CONDIZIONI DI GARA
TROFEO DELLE REGIONI
Challenge Giorgio Bordoni
Golf Nazionale, 28-29 novembre 2026

Il genere usato per i vocaboli riferiti a qualsiasi persona include tutti i generi.

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) le atlete qualificate nella categoria over 12 devono utilizzare i tee di partenza rossi;
iv) gli atleti qualificati nella categoria over 12 devono utilizzare i tee di partenza gialli;
v) gli atleti qualificati nella categoria under 12 devono utilizzare i tee di partenza verdi;
vi) le eventuali Condizioni e Regole Locali Aggiuntive, decise ed emanate dal Comitato di Gara e secondo le condizioni che seguono.

2 SQUADRE PARTECIPANTI

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

3 COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Le squadre sono composte da 10 atleti, 7 atleti e 3 atlete under 18, qualificate in base al Ranking Nazionale alla data del 10 novembre 2026 con le seguenti caratteristiche:

a) devono avere raggiunto i giri minimi richiesti al 22 novembre 2026;
b) non possono essere selezionati atleti con qualifica Elite e Probabile Nazionale;
c) gli atleti sono selezionati in base al seguente ordine:
   - il primo atleta nato dal 1° gennaio 2012 in poi (under 14) dal Ranking di Zona;
   - il primo atleta nato dal 1° gennaio 2010 in poi (under 16) dal Ranking di Zona;
   - il primo atleta nato dal 1° gennaio 2008 in poi (under 18) dal Ranking di Zona;
   - la prima atleta nata dal 1° gennaio 2012 in poi (under 14) dal Ranking di Zona;
   - la prima atleta nata dal 1° gennaio 2010 in poi (under 16) dal Ranking di Zona.

   - 1 Wild Card assegnata all'atleta nato dal 1° gennaio 2014 in poi (under 12) dal Ranking di Zona (deroga ai giri minimi);
   - 1 Wild Card assegnata all'atleta under 12 (maschile);
   - 1 Wild Card assegnata all'atleta under 14 (maschile);
   - 1 Wild Card assegnata all'atleta under 16 (maschile);
   - 1 Wild Card assegnata all'atleta under 18 (femminile).

Le Wild Card sono assegnate dal Responsabile di Zona in accordo con il Coach.

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

4 FORMULA

Primo giorno:
18 buche stroke play medal scratch foursome nella quale le atlete devono obbligatoriamente essere accoppiate gli atleti.
Per la classifica vengono sommati i 4 migliori risultati di ogni squadra.

Secondo giorno:
18 buche stroke play medal scratch.
Per la classifica vengono considerati gli 8 risultati di ogni squadra, tra i quali è obbligatorio almeno un punteggio proveniente dall'atleta under 12.

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

5 AMMISSIONE

La gara è riservata agli atleti:

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

iii) in regola con l'Amateur Status;
iv) in regola con il Regolamento di Giustizia a partire dal primo giorno di gara.

A discrezione del Settore Tecnico e su indicazione dei Responsabili e dei Coach dell'Attività Giovanile, potranno essere esclusi dalla selezione gli atleti che:

- hanno mostrato scarso interesse o non hanno preso parte alle attività didattiche federali regionali o nazionali;
- hanno disputato un calendario gare concentrato in pochi, mirati e selezionati Circoli.

6 ISCRIZIONI

Le iscrizioni sono fatte dai Responsabili dell'Attività Giovanile di ciascuna delle sette Zone e sono comunicate direttamente all'Ufficio Campionati entro il **23 novembre 2026.**

7 REGISTRAZIONE

Le squadre devono registrarsi in modo che siano identificabili, via e-mail all'indirizzo campionati@federgolf.it a partire dalle ore 17.00 del secondo giorno antecedente la gara e fino alle ore 11.30 del giorno antecedente; in aggiunta possono registrarsi anche di persona presso la Segreteria di Campionato, entro gli orari stabiliti dal Direttore di Torneo.
La mancata registrazione comporta l'esclusione dall'Orario di Partenza dei soli atleti non registrati, la squadra può giocare anche se non completa di tutti i 10 atleti, ma è concessa l'integrazione dell'atleta come indicato al seguente punto 10.

8 SOSTITUZIONI E INTEGRAZIONI

Le sostituzioni sono effettuabili, sia prima sia dopo la chiusura iscrizioni, da parte del Comitato/Delegato Regionale seguendo la procedura delle iscrizioni, entro e non oltre le 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 5.
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 5.
Per la sostituzione del capitano vedere i successivi punti 10 e 11.

9 ORDINE DI GIOCO

Per comunicare l'ordine di gioco i capitani devono utilizzare il modulo predisposto (vedi Appendice D).
Il Comitato predispone l'orario del primo giorno di gara con l'indicazione della Zona di appartenenza il/la capitano/a di ogni squadra deve consegnare al Comitato di Gara l'ordine di gioco con il nome degli atleti e delle atlete che compongono le coppie da inserire nelle posizioni secondo queste tempistiche:

- Primo giorno di gara: entro le ore 15.30 del giorno antecedente l'inizio; in assenza di tale modulo gli atleti e le atlete 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 e le atlete vengono inseriti in ordine alfabetico.

10 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 Zona può nominare due persone: capitano e team advisor, autorizzati a dare consiglio ai componenti della squadra.

Il Responsabile dell'Attività Giovanile è il capitano della squadra, in regola con il tesseramento FIG per l'anno in corso della Zona che rappresenta**,** nel caso fosse impossibilitato a partecipare nomina lui stesso un sostituto.
Il Coach di Zona è il team advisor della squadra; nel caso fosse impossibilitato a partecipare lo stesso nomina un suo sostituto.

Il capitano e il team advisor non possono più essere sostituiti dopo che i loro nominativi sono stati confermati o indicati nella riunione delle squadre.
Per essere identificati sul campo il capitano e il team advisor devono indossare una fascia colorata, secondo le indicazioni del Comitato di Gara.
Per quanto detto sopra, si configurano le seguenti ipotesi:

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

11 RIUNIONE DELLE SQUADRE

La riunione delle squadre, riservata ai capitani e ai team advisor, si tiene il giorno antecedente l'inizio della gara alle ore 17.30. Durante tale riunione, il capitano, deve comunicare al Comitato di Gara il nome del team advisor.
Il capitano e il team advisor non possono più essere sostituiti dopo che i loro nominativi sono stati confermati o indicati nella riunione delle squadre (termine ultimo per comunicare i nominativi).

12 PROCEDURA DI GIOCO NEL GIORNO DI ALLENAMENTO

a. La pratica è consentita nelle apposite aree e nei tempi prefissati dal Comitato di Gara.
   i) a cura del Comitato di Gara possono essere predisposti i tabelloni sui quali prenotare le partenze. Il Comitato di Gara definisce in ogni caso il primo e l'ultimo tee time disponibile. Se non diversamente deciso, tutte le partenze devono avvenire dal tee della buca 1;
   ii) nel caso in cui il Comitato di Gara sospenda il gioco per una situazione pericolosa anche tutte le strutture di pratica devono essere abbandonate immediatamente. La notifica della riapertura viene comunicata tramite la bacheca ufficiale e/o tramite alternativi mezzi di messaggistica istantanea.

b. Durante il giro di allenamento deve essere messa in gioco una sola palla; sono previste le seguenti eccezioni:
   i) se l'atleta con il suo colpo manca il green può giocare un colpo ulteriore;
   ii) intorno al green non possono essere giocati più di tre approcci sempre che nel fare questo il campo non venga danneggiato;
   iii) da un bunker vicino a un green può essere giocato un solo colpo verso il green. Ulteriori colpi devono essere giocati in direzione diversa lontana dal green;
   iv) su ogni green sono consentiti solo tre putt di pratica.

c. Nonostante il regolamento di cui sopra nessun colpo di pratica può essere giocato se il gruppo che segue è pronto a giocare.

d. Non è consentito inserirsi tra i gruppi che stanno giocando sul campo neanche per praticare chip o putt.

e. Non è consentito utilizzare tee di partenza diversi da quelli indicati.

13 SOSPENSIONE DI GIOCO O CANCELLAZIONE DI UNO O PIÙ GIRI

Valgono i seguenti principi:

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

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

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").

14 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 proibito l'uso dei carrelli elettrici.

15 PARITÀ E SPAREGGI

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

- in base all'ordine crescente della somma 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.

16 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 e ai loro caddie è proibito fumare tabacco e qualsiasi derivato (per esempio snus), 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 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 dagli atleti 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.

17 ANTI-DOPING

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

18 PREMI

Challenge per la squadra vincitrice.
Medaglie per gli atleti della squadra vincitrice.
A tutti gli atleti viene dato un attestato di partecipazione.