



## WILANOWSKI RYDER CUP – TURNIEJ ZAKOŃCZENIA SEZONU 2023

### REGULAMIN

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

Termin : 14 października 2023

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 osobiście , telefonicznie lub e-mailowo na adres [turnieje@royalgolf.org](mailto:turnieje@royalgolf.org); termin zgłoszeń upływa 12 października o godz. 18:00.

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). Komitet Turniejowy może w uzasadnionych przypadkach dopuścić Gości, czyli osoby nie będące członkami Klubu.

#### Zasady rozgrywania Turnieju

1. W rywalizacji biorą udział **dwie Drużyny** składające się z jednakowej liczby graczy (od 2 do max 30).
2. **Ustalanie składu Drużyn:** po zamknięciu listy dobrowolnych zgłoszeń, Komitet dokona podziału na dwie drużyny: Europa (EU) i Ameryka (US). W celu uzyskania w miarę równych sił obu drużyn, zgłoszeni zawodnicy, uszeregowani wg rosnącego hcp, będą co do zasady przydzielani do drużyn naprzemiennie. Komitet ma jednak prawo w uzasadnionych przypadkach zdecydować o innym przydziale. 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, chyba że Komitet zdecyduje inaczej.
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: grają zawodnicy EU1 vs US1 i EU2 vs US2;

*Uwaga 1: drużyny muszą składać się z parzystej liczby graczy podzielonych na pary; skład pary pozostaje niezmienny przez wszystkie 3 rundy.*

*Uwaga 2: każdy z Graczy Drużyny musi w każdej z Rund zagrać w innym formacie.*

*Uwaga 3: wprowadza się modyfikację systemu match play, polegającą na tym, że w każdej Rundzie Zespoły rozgrywają wszystkie 6 dołek, 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 wygranę 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 ilości dodatkowych uderzeń Gracza na poszczególnych dołkach Rundy, zostanie uwzględniony handicap pola (HCPp), liczony ze 100 % jego HCP (dokładnego); [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 dokładnego Zespołu (HCPdz) składającego się z 70% HCPp niższego i 30% HCPp wyższego. [przykład: Zespół EU tworzą gracze o HCP=12 i 24,3, więc  $HCPz=0,70*12+0,30*24,3=15,7$  co w Sobieniach daje HCPpz=17, więc Zespół otrzyma  $17/3=5,6 \sim 6$  dodatkowych uderzeń; Zespół US ma HCP=16 i 36, więc  $HCPz=0,7*16+0,3*36=23,2$  skąd HCPpz = 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 dołek) 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 wygranę 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 wygranę Rundy i 0,5 za jej zremisowanie.

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

**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.

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](http://www.royalgolf.org). Lista będzie dostępna w recepcji Pola w dniu 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 jeźdnego 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 2023-10-04)