

Nazwa imprezy: **TURNIEJ OTWARCIA SEZONU 2019**

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

Termin : 6 KWIETNIA 2019 o godz. 8:30

Miejsce: Pole Golfowe Sobienie Królewskie G&CC

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 osobiście, telefonicznie lub e-mailowo na adres turnieje@royalgolf.org Termin zgłoszeń upływa 2 kwietnia 2019 o godz. 23:59.

Nagroda Główna: satysfakcja, zdjęcie z pucharem oraz tort dla wszystkich.

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 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. Dwuosobowe zespoły każdej z drużyn zostaną ustalone tak, by sumy hcp graczy w poszczególnych zespołach były zbliżone.
3. **Kapitanem Drużyny** jest golfista o najniższym hcp .
4. **Mecz składa się z 3 rund** po 6 dołków każda. W każdej rundzie grają wszyscy* zawodnicy
Runda I – Fourball dołki nr 1 - 6 ; Zespoły dwuosobowe , każdy gracz Zespołu gra swoją piłką, liczy się wynik lepszego zawodnika z pary;
Runda II – Foursome dołki nr 7 -12: 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; dołki 13 – 18: gają zawodnicy C1 vs B1 i C2 vs B2 itd
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
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 wygraną dołka każdy członek Zespołu dostaje 1 punkt, a za remis 0,5 punktu.
5. **Gra Netto:**
 - w meczach Fourball (Runda 1) i Indywidualnych (Runda 3), do ustalenia liczby 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% HCPdg niższego i 30% HCPdg wyższego. [przykład: Zespół R tworzą gracze o HCPdg=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

dotychczasowych 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 $26/3=8,7\sim 9$; 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.]

6. 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.
7. **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 wygraną 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 wygraną Rundy i 0,5 za jej zremisowanie.
Wynik końcowy Drużyny jest sumą „dużych punktów” uzyskanych we wszystkich 3 Rundach przez wszystkie Zespoły danej Drużyny;
Zwycięcą 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.
8. Turniej rozgrywany jest w grupach (flightach) czteroosobowych, po dwie osoby z każdej drużyny. Kolejność startów ustali Komitet.
9. Każdy z Zespołów posługuje się jedną kartą wyników prowadzoną przez Kapitana Zespołu.
10. Mężczyźni grają z żółtych, a kobiety z czerwonych tee.
11. 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. Lista będzie dostępna w recepcji Pola w dniu rozegrania Turnieju.
12. Dozwolone jest używanie elektronicznych mierników odległości, pod warunkiem, że nie można nimi mierzyć innych wartości, takich jak różnice wysokości, temperatura, prędkość i kierunek wiatru.
13. Dozwolone jest korzystanie z podpowiedzi caddiego oraz gracza własnej drużyny.
14. 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 jeźdźnego mają prawo do korzystania z dostępnych pojazdów dopuszczonych przez Władze Pola.
15. Wszyscy gracze są proszeni o przestrzeganie zasad etykiety golfowej. Wymagany jest strój golfowy.
16. W przypadkach nieopisanych przez Regulamin Turnieju obowiązują Reguły Gry w Golfa zatwierdzone przez R&A Rules Limited oraz Reguły Lokalne Pola.
17. W uzasadnionych okolicznościach Komitet zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu.
18. Protesty można zgłaszać przed zdaniem karty wyników, decyzje Komitetu są ostateczne.

KONIEC (oprac MD 2015-12-03 rev 2019-03-27)