



Triangolare Lazio-Lombardia-Sardegna

CIRCOLO GOLF IS MOLAS – 13/14 DICEMBRE 2025

CONDIZIONI DI GARA

1. REGOLE E CONDIZIONI

Si gioca secondo quanto di seguito previsto:

- i) le Regole del Golf in vigore approvate dal R&A Rules Limited;
- ii) le Condizioni di Gara e le Regole Locali adottate dalla FIG pubblicate su www.federgolf.it e distribuite dalla FIG sull'Hard Card;
- iii) gli atleti over 12 devono utilizzare i tee di partenza gialli;
- iv) gli atleti under 12 devono utilizzare i tee di partenza verdi
- v) le eventuali Condizioni e Regole Locali Aggiuntive decise ed emanate dal Comitato di Gara e secondo le condizioni che seguono;

2. COMPOSIZIONE SQUADRE

Le squadre sono composte da 6 atleti ciascuna

3. FORMULA

36 buche stroke play medal pareggiata su due giri.

- 13 dicembre 2025: 1° giro
3 incontri 4 palle la migliore (4 giocatori per squadra – totale 12 giocatori) e 2 match individuali (2 giocatori per squadra – totale 6 giocatori). Per la classifica vengono sommati il miglior punteggio 4 palle e il miglior punteggio individuale di ciascuna squadra
- 14 dicembre 2025: 2° giro
18 buche individuale. Per la classifica vengono sommati i migliori 4 risultati di ciascuna squadra.

4. AMMISSIONE

La gara è riservata agli atleti italiani:

- i) in regola col tesseramento FIG per l'anno in corso per un Circolo della Regione che rappresentano.
- ii) in regola con l'Amateur Status;
- iii) in regola con il Regolamento di Giustizia a partire da primo giorno di gara;

5. SOSTITUZIONI E INTEGRAZIONI

Le sostituzioni sono effettuabili entro e non oltre le 12.00 del giorno antecedente l'inizio della gara. Oltre tale termine e fino a 30 minuti prima della prima partenza della gara, il capitano ha facoltà di chiedere al Comitato di Gara la sostituzione, garantendone l'assolvimento di tutti i requisiti previsti di cui al punto 4. L'integrazione di squadre iscritte incomplete non è una "sostituzione": l'integrazione è concessa fino alle ore 12.00 del giorno antecedente l'inizio della gara. L'atleta aggiunto deve essere in possesso di tutti i requisiti previsti di cui al punto 4.

6. ORDINE DI GIOCO

Per comunicare l'ordine di gioco i capitani devono utilizzare il modulo predisposto. Il Comitato predispone l'orario del primo e del secondo giorno di gara con l'indicazione della Zona di appartenenza il/la capitano/a di ogni squadra deve consegnare al Comitato di Gara l'ordine di gioco con il nome degli atleti che giocheranno in coppia e quelli che giocheranno in individuale da inserire nelle posizioni secondo queste tempistiche:

- Primo giorno di gara: entro le ore 15.30 del giorno antecedente l'inizio; in assenza di tale modulo gli atleti sono inserite nell'Orario di Partenza in ordine alfabetico.
- Secondo giorno di gara: entro le ore 15.30 del giorno antecedente; in caso di non presentazione, gli atleti vengono inseriti in ordine alfabetico.

7. CAPITANO E TEAM ADVISOR

In deroga al punto “Consiglio in gare a squadre” dell’Hard Card, per dare consiglio in campo durante la gara, ogni Squadra può nominare due persone: capitano e team advisor, autorizzati a dare consiglio ai componenti della squadra. Il capitano e il team advisor devono essere indicati durante la riunione delle squadre, dopodiché non possono più essere sostituiti. Per essere identificati sul campo il capitano e il team advisor devono indossare una fascia colorata, secondo le indicazioni del Comitato di Gara. Per quanto detto sopra, si configurano le seguenti ipotesi:

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

Sia il capitano sia il team advisor possono fare da caddie, sempre uno alla volta e secondo quanto previsto dalla Regola 10.3a(1) e come indicato al seguente punto 14.

8. RIUNIONE DELLE SQUADRE

La riunione delle squadre, riservata ai capitani e ai team advisor, si tiene il giorno antecedente l’inizio della gara alle ore 16.30. Durante tale riunione, il capitano, deve comunicare al Comitato di Gara il nome del team advisor. Il capitano e il team advisor non possono più essere sostituiti dopo che i loro nominativi sono stati indicati nella riunione delle squadre.

9. PROCEDURA DI GIOCO NEL GIORNO D’ALLENAMENTO

- a) La pratica è consentita nelle apposite aree e nei tempi prefissati dal Comitato di Gara.
- i) A cura del Comitato di Gara potranno essere predisposti i tabelloni sui quali prenotare le partenze. Il Comitato di Gara definirà in ogni caso il primo e l’ultimo tee time disponibile. A meno che sia diversamente deciso tutte le partenze dovranno avvenire dal tee della buca 1;
- ii) Nel caso in cui il Comitato di Gara sospenda il gioco per una situazione pericolosa anche tutte le strutture di pratica dovranno essere abbandonate immediatamente. La notifica della riapertura verrà comunicata tramite la bacheca ufficiale;
- b) Durante il giro di allenamento deve essere messa in gioco una sola palla; sono previste le seguenti eccezioni:
 - i) Se l’atleta col suo colpo manca il green potrà giocare un colpo ulteriore;
 - ii) Intorno al green non potranno essere giocati più di tre approcci sempreché nel fare questo il campo non venga danneggiato;
 - iii) Da un bunker vicino ad un green potrà essere giocato un solo colpo verso il green. Ulteriori colpi dovranno essere giocati in direzione diversa lontana dal green;
 - iv) Su ogni green sono consentiti solo tre putt di pratica;
- c) Nonostante il regolamento di cui sopra nessun colpo di pratica potrà essere giocato se il gruppo che segue è pronto a giocare.
- d) Non è consentito inserirsi tra i gruppi che stanno giocando sul campo neanche per praticare chip o putt.
- e) Non è consentito utilizzare tee di partenza diversi da quelli indicati.

10. SOSPENSIONE DI GIOCO O CANCELLAZIONE DI UNO O PIU’ GIRI

Valgono i seguenti principi:

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

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

Se per causa di forza maggiore si verifica una situazione straordinaria, il Comitato Regole e Campionati ha la facoltà di modificare le Condizioni di Gara anche senza preavviso per gli atleti.

Vedi anche l’Hard Card (punto “Sospensione del gioco per una situazione pericolosa”).

11. CADDIE E CARRELLI ELETTRICI

Agli atleti è consentito avere come caddie solamente: il capitano, il team advisor o un componente della squadra. Si applicano la Regola 10.3, il chiarimento 10.3a/2 e la Regola Locale Tipo H-1.2. È consentito l'uso dei carrelli elettrici.

12. PARITÀ E SPAREGGI

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

- in base all'ordine crescente della somma degli score scartati di ogni squadra dei due giri;
- in base all'ordine crescente dell'ultimo score scartato di ogni squadra;
- in base all'ordine crescente della somma dei migliori score di ogni squadra dei due giri;
- infine, perdurando la parità viene disputato uno spareggio buca per buca tra un solo atleta di ogni squadra coinvolta.

Per tutti gli altri eventuali casi di parità per determinare la posizione in classifica si procede al sorteggio una volta applicati i primi tre passaggi citati sopra. Al fine di dirimere i casi di parità si precisa che un risultato pervenuto è considerato migliore di un risultato non pervenuto come l'assenza, il ritiro o la squalifica.

13. LINEE GUIDA DI COMPORTAMENTO PER GLI ATLETI

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

a) Abbigliamento

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

b) Divieto di Fumare

Agli atleti è proibito fumare tabacco e qualsiasi derivato, comprese le sigarette elettroniche.

c) Accompagnatori

Gli atleti minorenni possono essere accompagnati al Circolo dove si svolge la gara da un solo accompagnatore che si deve identificare come tale e deve essere presente per tutta la durata di permanenza al Circolo dell'atleta. Nel caso siano previsti materiali identificativi (per esempio braccialetti, badge, ecc.) l'accompagnatore è responsabile di indossarli in modo visibile, così da farsi riconoscere. L'accompagnatore deve essere maggiorenne, può essere un genitore o una persona delegata, anche non tesserato alla FIG o un professionista di golf. Se l'accompagnatore assume il ruolo di caddie deve comportarsi come previsto dalla Regola 10.3. Se l'accompagnatore non assume nessun ruolo diventa uno spettatore della gara: può accedere al campo, nel caso in cui sia previsto, ma non può, in alcun modo, interferire con il gioco e deve mantenere una distanza minima dall'atleta di 50 metri, possibilmente deve restare nelle zone di rough e dietro ai green, mai sulla linea di gioco. Può, senza disturbare il gioco, consegnare maglia/ombrello/giacca ecc. o beni di conforto come acqua/barrette ecc. all'atleta, ma non può interagire in alcun modo, oppure dare consigli e suggerimenti per non infrangere la Regola 10.2.

Il Comitato di Gara si riserva di inibire l'accesso alla gara, o la continuazione della stessa, a quegli atleti che nel corso della gara, dovessero infrangere il Codice di Condotta stabilito dalla FIG (vedi l'Appendice A per il contenuto e l'Hard Card per le penalità in caso d'infrazione), oppure dovessero essere squalificati per grave scorrettezza.

Tale provvedimento del Comitato di Gara comporta il deferimento dell'atleta agli Organi di Giustizia.

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

14. ANTI-DOPING

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

15. PREMI

1°, 2° e 3° Squadra Classificata.

Medaglia a tutti gli atleti partecipanti.