

## **QUADRIFOGLIO CUP 2020**

*La Quadrifoglio Cup nasce per la necessita di porre fine all'annosa questione: ma tra il Quadrifoglio e il Golf Club chi comanda?*

*La manifestazione si compone di una gara a squadre, appunto la squadra del Quadrifoglio contro la squadra del Golf Club Salerno.*

*La gara punta a divenire un appuntamento fisso annuale.*

*Per il primo anno su indicazione del titolare del quadrifoglio Village, capitano della squadra del quadrifoglio è Mario Santalucia.*

*Su indicazione del Presidente del Golf club Salerno, capitano della squadra del Golf Club è Antonio Santalucia.*

*Negli anni successivi, il capitano della squadra vincitrice sarà confermato, mentre il titolo di capitano per la squadra sfidante sarà messo all'asta.*

### **REGOLAMENTO**

#### **1. Norme federali.**

Le gare si svolgono in conformità alle Regole del Golf emanate dal Royal and Ancient Golf Club di St. Andrews adottate dalla Federazione Italiana Golf (F.I.G) ed integrate dall' Hard Card emanata dalla F.I.G.

E' responsabilità del giocatore informarsi circa il regolamento della gara unitamente alle Regole Locali temporanee o permanenti, del proprio orario di partenza

#### **2. Partecipanti.**

Possono partecipare tutti i giocatori in regola con il pagamento della quota associativa, regolarmente tesserati presso la F.I.G. ed in regola con il certificato medico generico

#### **3. Iscrizione.**

L'iscrizione deve avvenire entro \_\_\_\_\_ alla segreteria del Golf Club Salerno. Il costo dell'iscrizione è di euro 60,00 e da diritto a partecipare a tutte le gare dell'evento. Una volta raggiunto il numero massimo di iscritti un giocatore potrà iscriversi in lista d'attesa.

È consentita l'iscrizione a riserva. L'iscrizione è gratuita.

#### **4. Composizione delle squadre.**

Il sabato successivo al termine dell'iscrizione, la Commissione di Gara provvede a compilare la lista dei giocatori iscritti alla gara ordinandoli in base all'handicap di gioco posseduto in quel momento. Una volta effettuata la lista i giocatori saranno accoppiati secondo l'ordine progressivo.

Le coppie così formate saranno presentate ai capitani.

In caso in cui i giocatori iscritti al momento siano in numero dispari, la Commissione provvederà a contattare i giocatori iscritti alla lista delle riserve per assicurare la disponibilità sulle quattro giorni di gara.

A sorte si individuerà il capitano che dovrà provvedere per primo alla scelta del giocatore di ciascuna coppia. Il giocatore non scelto entra a far parte automaticamente della squadra dell'altro capitano.

### **5. Composizione delle sfide.**

Il sabato antecedente l'inizio delle gare, i capitani di ciascuna squadra stabiliranno, con il comitato di gara, le coppie che scenderanno in campo nei doppi e l'ordine di partenza dei propri giocatori, in tutte e quattro le giornate.

Si procederà mediante sorteggio ad individuare il capitano che per primo dovrà indicare la formazione della propria squadra.

*(Esempio. Sorteggio vinto dal capitano A. Il capitano A indica la prima coppia che giocherà il primo giorno; il capitano B indica liberamente la coppia da contrapporre. A seguire sarà il capitano B ad indicare per prima la coppia ed il capitano A a rispondere. E così via alternandosi fino alla compilazione dell'intero tabellone di gara.)*

### **6. Gare**

La competizione si svolge in quattro giornate. Le prime due giornate si giocheranno con la formula Quattro palle la migliore matchplay; le ultime due giornate si giocheranno con la formula incontro singolo matchplay.

**Match-play 4 palle la migliore:** I colpi di handicap verranno concessi secondo l'ordine stabilito dall'indice di distribuzione dei colpi di handicap del rispettivo giocatore. Per l'assegnazione della buca si prenderà il miglior risultato netto di ogni coppia.

**Matchplay singolo:** il giocatore con l'handicap maggiore riceverà la differenza piena tra handicap di gioco più basso e più alto.

Il vincitore o la coppia vincitrice di ogni sfida guadagneranno un punto per la propria squadra in caso di parità entrambi i giocatori o le squadre otterranno mezzo punto.

### **7. Adempimenti giocatore a fine giro.**

Al termine del giro convenzionale gli score devono essere consegnati nel più breve tempo possibile in Segreteria, anche in caso di ritiro (con la relativa annotazione N.R.); in caso contrario il giocatore viene considerato squalificato.

### **8. Gioco lento**

Ogni membro di un team deve giocare evitando rallentamenti e ritardi nel gioco. Il termine di riferimento per determinare l'eventuale ritardo è sempre il team che precede e mai quello che segue; è responsabilità del gruppo mantenere la distanza con il gruppo che lo precede. Se il gruppo perde una buca intera e sta ritardando il gruppo che segue, dovrebbe invitare il gruppo che segue a sorpassarlo, indipendentemente dal numero di giocatori che vi sono in tale gruppo. Se un gruppo non ha perso una buca intera, ma è evidente che il gruppo che segue può giocare più velocemente, dovrebbe invitarlo a sorpassare. I giocatori richiamati ufficialmente più di 1 volta incorreranno nella penalità stabilita dalla regola vigente. E' data facoltà al Giudice Arbitro ed ai Membri del Comitato di sollecitare un team che ha perso distanza e a concedere il passo ad uno o più team rallentati dal medesimo.

### **9. Comitato Gara e Marshall.**

Il controllo sul campo durante le gare è effettuato dal Comitato di Gara che ha il compito ed i poteri di intervenire per disciplinare il gioco.

La Segreteria, il Comitato o la Commissione Sportiva possono, durante la gara, effettuare controlli saltuari a campione sui colpi effettuati dai concorrenti sulle singole buche, con verifica successiva alla firma dello score.

Eventuali violazioni del Regolamento saranno segnalate alla Commissione Disciplinare.