

Nazwa imprezy: „BIAŁO-CZERWONY” TURNIEJ ZAKOŃCZENIA SEZONU (WILANÓW RYDER CUP)

- Cel turnieju: Integracja klubowiczów poprzez towarzysko-golfową zabawę (z nutą sportowej rywalizacji), mająca na celu lepsze poznanie golfa i siebie nawzajem
- Termin: **25 października 2020 o godz. 8:00**
- Miejsce: Sobienie Królewskie Golf & Country Club
- 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 22 października 2020 o godz. 23:59.
- Nagroda: SATYSFAKCJA, zdjęcie z Pucharem, pamiątkowe medale dla uczestników oraz słodki deser dla wszystkich
- Uprawnieni do gry: wszyscy chętni członkowie Klubu, (płeć i wiek ma wpływ jedynie na kolor Tees); maksymalny handicap 36,0 (golfiści o wyższym hcp mogą wziąć udział, ale będą grać z hcp = 36,0)
Liczba graczy na polu – min 4, max 60 (obowiązuje kolejność zgłoszeń)

Zasady rozgrywania Turnieju

W rywalizacji biorą udział **dwie Drużyny** składające się z jednakowej liczby graczy (od 2 do max 30).

- Ustalanie składu Drużyn:** po zamknięciu listy 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. Ostatecznie o przydziale zawodników do Drużyn decyduje Komitet Turniejowy.
- Kapitanem Drużyny** jest golfista o najniższym hcp.
- Mecz składa się z 3 rund** po 6 dołków każda. W każdej rundzie grają wszyscy zawodnicy
Runda I – Fourball dołki nr 1-6 i 10-15*; Zespoły dwuosobowe, każdy gracz Zespołu gra swoją piłką, liczy się wynik lepszego zawodnika z pary;
Runda II – Foursome dołki nr 7-12 i 16-3*; 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 i 4-9*: gają zawodnicy C1 vs B1 i C2 vs B2 itd.;
* - dołki oznaczone gwiazdką dotyczą graczy rozpoczynających z tee H10.

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.

4. **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 pola (HCPp), liczony ze 100 % jego HCP; [przykład: gracz o HCP=16 będzie grał w Sobieniach z HCPp=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 pola Zespołu (HCPpz) określonego na podstawie wypadkowego

handicapu Zespołu (HCPz) składającego się z 70% HCP niższego i 30% HCP wyższego. [przykład: Zespół B tworzą gracze o HCP=12 i 24,3, więc $HCPz=0,70*12+0,30*24,3=15,7$ co w Sobieniach daje pola HCPpz=17, więc Zespół otrzyma $17/3=5,6 \sim 6$ dodatkowych uderzeń; Gracze zespołu C mają HCP=16 i 36, więc $HCPz=0,7*16+0,3*36=23,2$ skąd HCPpz = 26, a liczba dodatkowych uderzeń na 6 dołkach wynosi $26/3=8,7 \sim 9$; różnica między zespołami B i C wynosi: $9-6=3$, więc Zespół C będzie mógł odjąć od uzyskanego wyniku po 1 uderzeniu na 3 najtrudniejszych dołkach spośród sześciu rozgrywanych w Rundzie 2]

- 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.
- 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 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.

- Turniej rozgrywany jest w grupach (flightach) czteroosobowych, po dwie osoby z każdej drużyny w systemie tee time z dołków nr 1 i nr 10. Kolejność startów ustali Komitet.
- Każdy z Zespołów posługuje się jedną kartą wyników prowadzoną przez Kapitana Zespołu.
- Mężczyźni grają z żółtych, a kobiety z czerwonych tee.
- 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.
- Dozwolone jest używanie elektronicznych mierników odległości, pod warunkiem, że nie można nimi mierzyć innych wartości, takich jak różnice wysokości, temperatura, prędkość i kierunek wiatru.
- Dozwolone jest korzystanie z podpowiedzi caddiego oraz gracza własnej drużyny.
- 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 jeźdnego, mają prawo do korzystania z dostępnych pojazdów dopuszczonych przez Władze Pola.
- Wszyscy gracze są proszeni o przestrzeganie zasad etykiety golfowej. Wymagany jest strój golfowy.
- W przypadkach nieopisanych przez Regulamin Turnieju obowiązują Reguły Gry w Golfa zatwierdzone przez R&A Rules Limited oraz Reguły Lokalne Pola.
- W uzasadnionych okolicznościach Komitet zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu.
- Protesty można zgłaszać przed zdaniem karty wyników. Decyzje Komitetu są ostateczne.

KONIEC (oprac. Mirek Dziekan 2015-12-03 rev 2020-10-11)