

Regulamin Royal Match Play 2025

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: 3 marca 2025. Turniej rozpoczyna się 14 kwietnia 2025 i trwa do 28 września 2025.
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 4 maja).
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. **Gracze spoza klubu** wnoszą opłatę wpisową w wysokości 500 PLN, w ramach której dopisani są jako członkowie niemacierzyści klubu. Poza możliwością grania w rozgrywkach przysługują im od tego czasu dodatkowe przywileje opisane na stronie: <https://www.royalgolf.org/zapisy-i-skladki/>
4. Każdy gracz może dołączyć do rozgrywek w trakcie trwania Turnieju.
5. 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. Jeżeli w rundzie jest nieparzysta ilość graczy, jednemu zawodnikowi przyznany zostaje BYE (wolny los, patrz 3.5).
5. BYE (wolny los) przyznawany jest przez algorytm w przypadku nieparzystej ilości graczy. Algorytm stara się przyznać BYE graczowi o najmniejszej ilości punktów z pominięciem graczy, którzy już BYE otrzymali wcześniej.
6. Gracze mogą rozegrać zaległy mecz później, ale nie później niż tydzień przed zakończeniem rozgrywek. 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.
7. Nie ma możliwości rozgrywania zaległych meczów w ostatnim tygodniu rozgrywek. Przyjmowane są jedynie wyniki z ostatniej rundy.
8. 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 punkt**
 - Remis: **0,5 punktu**
 - Porażka: **0 punktów**
 - Otrzymały walkower: **1 punkt**
 - BYE (patrz 3.4 i 3.5): **1 punkt**

5. Reguły gry

1. Format match play netto - uwzględniane 3/4 różnicy handicapu gry między zawodnikami (patrz przykłady na dole regulaminu).
2. Mecze rozgrywane są według Reguł Golfa R&A.
3. Dla jasności, domyślnym formatem jest **brak** reguły E5, ale gracze mogą umówić się na jej stosowanie. Gracze mogą przed meczem uzgodnić również inne zmiany formatu rozgrywki (np. *preferred lies*), ale w przypadku braku porozumienia obowiązuje format domyślny.
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 najwyższej ilości punktów zostaje wyznaczonych do rozegrania Meczu Finałowego.
2. Zwycięzca Meczu Finałowego otrzymuje tytuł **Zdobywcy Pucharu Match Play 2025**.
3. Najlepsza osoba płci przeciwnej otrzymuje tytuł **Najlepsza Kobieta Match Play 2025** lub **Najlepszy Mężczyzna Match Play 2025**..
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 Meczach Finałowych obowiązuje format zgodny z punktami 5.1-5.5 z wyjątkiem początkowego wyniku.
2. Jeżeli uczestnicy Meczów Finałowych zakończyli rozgrywki Turniejowe z różną ilością 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. **Suma punktów zdobytych przez przeciwników ([Buchholz](#))**,
 - b. **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.

Przykłady obliczenia różnicy handicapów:

1. Gracz A - HCP Pola 6,
2. Gracz B - HCP Pola 21
3. Różnica HCP Pola: $21 - 6 = 15$
4. $3/4$ różnicy HCP: $15 \times 0,75 = 11,25$ (zaokrąglamy matematycznie w dół)

5. Gracz B otrzymuje 11 dodatkowych uderzeń: – jedno uderzenie na dołkach od HCP/SI 1 do HCP/SI 11

1. Gracz A - HCP Pola 6,
2. Gracz B - HCP Pola 36
3. Różnica HCP Pola: $36 - 6 = 30$
4. $3/4$ różnicy HCP: $30 \times 0,75 = 22,5$ (zaokrąglamy matematycznie w górę)
5. Gracz B otrzymuje 23 dodatkowe uderzenia: – dwa uderzenia na dołkach od HCP/SI 1 do HCP/SI 5 i jedno uderzenie na pozostałych dołkach.

Przykłady wyniku początkowego Meczu Finałowego:

1. Gracz A - 7.5 punktów w tabeli,
2. Gracz B - 6.5 punktów w tabeli.
3. Różnica 1 punkt,
4. $1.0 / 0.5 = 2$. 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

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