Nazwa imprezy: ***Wiosenny Puchar Wilanowa MP czyli* Wilanowski Rajder Cup**

Cel turnieju: Integracja klubowiczów poprzez towarzysko-golfową zabawę (z nutą sportowej rywalizacji), mająca na celu lepsze poznanie golfa i siebie nawzajem

Termin : 26 kwietnia 2015 o godz. 10:00

Miejsce: Pole Golfowe Sobienie Królewskie

Format: drużynowy match play netto , na 18 dołkach , podzielonych na 3 rundy po 6 dołków, rozgrywane w 3 formatach : foursome i fourball grane w parach ,oraz pojedynki indywidualne; każdy z graczy gra we wszystkich formatach;

Zgłoszenia: przyjmowane e-mailowo na adres turnieje@royalgolf.org termin zgłoszeń upływa 25 kwietnia 2015 o godz. 12.00

Nagroda Główna: Chwała i sława uwieczniona dla zwycięzców - zdjęciem z Pucharem, dla wszystkich uczestników - pamiątkową plakietką / medalem;

Nagrody dodatkowe:
 konkurs Longest drive kobiet na dołku nr 3 – nagroda rzeczowa

konkurs Longest driver mężczyzn na dołku nr 18 – nagroda rzeczowa
 konkurs Closest to the Pin dla wszystkich na dołku nr 2 – nagroda rzeczowa

**Uprawnieni do gry**: wszyscy chętni członkowie Klubu , ( płeć i wiek ma wpływ jedynie na kolor Tees); maksymalny handicap 36 ( golfiści o wyższym hcp mogą wziąć udział ,ale będą grać z hcp=36)
 liczba graczy na polu – min 4 , max 40 (obowiązuje kolejność zgłoszeń)

**Zasady rozgrywania Turnieju**

1. W rywalizacji biorą udział **dwie Drużyny** składające się z jednakowej \* liczby graczy ( od 2 do max 20)
2. **Ustalanie składu Drużyn**: po zamknięciu listy dobrowolnych zgłoszeń, Komitet dokona podziału na dwie drużyny (*„Białą i Czerwoną”*). W celu uzyskania w miarę równych sił obu drużyn , zgłoszeni zawodnicy , uszeregowani wg rosnącego hcp, będą przydzielani do drużyn naprzemiennie. Osoba z najniższym hcp w danej drużynie staje się jednocześnie jej kapitanem;
3. **Kapitan** podejmuje ostateczne decyzje i jest odpowiedzialny za ustalanie składów i kolejności gry swoich Zespołów w poszczególnych Rundach.
4. **Mecz składa się z 3 rund** po 6 dołków każda. W każdej rundzie grają wszyscy\* zawodnicy

Runda I – Fourball ; Zespoły dwuosobowe , każdy gracz Zespołu gra swoją piłką, liczy się wynik lepszego zawodnika z pary;

Runda II – Foursome; Zespół dwuosobowy gra jedną piłką , uderzając ją naprzemiennie od tee do dołka; na zmianę także wykonywane są otwarcia z tee kolejnych dołków;

Runda III – Mecze Indywidualne; 1 na 1;

*Uwaga1: drużyny muszą składać się z parzystej liczby graczy podzielonych na pary ; skład pary pozostaje niezmienny przez wszystkie 3 rundy.*

*Uwaga2: Każdy z Graczy Drużyny musi w każdej z Rund zagrać w innym formacie; Kapitanowie przed rozpoczęciem Turnieju przedstawiają Komitetowi równocześnie pisemne listy składów Zespołów i kolejności ich gry;*

*Uwaga3: wprowadza się modyfikację systemu match play , polegającą na tym ,że w każdej Rundzie , Zespoły rozgrywają wszystkie 6 dołków , nawet jeśli wynik Rundy jest rozstrzygnięty wcześniej. Pozwoli to na przeprowadzenie klasyfikacji indywidualnej Turnieju, polegającej na zsumowaniu wyników każdego z Graczy uzyskanych na wszystkich dołkach, uwzględniając, że za wygranie dołka każdy członek Zespołu dostaje 1 punkt , a za remis 0,5 punkta.*

1. **Gra Netto** :

- w meczach Fourball (Runda 1) i Indywidualnych (Runda 3) , do ustalenia ilości dodatkowych uderzeń Gracza na poszczególnych dołkach Rundy, zostanie uwzględniony jego handicap gry (HCPgg) , liczony ze 100 % jego HCPdg (dokładnego); [przykład: gracz o HCPdg= 16 będzie grał w Sobieniach z HCPgg=18 czyli będzie miał po jednym dodatkowym uderzeniu na każdym dołku w Rundzie]

 - w meczach Foursome (Runda 2) , Zespół otrzyma na tych 6 dołkach dodatkowe uderzenia równe 1/3 ilości wynikającej z handicapu gry Zespołu (HCPgz) określonego na podstawie wypadkowego handicapu dokładnego Zespołu (HCPdz) składającego się z 70% HCPd niższego i 30% HCPd wyższego. [przykład: Zespół R tworzą gracze o HCPd=12 i 24,3 , więc HCPdz=0,70\*12+0,30\*24,3=15,7 co w Sobieniach daje HCPgz=17, więc Zespół otrzyma 17/3=5,6 ~6 dodatkowych uderzeń; Zespół K ma HCPd= 16 i 36, więc HCPdz= 0,7\*16+0,3\*36=23,2 skąd HCPgz = 26 a ilość dodatkowych uderzeń na 6 dołkach wynosi 26/3=8,7~9; różnica między zespołami K i R wynosi 9-6=3 więc Zespół K będzie mógł odjąć od uzyskanego wyniku po 1 uderzeniu na 3 najtrudniejszych dołkach z 6-ki rozgrywanej w Rundzie 2.]

1. Przewidywany czas trwania Turnieju ( 18 dołków) ok.4,5 godz o ile będzie utrzymywane właściwe tempo gry ( czas na wykonanie uderzenia i dojście do piłki), o co apeluje się do uczestników
2. **Ustalanie wyników** – zgodnie z ideą match play , każdy dołek w każdej z Rund , jest osobną rozgrywką i może być wygrany , przegrany lub zremisowany. Zespół otrzymuje „małe” punkty: 1 pkt za wygranie dołka i 0,5 pkt za remis

Wynik Zespołu za Rundę - Wynik Rundy każdego Zespołu jest sumą „małych” punktów za poszczególne dołki w Rundzie : wynik rundy nazywa się „dużym punktem” i wynosi 1 pkt za wygranie Rundy i 0,5 za jej zremisowanie.

Wynik końcowy Drużyny jest sumą „dużych punktów” uzyskanych we wszystkich 3 Rundach przez wszystkie Zespoły danej Druzyny;

**Zwycięzcą Turnieju jest Drużyna , która uzyska więcej „dużych” punktów po rozegraniu wszystkich trzech Rund.**

W przypadku końcowego remisu Zwycięską Drużynę wyłoni dogrywka na dołku nr 9, w której zmierzą się Kapitanowie Drużyn. Jeśli i ten pojedynek będzie remisowy cały Turniej także będzie Zremisowany i nie będzie Drużyny Pokonanej.

1. Turniej rozgrywany jest w grupach (flightach) czteroosobowych, po dwie osoby z każdej drużyny.
2. Każdy z Zespołów posługuje się jedną kartą wyników prowadzoną przez Kapitana Zespołu.
3. Mężczyźni grają z żółtych, a kobiety z czerwonych tee.
4. Lista startowa wraz z podziałem na grupy, dołki startowe drużyn oraz numery dołków, na których będą rozgrywane Konkursy dodatkowe zostanie ogłoszona w przeddzień Turnieju o godz. 20.00 na stronie [www.royalgolf.org](http://www.royalgolf.org). Lista będzie dostępna w recepcji Pola w dniu rozegrania Turnieju.
5. Opłaty turniejowe będą opublikowane na stronie: [www.royalgolf.org](http://www.royalgolf.org) w momencie rozpoczęcia rejestracji na turniej,
6. Dozwolone jest używanie elektronicznych mierników odległości, pod warunkiem, że nie można nimi mierzyć innych wartości, takich jak różnice wysokości, temperatura, prędkość i kierunek wiatru.
7. Dozwolone jest korzystanie z podpowiedzi caddiego oraz gracza własnej drużyny.
8. W celu utrzymania jednakowych warunków gry dla wszystkich graczy Komitet rekomenduje grę bez użycia wózków golfowych typu „melex”. Jednocześnie gracze, których stan zdrowia nie pozwala na płynną grę bez użycia ww. sprzętu jezdnego mają prawo do korzystania z dostępnych pojazdów dopuszczonych przez Władze Pola.
9. Wszyscy gracze są proszeni o przestrzeganie zasad etykiety golfowej . Wymagany jest strój golfowy.
10. W przypadkach nieopisanych przez Regulamin Turnieju obowiązują Reguły Gry w Golfa zatwierdzone przez R&A Rules Limited oraz Reguły Lokalne Pola.
11. W uzasadnionych okolicznościach Komitet zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu.
12. Protesty można zgłaszać przed zdaniem karty wyników, decyzje Komitetu są ostateczne.

***KONIEC***