

Regulamin Match Play 2026

1. Postanowienia ogólne

1. Royal Match Play (Turniej) to oficjalne rozgrywki Królewskiego Klubu Golfowego w Wilanowie, otwarte dla jego członków oraz graczy zewnętrznych.
2. Rozgrywki odbywają się w formacie match play netto z 3/4 różnicy handicapu gry.
3. Start zapisów: 9 marca 2026. Turniej rozpoczyna się 13 kwietnia 2026 i trwa do 27 września 2026.
4. Istnieje możliwość zapisów w późniejszym etapie rozgrywek, ale nie później niż start ostatniej rundy.
5. Gracz dopisujący się do rozgrywek później zostanie dołączony do kolejnej rundy. Wyjątkiem jest pierwsza runda, do której gracze mogą dopisać się w trakcie jej trwania (tj. do 3 maja 2026).
6. W Turnieju prowadzona jest klasyfikacja punktowa na podstawie wyników meczów.
7. Mecze rozgrywane są na polach wybranych przez graczy. W przypadku braku porozumienia gracze mogą wylosować pole między sobą lub poprosić organizatora o pomoc w losowaniu.
8. Uczestnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych w zakresie niezbędnym do organizacji rozgrywek oraz na wykorzystanie ich wizerunku w materiałach promocyjnych Turnieju.

2. Zasady uczestnictwa

1. Uczestnikiem Turnieju może zostać każdy gracz z aktywnym handicapem WHS.
2. Członkowie klubu (macierzyści i niemacierzyści) mogą brać udział w turnieju **bezpłatnie**.
3. Każdy gracz może dołączyć do rozgrywek w trakcie trwania Turnieju.
4. Każdy uczestnik zobowiązany jest do terminowego rozgrywania meczów oraz zgłaszania wyników.

3. Format rozgrywek

1. Rozgrywki prowadzone są w tzw. systemie szwajcarskim.
2. Dobór przeciwników odbywa się co 3 tygodnie na podstawie liczby zdobytych punktów oraz historii spotkań. W pierwszej rundzie gracze zostaną rozstawieni losowo.
3. Gracz jest automatycznie przydzielany do kolejnej rundy, z wyjątkiem sytuacji gdy:
 - a. Gracz posiada więcej niż dwa zaległe mecze,
 - b. Gracz poprosił o wycofanie z danej rundy.
4. BYE (wolny los) przyznawany jest przez algorytm w przypadku nieparzystej liczby graczy. Algorytm stara się przyznać BYE graczowi o najmniejszej liczbie punktów, z pominięciem graczy, którzy już BYE otrzymali wcześniej.
5. Gracze mogą rozegrać zaległy mecz po terminie, ale nie później niż - 42 dni od startu danej rundy (przykład: tuż przed startem rundy 4, runda 1 zostaje

całkowicie zamknięta)

- tydzień przed zakończeniem rozgrywek jeżeli mają matematyczną szansę na Wielki Finał.

W przypadku braku rozstrzygnięcia wynikającego z nierozegrania meczu, przyznawane są walkowery:

- a. Gdy żaden z graczy nie zgłosił wyniku w terminie: obustronny walkower (brak punktów),
 - b. Gdy jeden z graczy był odpowiedzialny za nierozegranie meczu i mecz nie został rozegrany później: uznawany jest walkower na rzecz przeciwnika. Walkower może być zgłoszony przez jedną lub obie strony, ale należy załączyć potwierdzenie od osoby dającej walkower.
6. W ostatnim tygodniu rozgrywek nie mogą zostać rozegrane mecze, które miałyby wpływ na skład Wielkiego Finału. Pozostałe mecze mogą mieć miejsce aż do odbycia się Wielkiego Finału jeżeli spełniają warunku z punktu 3.5.
 7. Wyniki meczów należy zgłaszać niezwłocznie Komitetowi Turniejowemu na adres: mp@royalgolf.org. Za podanie prawidłowego wyniku odpowiedzialny jest gracz wygrywający, a w przypadku remisu – obaj zawodnicy.

4. Punktacja

1. Za mecz przyznawane są punkty według systemu:
 - Zwycięstwo: **1 duży punkt, ilość małych punktów równa przewadze**
 - Remis: **0,5 punktu, 0 małych punktów**
 - Porażka: **0 punktów, ujemna ilość małych punktów równa przewadze**
 - Otrzymał walkower: **1 duży punkt, 0 małych punktów**
 - Walkower obustronny: **0 dużych i małych punktów**
 - BYE (patrz 3.4): **1 duży punkt, 0 małych punktów**

5. Reguły gry

1. Format match play netto - uwzględniane 3/4 różnicy handicapu gry między zawodnikami (patrz "Różnica Handicapu, a Dołki Przewagi" na dole regulaminu).
2. Mecze rozgrywane są według Reguł Golfa R&A.
3. Obowiązują Reguły Lokalne właściwe dla danego pola - znajdujące się na Karcie Wyników. Gdy na polu obowiązuje Reguła E-5 lub inne - należy je zastosować również w meczu, zaś gdy ich nie ma - nie należy ich stosować.
4. W przypadku sporu decyzję podejmuje Komitet Turniejowy.
5. W rozgrywkach dozwolone jest korzystanie z elektronicznych mierników odległości.

6. Nagrody i tytuły

1. Po zakończeniu Turnieju dwóch graczy o największej liczbie punktów zostaje wyznaczonych do rozegrania Meczu Finałowego.

2. Zwycięzca Meczu Finałowego otrzymuje tytuł **Zdobywcy Pucharu Match Play**.
3. Najlepsza osoba płci przeciwnej otrzymuje tytuł **Najlepsza Kobieta Match Play** lub **Najlepszy Mężczyzna Match Play**.
4. Jeżeli na koniec Turnieju gracze na pozycjach od 3 mają tyle samo punktów, co gracz na pozycji 2, o zaproszeniu do finału decyduje rozstrzygnięcie remisów (patrz 8.1).
5. Jeśli wyjątkowo więcej niż dwóch zawodników kwalifikuje się do finału, Komitet Turniejowy w porozumieniu z graczami ustali format finału lub rozstrzygnięcia remisu.
6. Sugeruje się rozegranie ewentualnego finału w trakcie **Turnieju Zakończenia Sezonu**.
7. Dodatkowe nagrody mogą być przyznane za szczególne osiągnięcia w Turnieju.

7. Format Meczu Finałowego

1. W Meczu Finałowym obowiązuje format zgodny z punktami 5.1-5.5 z wyjątkiem początkowego wyniku.
2. Jeżeli uczestnicy Meczu Finałowego zakończyli rozgrywki Turniejowe z różną liczbą punktów, to za każde 0.5 punktu przewagi gracz z lepszym wynikiem otrzymuje 1 UP (patrz przykłady na dole regulaminu).

8. Rozstrzygnięcie remisów w klasyfikacji ogólnej

1. Jeśli zawodnicy mają równą liczbę punktów, o miejscu decydują:
 - a. **Bilans małych punktów**
 - b. **Suma punktów zdobytych przez przeciwników** ([Buchholz](#)),
 - c. **Suma punktów runda po rundzie** ([Progres](#)).
2. Rozstrzygnięcie remisu nie obowiązuje dla pierwszego miejsca (patrz 6.1)

9. Postanowienia końcowe

1. Komitet Turniejowy zastrzega sobie prawo do interpretacji oraz wprowadzania zmian w regulaminie.
2. Ostateczne decyzje dotyczące spornych sytuacji należą do Komitetu Turniejowego.
3. Udział w Turnieju oznacza akceptację niniejszego regulaminu.

Różnica Handicapu, a Dołki Przewagi

W pierwszej kolejności należy obliczyć dołki przewagi. Przykłady 1 i 2:

Przykład 1. Obliczenia dodatkowych uderzeń:

1. Gracz A - HCP Pola 6,
2. Gracz B - HCP Pola 21
3. Różnica HCP Pola: $21 - 6 = 15$

4. $\frac{3}{4}$ różnicy HCP: $15 \times 0,75 = 11,25$ (zaokrąglamy matematycznie w dół)
5. Gracz B otrzymuje 11 dodatkowych uderzeń

Przykład 2. Obliczenia dodatkowych uderzeń:

1. Gracz A - HCP Pola 6,
2. Gracz B - HCP Pola 36
3. Różnica HCP Pola: $36 - 6 = 30$
4. $\frac{3}{4}$ różnicy HCP: $30 \times 0,75 = 22,5$ (zaokrąglamy matematycznie w górę)
5. Gracz B otrzymuje 23 dodatkowe uderzenia.

Uwaga, w 2026 roku po policzeniu dołków przewagi, **mamy dwie możliwości wybrania dołków**

- A. [Domyślny format] Tradycyjne podejście, gdzie wyznaczane są dołki od najniższego indeksu HCP/SI
- B. [Eksperymentalny format] Wybranie dołków, na których gracze realnie różnili się uderzeniami HCP grając Stroke Play Netto (zobacz przykłady poniżej)

Jeżeli gracze nie ustalą przed rozpoczęciem meczu, że przyjmują format eksperymentalny (B), obowiązuje domyślna metoda A. Jeżeli choćby jeden gracz nie wyrazi chęci grania formatu B, obowiązuje format A. Dla obu metod liczymy dołki przewagi identycznie (jw). Następnie wybieramy metodę A (przykład 3) lub B (przykład 4):

Przykład 3. Metoda A wyznaczenia dołków - tradycyjna:

- Dla przykładu 1 ("Gracz B otrzymuje 11 dodatkowych uderzeń"): Jedno uderzenie na dołkach od HCP/SI 1 do HCP/SI 11
- Dla przykładu 2 ("Gracz B otrzymuje 23 dodatkowe uderzenia"): Dwa uderzenia na dołkach od HCP/SI 1 do HCP/SI 5 i jedno uderzenie na pozostałych dołkach.

Przykład 4. Metoda B wyznaczenia dołków - eksperymentalna:

- Dla przykładu 1 ("Gracz B otrzymuje 11 dodatkowych uderzeń"): Według systemu WHS, gracz A (HCP gry 6) otrzymałby uderzenia HCP na dołkach SI 1-6, a zatem w meczu uderzenia liczymy od kolejnego dołka (gdzie WHS spodziewa się gry na PAR od A):
 - Jedno uderzenie na dołkach od HCP/SI 7 do HCP/SI 17
- Dla przykładu 2 ("Gracz B otrzymuje 23 dodatkowe uderzenia"): Podobnie jak wyżej, liczymy od dołka 7:
 - Dwa uderzenia na dołkach od HCP/SI 7 do HCP/SI 11 i jedno uderzenie na pozostałych dołkach.

Mecz Finałowy - przykłady wyniku początkowego

Przykład 5.

1. Gracz A - 7.5 punktów w tabeli,
2. Gracz B - 6.5 punktów w tabeli.
3. Różnica 1 punkt,

4. $1 \text{ punkt} / 0.5 = 2$. Gracz A zaczyna mecz finałowy z Wynikiem 2 UP.
5. Mecz nadal rozgrywany jest z 3/4 HCP, więc gracz A lub B mogą mieć dodatkowe uderzenia na dołkach.

Przykład 6.

1. Gracz A - 7.0 punktów w tabeli,
2. Gracz B - 7.0 punktów w tabeli.
3. Różnica 0 punktów,
4. $0.0 / 0.5 = 0$. Gracze zaczynają mecz na równo.
5. Mecz nadal rozgrywany jest z 3/4 HCP, więc gracz A lub B mogą mieć dodatkowe uderzenia na dołkach.