



Lega Nazionale Footgolf

Team Finals

Versione 1 – 01.01.2026

www.legafootgolf.it

AGGIORNAMENTI DOCUMENTO

1) Versione 1 – on line il 01.01.2026

PROGRAMMA

- **Quando** → Sabato 3 Ottobre 2026
 - **Dove** → Golf Santo Stefano – Campagnola (RE)
 - **Allestimento Campo** → A cura dell'ASD detentrica con collaborazione LNF
 - **Scorecard** → A cura dell'ASD detentrica con collaborazione LNF
 - **Ristoro** → A cura dell'ASD detentrica con collaborazione LNF
-
- Ore 08:00 → Presenza delle Squadre/Capitani per registrazione e distribuzione materiale
 - Ore 08:20 → Briefing
 - Ore 08:45 → Inizio gare FASE 1 – Gironi di qualificazione
 - Ore 14:30 → Inizio gare FASE 2 – Scontri diretti
 - Ore 17:30 → Termine delle Finali
 - Ore 18:00 → Premiazioni

QUOTA D'ISCRIZIONE

- Ogni ASD qualificata, dovrà versare con bonifico istantaneo, **120€** alla LNF, entro il Martedì precedente al torneo (avvisare la Segreteria già il Lunedì sera in caso di mancata partecipazione)

IBAN → IT71L0503459960000000022222
Causale → Iscrizione Team Finals 2026

SQUADRE PARTECIPANTI:

- Prime **6** Squadre Ranking Top Team → *(Ranking Top Team di Lunedì 28 Settembre)*
- Prime **2** Squadre Coppa di Lega Fascia A * → *(Ranking Coppa di Lega di Lunedì 28 Settembre)*

* In caso di squadre già qualificate tramite "Ranking Top Team" si procede come segue:

- Per la coppa di Lega si ripesci solo fino al 3° Posto
 - Tutti gli altri ripescaggi avverranno nel Ranking Top Team
-
- Ogni Squadra deve iscrivere → **un MINIMO di 9 Tesserati**
 - Ogni Squadra può iscrivere → **un MASSIMO di 12 Tesserati**
 - I giocatori iscritti, oltre a risultare tesserati per l'ASD, devono aver disputato almeno **3** Tornei, nell'anno solare corrente (quindi a partire dal 01.01.2026) con l'ASD per cui giocano le FINALS
 - Le eventuali "**riserve**" possono subentrare a gara in corso, sia nelle gare individuali che in quelle a coppie (rispettando i flight a cui sono stati attribuiti dai propri Capitani, vedere paragrafo che segue denominato "Distribuzione buche")

MONTEPREMI

Dalla 1° all' 8° Classificata → Premio Istituzionale/Commerciale

REGOLE DI GIOCO

Ordine di gioco - Chi calcia prima?

Dopo i tee shot, l'ordine di gioco sarà sempre basato sulla "palla più lontana dalla buca", indipendentemente dal tipo di gara in corso.

Solo nel caso di un Fourball, la squadra più lontana dalla buca può decidere (o lasciare la scelta alla coppia avversaria) quale giocatore della coppia giocherà per primo.

Regole Foursome

- Ogni coppia ha il diritto di scegliere il giocatore che inizia la buca.
- Se un colpo viene eseguito nell'ordine sbagliato, la squadra perde automaticamente la buca.
- Se una coppia viene penalizzata durante un colpo, il turno di gioco spetta agli altri giocatori (esempio, se il giocatore A fa fuori limite, il turno di gioco spetta al giocatore B)
- È consentito avere un sostituto (terzo giocatore, che può entrare ed uscire un numero illimitato di volte) e un caddy per coppia e possono tutti interagire tra loro per consigli, i giocatori possono marcare, droppare e alzare la palla indipendentemente dal turno di giocatore.
- Qualsiasi azione o penalità intrapresa da una coppia, un sostituto o un caddy si applica a tutti.
- Sostituzioni: devono essere annunciate prima del primo calcio della buca successiva. Se viene effettuata una sostituzione e non viene comunicata all'avversario, la squadra perde automaticamente la buca. Questa penalità deve essere applicata alla buca in corso. Se la buca successiva è già iniziata, l'infrazione non può essere applicata retroattivamente.

Regole Fourball

- Non è necessario che entrambi i giocatori finiscano la buca.
- Regole dei Sostituti e del Caddy uguali al Foursome
- Una coppia può giocare nell'ordine che ritiene opportuno, questo può essere fatto quando la coppia ha lo stesso numero di colpi o fino a 2 colpi di differenza nella buca.
- Comporterà la perdita automatica della buca, se un giocatore di una coppia inizia e termina una buca prima ancora che l'altro abbia iniziato (eccezione fatta per le buche Par 3).
- Nel momento dei Tee Shot, i due membri della coppia devono giocare consecutivamente, non alternandosi con i membri dell'altra coppia.

Regole varie

Prima di un match, l'allenatore/capitano della squadra deve consegnare all'organizzazione l'elenco della formazione della propria squadra: Flight, Giocatori, Sostituti e Caddy.

In caso di errore nella formazione, la squadra perderà le buche giocate con la formazione errata.

COMPOSIZIONE GIRONI DI QUALIFICAZIONE

Girone A

A1 - 1° Squadra Ranking Top Team

A2 - 2° Squadra Coppa di Lega Fascia A

A3 - 4° Squadra Ranking Top Team

A4 - 6° Squadra Ranking Top Team

Girone B

B1 - 1° Squadra Coppa di Lega Fascia A (o 1° ripescata)

B2 - 2° Squadra Ranking Top Team

B3 - 3° Squadra Ranking Top Team

B4 - 5° Squadra Ranking Top Team

Composizione dei gironi:

Per compilare i gironi si inseriscono i nomi delle squadre esattamente in senso decrescente della tabella sottostante, se una squadra appare già si segue la tabella ripescaggi sopra elencata

1° inserita → A1

2° inserita → B1 → In caso di squadra già inserita, si ripesca la successiva dalla Classifica CdL (max 3° posto)

3° inserita → B2 → In caso di squadra già inserita, si ripesca dal Ranking Top Team

4° inserita → A2 → In caso di squadra già inserita, si ripesca la successiva dalla Classifica CdL (max 3° posto)

5° inserita → B3 → In caso di squadra già inserita, si ripesca dal Ranking Top Team

6° inserita → A3 → In caso di squadra già inserita, si ripesca dal Ranking Top Team

7° inserita → B4 → In caso di squadra già inserita, si ripesca dal Ranking Top Team

8° inserita → A4 → In caso di squadra già inserita, si ripesca dal Ranking Top Team

SVOLGIMENTO FASE 1 – GIRONI DI QUALIFICAZIONE

Ad inizio di ogni gara i **Capitani** dei Team dovranno comunicare tramite apposito modulo:

Per Capitano si intende → Tesserato dell'ASD che può fare il solo Capitano o il Capitano giocatore

- Tesserato scelto per la gara (ind/cop) e in quale ordine di gioco (indicare nome/buca)
- Tutti i Match sono su 9 Buche con partenze SHOTGUN
- Per ognuno dei match sopra riportati si effettueranno incontri Match Play come segue:
 - 3 Incontri individuali
 - 3 incontri a coppie
 - Coppia **A** Modalità FOURSOME
 - Coppia **B** Modalità FOURSOME
 - Coppia **C** Modalità FOURBALL
 - Le 4 squadre giocano in contemporanea in un gruppo unico di gioco
 - Dal Tee Shot calcia sempre per prima la Squadra che ha il miglior Ranking (A1-A2-A3-A4 ecc)

FUNZIONAMENTO MODALITA FOURSOME

La coppia di giocatori utilizza un solo pallone fin dal Tee di partenza, alternandosi continuamente nei tiri

FUNZIONAMENTO MODALITA FOURBALL

Ogni giocatore gioca con il proprio pallone, si prende il punteggio più basso tra i due giocatori della coppia

SVOLGIMENTO GIRONE A

- 1° Match - ore 08:45 → Buca da 01 a 09 → Squadra A1 vs Squadra A4 + Squadra A2 vs Squadra A3
2° Match - ore 10:30 → Buca da 10 a 18 → Squadra A1 vs Squadra A3 + Squadra A2 vs Squadra A4
3° Match - ore 12:15 → Buca da 01 a 09 → Squadra A1 vs Squadra A2 + Squadra A3 vs Squadra A4

SVOLGIMENTO GIRONE B

- 1° Match - ore 08:45 → Buca da 10 a 18 → Squadra B1 vs Squadra B4 + Squadra B2 vs Squadra B3
2° Match - ore 10:30 → Buca da 01 a 09 → Squadra B1 vs Squadra B3 + Squadra B2 vs Squadra B4
3° Match - ore 12:15 → Buca da 10 a 18 → Squadra B1 vs Squadra B2 + Squadra B3 vs Squadra B4

ESEMPIO DI DISTRIBUZIONE SULLE BUCHE

CAMPO 1 (Hole 1 / Hole 9)

TEAM	HOLE 1	HOLE 2	HOLE 3	HOLE 4	HOLE 5	HOLE 6	HOLE 7	HOLE 8	HOLE 9
SQUADRA A1	IND 1	IND 2	IND 3	COP 1	COP 2	COP 3		vuota	vuota
SQUADRA A2	IND 1	IND 2	IND 3	COP 1	COP 2	COP 3		vuota	vuota
SQUADRA A3	IND 1	IND 2	IND 3	COP 1	COP 2		COP 3	vuota	vuota
SQUADRA A4	IND 1	IND 2	IND 3	COP 1	COP 2		COP 3	vuota	vuota
RISERVE	RIS 1		RIS 2		RIS 3			vuota	vuota
Persone in gioco	4	4	4	8	8	4	4	0	0
Palloni in gioco	4	4	4	4	4	4	4	0	0

Foursome Foursome Fourball Fourball

CAMPO 2 (Hole 10 / Hole 18)

TEAM	HOLE 1	HOLE 2	HOLE 3	HOLE 4	HOLE 5	HOLE 6	HOLE 7	HOLE 8	HOLE 9
SQUADRA B1	IND 1	IND 2	IND 3	COP 1	COP 2	COP 3		vuota	vuota
SQUADRA B2	IND 1	IND 2	IND 3	COP 1	COP 2	COP 3		vuota	vuota
SQUADRA B3	IND 1	IND 2	IND 3	COP 1	COP 2		COP 3	vuota	vuota
SQUADRA B4	IND 1	IND 2	IND 3	COP 1	COP 2		COP 3	vuota	vuota
RISERVE	RIS 1		RIS 2		RIS 3			vuota	vuota
Persone in gioco	4	4	4	8	8	4	4	0	0
Palloni in gioco	4	4	4	4	4	4	4	0	0

Foursome Foursome Fourball Fourball

CALCOLO DEI PUNTEGGI PER TUTTI GLI INCONTRI

PUNTI PER CLASSIFICA

- 3 punti → vittoria di Squadra in match su 9 buche
- 1 punto → pareggio di Squadra in match su 9 buche

PUNTI PER DIFFERENZA BUCHE VINTE/PERSE

- 1,0 pts per ogni buca conquistata da individuali/coppie della Squadra
- 0,5 pts per ogni buca pareggiata da individuali/coppie della Squadra

In caso di Squadre a pari punti le discriminanti per decidere la meglio classificata sono:

Discriminante 1 → Maggior differenza pts

Discriminante 2 → Vittoria nello scontro diretto

(le discriminanti hanno lo stesso valore., non vanno in ordine, sono entrambi da tenere in considerazione)

In caso di 3 Squadre a pari punti:

- Si sommano le due discriminanti sopra riportate e si fa la classifica
- In caso di parità tra tutte, si procede in ordine di Ranking LNF

In caso di 2 Squadre a pari punti:

- Se 2 discriminanti a 0, per una delle squadre interessate, ha questa la miglior posizione in classifica
- Se 1 discriminante a 1, si passa agli spareggi sul campo come da esempio successivo

1) Buche di Spareggio (1x → 2 individuali + 1 Coppie (1 pallone))

in caso di ulteriore parità

2) Best approach (3 giocatori per squadra) 2su3

in caso di ulteriore parità

3) Si procede in ordine di Ranking LNF

SVOLGIMENTO FASE 2 – SCONTRI DIRETTI

SEMIFINALI e “FINALINE”

Campo 1/9 o 10/18 (ad estrazione)

1° Classificate Girone A vs 2° Classificata Girone B – **SEMIFINALE 1**

3° Classificata Girone A vs 3 Classificata Girone B – **FINALE 5°/6° posto**

Campo 1/9 o 10/18 (ad estrazione)

2° Classificate Girone A vs 1° Classificata Girone B – **SEMIFINALE 2**

4° Classificata Girone A vs 4° Classificata Girone B – **FINALE 7°/8° posto**

FINALI PER IL PODIO

Campo 1/9 o 10/18 (ad estrazione)

Le VINCENTI delle SEMIFINALI 1/2 → giocano **FINALE 1°/2° posto**

Le PERDENTI delle SEMIFINALI 1/2 → giocano **FINALE 3°/4° posto**

In caso di Squadre a pari punti le discriminanti per decidere la meglio classificata sono:

- 1) Buche di Spareggio (1x → 2 individuali + 1 Coppie (1 pallone)
- 2) Best approach (3 giocatori per squadra) 2su3