (ovvero ha passato la linea di fine ostacolo senza tornarvi dietro), al giocatore andrà attribuito il punteggio di 7 colpi sulla pista, ma sanzionato solo con richiamo ufficiale per "regole", senza colpi di penalità aggiuntivi. (vedi 2.1.)

In tutti questi casi è richiesto l'intervento di un arbitro per definire l'accaduto e l'eventuale sanzione da erogare al giocatore.

6.12. PROCEDURE PER PISTE “PARTICOLARI”

Vi sono alcune piste in cui è raccomandabile seguire delle procedure di gioco particolari. Nello specifico:

I. PISTA NO. 2 – SPECIALITA' 1

- A. Il giocatore o il coach non sono autorizzati a toccare la pallina dopo che la stessa ha superato la linea di fine ostacolo.
- B. Tutte le operazioni di riposizionamento o pulizia della pallina devono essere effettuate dal giudice di pista (o in sua assenza, dal marcatore)
- C. E' consigliato verificare la presenza di un apposito strumento per il riposizionamento della pallina

II. PISTA NO. 7 – SPECIALITA' 1

- A. Quando l'ultimo giocatore del gruppo precedente ha passato la linea di fine ostacolo, il gruppo successivo deve già portarsi sulla pista e prepararsi a giocare
- B. Se la piazzola è ad imbuto, ogni giocatore finisce la pista nel proprio turno di gioco. Il capo arbitro, verificato che la buca sia sufficientemente profonda, dovrebbe stabilire di lasciare tutte le palline in buca e raccoglierle al termine del gruppo di gioco, per evitare di sporcare la piazzola tra un giocatore ed il successivo
- C. Se la piazzola non è ad imbuto, ed è garantita la presenza di un giudice di pista, ogni giocatore effettua il primo tiro, la posizione viene marcata dal giudice di pista, e poi inizia a giocare il tiro successivo il giocatore più lontano dalla buca. Fanno eccezione imbucate a distanza inferiore ai 30 cm dalla buca, in tal caso la pista va chiusa immediatamente senza marcare la posizione della pallina

6.13. GIOCO “A SPECCHIO”

In determinate circostanze, gli arbitri possono concedere, su richiesta dei giocatori, la possibilità di giocare “a specchio” rispetto ad una determinata posizione da cui risulti difficile l'esecuzione del colpo (per ostacoli esterni alla pista, parti di ostacolo eccessivamente sporgenti, mancanza di adeguati supporti per appoggiare i piedi senza rischiare l'incolumità fisica, ridotta statura o mobilità del giocatore). E' opportuno che gli arbitri individuino prima dell'inizio della gara le posizioni specifiche che possono dare diritto a tale richiesta.

Posizione “a specchio” significa che la palla deve essere posizionata simmetricamente rispetto all'asse centrale della pista, alla stessa distanza dalla buca rispetto alla posizione originaria.

Il capo arbitro ha facoltà di concedere tale deroga ai giocatori di una specifica categoria (es: scolari, solitamente bassi di statura e soprattutto sulla specialità miniatur dove non è consentito salire sulle piste per eseguire il colpo). In tal caso la decisione deve essere comunicata ed esposta in modo chiaro prima dell'inizio della gara.

6.14. GIOCATORE IN RITARDO

Come regola generale, un giocatore che risulti assente quando viene chiamato a partire per il proprio percorso, deve ricevere 7 colpi per ogni pista non giocata fino al suo arrivo, anche in caso di ripresa del gioco dopo un'interruzione.

E' **assolutamente vietato** tenere il gruppo di gioco del giocatore in ritardo in attesa alla pista no.1, anche se lo stesso ha avvisato che sta arrivando sul campo. Ciò comporta un ingiustificato ritardo alla gara e crea danno a tutti i partecipanti.

E' inoltre cattiva abitudine dei giocatori recarsi in bagno dopo essere stati chiamati alla partenza di un giro. Se gli arbitri riscontrano ciò, devono comminare al giocatore un richiamo ufficiale.

6.15. RITIRO DALLA GARA

Un giocatore che intende ritirarsi dalla competizione, deve informare direttamente il Capo Arbitro prima di abbandonare il campo di gioco, fornendo valide giustificazioni. E' compito del Capo Arbitro ritenere valide o meno le giustificazioni addotte dal giocatore ed autorizzarlo o meno a ritirarsi dalla competizione.

Qualora il giocatore si ritirasse senza avvisare il Capo Arbitro, o lo facesse nonostante la sua mancata autorizzazione, dovrà essere sanzionato con un provvedimento di squalifica dalla competizione D+5, ed i 5 colpi di penalità andranno ad aggiungersi al punteggio dell'eventuale squadra di cui facesse parte.

7. PROCEDURE PER INTERRUZIONI E RINVIO GARE

In questo paragrafo vengono fornite alcune direttive di massima per la gestione delle gare in caso di necessità di sospensioni o rinvii a causa del maltempo. Si specifica che in questi casi è difficile fornire delle direttive univoche, gli arbitri devono assumere le decisioni valutando tutti gli aspetti in gioco (giocabilità delle piste, disponibilità di coperture e/o attrezzature adeguate per rendere le piste giocabili, previsioni meteo, ecc.)

L'ordine di interruzione di gioco deve essere SEMPRE dato dal **capo arbitro**.

Quando viene ordinata l'interruzione di gara, il gioco deve essere interrotto all'istante e non deve essere consentito ai giocatori in campo di terminare la pista. Per eventuali palline in gioco, la posizione deve essere marcata in modo da poter riposizionare correttamente la pallina alla ripresa.

In ogni caso, la gara deve essere immediatamente interrotta se nelle vicinanze si avvertono temporali, anche se in quel momento sul campo di gioco non sta piovendo.

Il capo arbitro può decidere interruzioni alla gara senza limiti di numero né di tempo.

E' consigliabile, in caso di interruzione di gara, informare i partecipanti sull'orario in cui verrà presa una nuova decisione. In ogni caso, i giocatori devono mantenersi pronti a riprendere il gioco in qualsiasi momento, senza abbandonare l'impianto di gara (salvo che sia stato specificamente stabilito un orario di ripresa della competizione). Qualora alla ripresa del gioco non dovessero essere presenti, dovranno essere attribuiti 7 colpi per ogni pista non giocata dalla ripresa della gara.

In caso di necessità di modificare il programma di gara (modifiche ad orario, taglio di percorsi, ecc.) è sempre opportuno convocare una riunione con un responsabile per ogni club presente, per comunicare le decisioni assunte.

Come regola generale, il numero minimo di percorsi da completare per dichiarare la gara valida è **il 50% o più dei percorsi previsti** dal programma di gara. La cancellazione di percorsi in gare con formula a colpi e tagli di qualifica deve sempre partire dai percorsi successivi al taglio; in gare matchplay invece dai percorsi iniziali, facendo accedere automaticamente al turno successivo i giocatori meglio piazzati nella classifica di qualifica.

Il capo arbitro deve valutare i tempi di gioco, e nel caso in cui ritenga che non vi sia più tempo a disposizione per completare il numero minimo di percorsi richiesto, deve decretare l'annullamento/rinvio della gara.

L'annullamento di una gara può avvenire, al di là di cause dovute al maltempo, anche per cause di varia natura che rendano più piste non giocabili.

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.

8. PROCEDURE PER SOSTITUZIONI IN GARE A SQUADRE

Nelle gare a squadre, il responsabile della squadra che intende effettuare una sostituzione, deve recarsi da un arbitro per effettuare la richiesta.

L'arbitro dovrà segnare sullo score sia del giocatore sostituito sia del giocatore subentrante, a che pista è stato effettuato il cambio, e dovrà avvisare l'organizzazione per le procedure necessarie per la gestione dei risultati (tabelloni, computer).

Si ricorda che un cambio può essere effettuato solo a pista completata.

Queste sono le procedure da seguire per i vari casi di sostituzione che si possono presentare:

CASO 1 Giocatore sostituito continua a giocare Giocatore subentrante non ha ancora iniziato a giocare	Il giocatore subentrante viene aggiunto al gruppo del giocatore sostituito, dividendo il gruppo in 2 (subito, in caso non vi sia competizione individuale; all'inizio del percorso successivo, in caso via sia competizione individuale)
--	--

<p>CASO 2</p> <p>Giocatore sostituito continua a giocare</p> <p>Giocatore subentrante sta già giocando</p>	<p>La composizione dei gruppi di gioco rimane inalterata fino al termine della giornata o parte di torneo in cui la sostituzione è avvenuta, o prima se ciò è tecnicamente possibile</p>
<p>CASO 3</p> <p>Giocatore sostituito smette di giocare</p> <p>Giocatore subentrante non ha ancora iniziato a giocare</p>	<p>Il giocatore subentrante viene inserito nel gruppo di gioco del giocatore sostituito (subito, in caso non vi sia competizione individuale; all'inizio del percorso successivo, in caso via sia competizione individuale)</p>
<p>CASO 4</p> <p>Giocatore sostituito smette di giocare</p> <p>Giocatore subentrante sta già giocando</p>	<p>La composizione dei gruppi di gioco rimane inalterata fino al termine della giornata o parte di torneo in cui la sostituzione è avvenuta, o prima se ciò è tecnicamente possibile</p>

*: *tecnicamente possibile significa che il giocatore subentrante deve poter godere dei 15 minuti di intervallo tra il precedente giro completato da riserva ed il giro in cui deve giocare da titolare*

Nonostante sia una casistica piuttosto rara, si ricorda che una squadra ha la possibilità di effettuare un secondo cambio durante la stessa gara, facendo rientrare il giocatore precedentemente sostituito (e non necessariamente al posto del giocatore subentrato), in caso di **infortunio/problemi di salute o squalifica** di uno dei giocatori titolari.

- In caso di **infortunio/problemi di salute**: la squadra può far rientrare il giocatore precedentemente sostituito, vedendosi attribuire **1 colpo di penalità per giocatore per giro, a partire dal giro in cui la sostituzione è avvenuta**. Inoltre nel caso il giocatore rientrante abbia già giocato piste che il giocatore da sostituire deve ancora giocare, verrà aggiunto 1 colpo per ogni pista già giocata dal giocatore rientrante ma non ancora giocata dal giocatore da sostituire
- In caso di **squalifica**: la squadra può far rientrare il giocatore precedentemente sostituito, vedendosi attribuire un **numero di colpi di penalità adeguato ad incrementare la media di gioco della squadra di 1 colpo per TUTTI i giri della gara**.

9. PROCEDURE PER RIFACIMENTO GRUPPI DI GIOCO

Il capo arbitro deve attenersi alle disposizioni delle norme vigenti per stabilire se sia possibile effettuare il rifacimento dei gruppi di gioco per l'ultimo percorso di gara.

Si ricorda che il provvedimento deve essere utilizzato con la sola finalità di guadagnare tempo sulla previsione di durata della gara, quindi è compito del capo arbitro valutare se la decisione di

non rifare i gruppi di gioco, qualora non sia imposta dalle norme, comporti un reale guadagno di tempo (esempio: nelle gare in cui i partecipanti sono equamente distribuiti tra le varie categorie, è solitamente possibile rifare i gruppi di gioco senza causare ritardi, perché i giocatori di una categoria riescono a concludere tutti il percorso precedente prima che la categoria debba ripartire per il successivo).

Consentire ai migliori giocatori della gara di giocare l'ultimo giro insieme favorisce sicuramente lo spettacolo e l'agonismo, quindi si raccomanda agli arbitri di utilizzare questo provvedimento solo se **strettamente necessario o imposto dalla normativa vigente.**

Gli arbitri hanno inoltre a disposizione diverse soluzioni per gestire al meglio la situazione: per esempio, possono decidere per una o più categorie di far partire per il percorso successivo i punteggi peggiori tra i giocatori già arrivati, tenendo fermi i migliori in attesa che la categoria completi il percorso precedente. Non è semplice definire regole precise per questo tipo di soluzione: gli arbitri devono sempre operare con buon senso valutando sia di non lasciare troppe piste vuote in partenza, sia di consentire ai giocatori il giusto riposo tra un percorso ed il successivo.

A tal proposito, si ricorda che **l'intervallo minimo che deve essere garantito ad un giocatore tra la conclusione del percorso precedente e l'inizio del successivo è di 15 minuti**. Può capitare che giocatori sorteggiati nelle ultime terne si trovino a dover partire pochi minuti dopo il loro arrivo in caso di rifacimento dei gruppi di gioco; oppure in gare con partecipazione piuttosto bassa è possibile che il tempo di intervallo tra un percorso ed il successivo sia molto ridotto. In questi casi il capo arbitro può chiedere all'organizzazione di annotare l'orario di arrivo del gruppo di gioco (ovvero quando viene consegnato lo score al tavolo), in modo da garantire ai giocatori l'intervallo minimo di 15 minuti.

10. RECLAMI

Queste le linee-guida generali per la gestione di eventuali proteste o reclami durante una competizione.

Possono essere accettati **reclami in sola forma scritta**. Gli stessi devono pervenire alla giuria (o agli arbitri in assenza di essa):

- *per gare con formula a colpi tradizionale, entro 15 minuti dall'accadimento*
- *per gare matchplay, prima che l'incontro passi alla pista successiva*

Eventuali reclami sulle condizioni del campo o di una pista devono essere presentati al capo arbitro prima che la gara abbia inizio. Se ciò non si verifica, le condizioni del campo vengono ritenute accettabili per la competizione.

Segretario Generale
CRISTIAN PINTON

Presidente Federale
MARCOTOMASINI

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