



## Regulamin Mistrzostw Match Play 2024 Royal Golf Club Wilanów (RGCW)

1. Uprawnieni do gry są członkowie Królewskiego Klubu Golfowego w Wilanowie z **handicapem WHS, aktywnym w systemie Eagle PZG**, który w dniu zamknięcia zgłoszeń może wynosić maksymalnie 36,0. Dopuszcza się również udział graczy z handicapem wyższym, przy czym na potrzeby niniejszych rozgrywek startować mogą oni z maksymalnym handicapem dokładnym, wynoszącym 36,0.
2. Zgłoszenia należy przysyłać na adres mailowy: [przemyslaw.kosiorek@gmail.com](mailto:przemyslaw.kosiorek@gmail.com).
3. Lista zgłoszeń jest zamykana po zarejestrowaniu 64 graczy. Osoby kolejne są wpisywane na listę rezerwową.
4. Zgłoszenia będą przyjmowane do 15 kwietnia 2024 lub do wyczerpania miejsc. Zgłoszenia po tym terminie będą przyjmowane tylko w ramach wolnych miejsc. Decyzję o przyjęciu ewentualnego zgłoszenia po wyznaczonym terminie oraz o pozycji takiego gracza w Drabince Rozgrywek podejmuje Komitet Turniejowy.
5. Drabinka Rozgrywek oraz terminy poszczególnych rund zostaną ogłoszone przez Komitet na stronie [www.royalgolf.org](http://www.royalgolf.org) po zakończeniu przyjmowania zgłoszeń.
6. Mecze **Match Play 2024** rozgrywane są w formule Match Play z uwzględnieniem 3/4 różnicy aktualnych Handicapów Pola obu graczy na dzień rozgrywania meczu.
7. Poszczególne mecze między zawodnikami są rozgrywane na jednym z 18-dołkowych pól golfowych wymienionych na stronie: <http://pzgolf.pl/system-hcp/tabele-uderzen-hcp-na-poszczegolnych-polach/>. Dopuszcza się rozgrywkę 2 x 9 dołków pola 9-dołkowego. Dopuszcza się również rozgrywkę na polach zagranicznych. W takiej sytuacji obaj zawodnicy są odpowiedzialni za prawidłowe obliczenie swoich Handicapów Pola i różnicy przysługujących uderzeń.
8. Poszczególne mecze muszą zostać rozegrane przed upływem terminów wyznaczonych przez Komitet pod rygorem dyskwalifikacji obydwu zawodników.
9. Gracze powinni skontaktować się ze sobą i wyznaczyć datę meczu odpowiadającą obydwu stronom. Za dotrzymanie wyznaczonego terminu odpowiedzialni są obydwoj gracze.
10. W przypadku braku możliwości znalezienia wspólnego terminu lub pola gracze zobowiązani są do przeprowadzenia losowania w celu rozstrzygnięcia spornej kwestii i rozegrania meczu w wyznaczonym czasie danej rundy.
11. W przypadku, gdy gracze nie mogą dojść do porozumienia w sprawie wyboru pola, mają obowiązek zwrócić się do Komitetu Turniejowego, który dokona dla nich losowania spośród 3 pól podwarszawskich.
12. Na zgodną prośbę obu graczy Komitet Turniejowy może w wyjątkowych sytuacjach wydłużyć termin rozegrania meczu, ale maksymalnie o 7 dni kalendarzowych względem terminu zakończenia danej rundy.
13. Jeśli gracz A może rozegrać mecz, a gracz B nie może rozegrać meczu do terminu wyznaczonego przez Komitet (np. z powodu wyjazdu, choroby, braku czasu itp.), wówczas gracz B musi poddać mecz walkowerem.
14. Wyniki meczów należy zgłaszać niezwłocznie Komitetowi Turniejowemu na adres: [przemyslaw.kosiorek@gmail.com](mailto:przemyslaw.kosiorek@gmail.com). Za podanie prawidłowego wyniku odpowiedzialny jest gracz wygrywający, a w przypadku remisu – obaj zawodnicy.
15. W Match Play gra prowadzona jest na liczbę wygranych dołków. W meczu handicapowym dołek wygrywa gracz z niższym wynikiem Stroke Play netto po uwzględnieniu 3/4 różnicy Handicapów Pola.
16. Mecz jest rozstrzygnięty, gdy jeden z graczy prowadzi większą liczbą dołków niż pozostało ich do rozegrania.
17. Poddanie meczu, dołka lub darowanie następnego uderzenia nie może być odrzucone lub wycofane.
18. Rozgrywki składają się z dwóch faz: Fazy Grupowej oraz Fazy Pucharowej.

19. Zgłoszeni gracze są rozstawiani w grupach wg wartości handicapu. Załącznik 1 określa zasady przydziału do poszczególnych grup, w tym również kolejność wypełniania grup w przypadku mniejszej liczby graczy niż 64.

### **FAZA GRUPOWA**

20. Gracze zostają rozstawieni w 16 grupach, po 4 graczy każda. W przypadku mniejszej liczby chętnych niektóre grupy mogą składać się z 3 graczy.
21. Mecze w Fazie Grupowej rozgrywane są maksymalnie na 18 dołkach. Nie ma dogrywki. Możliwy jest zatem remis.
22. W każdej z grup rozgrywane są mecze każdy z każdym.
23. W poszczególnych meczach rejestrowane są:
- „duże” punkty: 1 punkt za wygraną meczu, 1/2 punktu za remis, 0 punktów za przegraną;
  - „małe” punkty: pierwsza cyfra z wyniku meczu; tzn. 3&2 daje 3 małe punkty dla wygranego, 0 punktów dla przegranego.
24. Z każdej grupy do dalszych rozgrywek kwalifikują się 2 osoby wyłaniane w następujący sposób:
- osoby z największą liczbą „dużych” punktów;
  - w przypadku remisu wyższe miejsce zajmuje osoba z większą liczbą „małych” punktów;
  - w przypadku braku rozstrzygnięcia wyższe miejsce zajmuje osoba z lepszym bilansem „małych” punktów;
  - w przypadku braku rozstrzygnięcia wyższe miejsce zajmuje osoba z większą liczbą „dużych” punktów w pojedynkach bezpośrednich pomiędzy wszystkimi remisującymi;
  - w przypadku braku rozstrzygnięcia wyższe miejsce zajmuje osoba z większą liczbą „małych” punktów w pojedynkach bezpośrednich pomiędzy wszystkimi remisującymi;
  - w przypadku braku rozstrzygnięcia wyższe miejsce zajmuje osoba z lepszym bilansem „małych” punktów w pojedynkach bezpośrednich pomiędzy wszystkimi remisującymi;
  - w przypadku braku rozstrzygnięcia wyższe miejsce zajmuje osoba z niższym Handicapem posiadanym w dniu rozpoczęcia rozgrywek.
25. Nieobecność jednego gracza w umówionym terminie skutkuje walkowerem dla drugiego gracza – wpisywany jest wynik 1up.
26. W przypadku nierozegrania meczu w przewidzianym terminie obaj gracze przegrywają mecz, otrzymując 0 pkt „dużych” i 0 pkt. „małych”.

### **FAZA PUCHAROWA**

27. Rozstawienie do Fazy Pucharowej odbywa się w drodze losowania. 16 zwycięzców grup wylosuje pierwsze miejsca w parach, zaś 16 osób, które zajęły drugie miejsca w grupach, zostanie do nich dolosowanych. Losowanie zostanie przeprowadzone tak, aby w pierwszym meczu Rundy Pucharowej nie spotkały się osoby, które grały ze sobą wcześniej w tej samej grupie.
28. 32 gracze wyłonionych w fazie grupowej rozgrywa pojedynki systemem pucharowym. Do dalszych etapów przechodzi zwycięzca meczu.
29. W przypadku remisu po rozegraniu 18 dołków o wygranej decyduje dogrywka na zasadach „nagłej śmierci”, czyli do momentu wygrania dołka przez jednego z graczy. Dogrywka rozpoczyna się na pierwszym dołku pola i w przypadku braku rozstrzygnięcia jest kontynuowana na kolejnych dołkach. Jeśli gracze zgodnie dojdą do wniosku, że rozpoczęcie dogrywki od pierwszego dołka jest niepraktyczne, mogą uzgodnić rozgrywanie dogrywki na innych dołkach tego samego pola. Dogrywka, tak jak mecz, rozgrywana jest z uwzględnieniem 3/4 różnicy Handicapów Pola. Gracze otrzymują uderzenia na poszczególnych dołkach dogrywki tak, jak były one przyznane na pierwszych 18 dołkach meczu.
30. Nieobecność jednego gracza w umówionym terminie skutkuje walkowerem i wygraną drugiego gracza.
31. W przypadku nierozegrania meczu w przewidzianym terminie obaj gracze przegrywają mecz i odpadają z dalszych rozgrywek.
32. Gracze, którzy zajęli 4 pierwsze miejsca, otrzymują pamiątkowe trofea i nagrody rzeczowe. Zwycięzca rozgrywek otrzymuje tytuł „Mistrz Match Play 2024” i puchar przechodni.
33. Dodatkowo nagrodę rzeczową otrzyma „Najlepsza osoba płci przeciwnej” – najlepsza kobieta, jeśli Match Play 2024 zostanie mężczyzna lub najlepszy mężczyzna, jeśli Match Play 2024 wygra kobieta.

Jeśli nie będzie to osoba z miejsc 2, 3 lub 4, wówczas do wyłonienia laureata/-tki tej nagrody posłużą następujące zasady:

a. W przypadku Fazy Pucharowej:

i) większa liczba rozegranych dołków przed rozstrzygnięciem meczu;

ii) w przypadku remisu, mniejsza porażka (np. 2&1 lepsze niż 3&1);

iii) w dalszej kolejności wygrywa niższy handicap w dniu rozgrywania ostatniego meczu w MP 2024;

iv) jeżeli i), ii), iii) nie pozwoli na ustalenie zwycięzcy, zawodnicy powinni umówić na mecz (zgodny z formatem rozgrywek), w którym zostanie wyłoniony zwycięzca.

b. W przypadku Fazy Grupowej:

i) większa liczba dużych „punktów”;

ii) w przypadku remisu wyższe miejsce zajmuje osoba z większą liczbą „małych” punktów;

iii) w przypadku braku rozstrzygnięcia wyższe miejsce zajmuje osoba z lepszym bilansem „małych” punktów;

iv) w dalszej kolejności wygrywa niższy handicap w dniu rozgrywania ostatniego meczu w MP 2024;

v) jeżeli i), ii), iii), iv) nie pozwoli na ustalenie zwycięzcy, zawodnicy powinni umówić na mecz (zgodny z formatem rozgrywek), w którym zostanie wyłoniony zwycięzca.

34. W kwestiach spornych decyzję ostateczną podejmuje Komitet Turniejowy.

35. Mężczyźni grają z tee żółtych, a kobiety oraz Młodzicy i Dzieci (wg definicji wiekowej PZG) z tee czerwonych. Na polach o innym oznaczeniu tee zawodnicy wybierają tee odpowiednio.

36. Dozwolone jest używanie elektronicznych mierników odległości pod warunkiem, że nie mogą być one stosowane do innych pomiarów, takich jak różnice wysokości, temperatura, prędkość i kierunek wiatru.

37. Mecze rozgrywane są według obowiązujących Reguł Gry w Golfa zatwierdzonych przez R&A Rules Limited oraz wg Reguł Lokalnych.

38. Dane osobowe uczestników Rozgrywek będą przetwarzane przez Komitet Turniejowy wyłącznie w zakresie niezbędnym do organizacji Rozgrywek na podstawie zgody wyrażonej przez graczy przy ich rejestracji w systemie Eagle.

39. Każdy uczestnik Rozgrywek wyraża zgodę na bezpłatne użycie wizerunku w materiałach filmowych, zdjęciowych i audiowizualnych przygotowanych przez Klub lub przez upoważniony przez Klub podmiot. Zgoda obejmuje wielokrotne korzystanie z wizerunku uczestnika w celach promocyjnych, marketingowych, reklamowych oraz wydawniczych. KKGwW lub upoważniony przez Klub podmiot ma prawo nieodpłatnie wykorzystywać wizerunek uczestnika w przygotowywanych publikacjach, ilustracjach, prasie, książkach, ulotkach, reklamach oraz ma prawo nieodpłatnie wykorzystywać wizerunek uczestnika w Internecie, co obejmuje w szczególności:

a. utrwalanie i/lub zwielokrotnianie wizerunku uczestnika jakąkolwiek techniką,

b. wprowadzania wizerunku uczestnika do pamięci komputera oraz do sieci komputerowej i/lub multimedialnej,

c. publicznego udostępniania wizerunku uczestnika, w tym w Internecie.

#### **Przykłady obliczenia różnicy handicapów:**

Gracz A -- HCP Pola 6,

Gracz B -- HCP Pola 21

Różnica HCP Pola:  $21 - 6 = 15$

$3/4$  różnicy HCP:  $15 \times 0,75 = 11,25$  (zaokrąglamy w dół)

Gracz B otrzymuje 11 dodatkowych uderzeń:

– jedno uderzenie na dołkach od HCP/SI 1 do HCP/SI 11

Gracz A -- HCP Pola 6,

Gracz B -- HCP Pola 36

Różnica HCP Pola:  $36 - 6 = 30$

$3/4$  różnicy HCP:  $30 \times 0,75 = 22,5$  (zaokrąglamy w górę)

Gracz B otrzymuje 23 dodatkowe uderzenia:

– dwa uderzenia na dołkach od HCP/SI 1 do HCP/SI 5 i jedno uderzenie na pozostałych dołkach.

#### **Załącznik: schemat Drabinki Rozgrywek**

**KONIEC**