**REGULAMIN TURNIEJU**

**DRUŻYNOWE MISTRZOSTWA MATCH PLAY NETTO TGC 2020**

1. **Uprawnieni do gry w turnieju**

Wszyscy Członkowie Zwyczajni Tokary Golf Club oraz osoby, które opłaciły opłatę roczną za 2020 rok w Tokary Golf Club oraz gracze na zasadach green fee.

Osoby posiadające oficjalny, aktualny handicap PZG.

Ustala się maksymalny handicap gry na 36,0. Komitet Turnieju zastrzega sobie prawo do przyjęcia lub odrzucenia któregokolwiek zgłoszenia bez podania przyczyny.

1. **Turniej**

**Regulamin:**

Obowiązują reguły R&A St. Andrews LTD. z uwzględnieniem reguł lokalnych TGC.

Turniej rozgrywany na 18-to dołkowym polu golfowym w Tokary Golf Club w formacie **Match Play netto**. Zawodnicy przed rozpoczęciem każdego meczu zobowiązani są odebrać kartę meczu w klubie, na której będą znajdowały się informacje odnośnie PAR każdego dołka uwzględniając dla każdego z zawodników jego przybliżony HCP.
Dla uproszczenia będzie zaokrąglany dokładny HCP zawodnika tzn. zawodnik z HCP 10,2 będzie grał z HCP 10, a zawodnik z HCP 10,5 będzie grał z HCP 11.

Do 10 czerwca 2020 r. w Recepcji Klubu TGC należy zgłosić minimum 6-cio i maksimum
8-mio osobową drużynę. Zgłoszenie powinno zawierać :

* nazwę drużyny
* listę członków drużyny ze wskazaniem kapitana

Jeżeli drużyna będzie niekompletna Organizator ma prawo dołożyć innych zawodników
(nie posiadających drużyny) do drużyny tak aby każda drużyna były 8-cio osobowa.
Lista osób chcących zagrać w turnieju ale nie posiadających drużyny będzie dostępna
w recepcji Klubu TGC i zapisywać się na nią będzie można do 10 czerwca 2020 r.

Podczas rozgrywek nie będzie możliwości zgłaszania zawodników rezerwowych. Dlatego drużyna powinna być 8-mio osobowa aby w trakcie rozgrywek możliwe było wstawienie gracza rezerwowego. Podczas każdej rundy turnieju w drużynie będzie grało 6-ciu graczy podstawowych a dwoje będzie stawało się rezerwowymi.

W turnieju może wziąć udział maksymalnie 10 drużyn 8-mio osobowych (80 zawodników).
O zakwalifikowaniu do Turnieju decyduje:

* kolejność zgłoszeń kompletnych drużyn,
* dokonanie opłaty wpisowej za całą drużynę w Recepcji Klubu

Turniej będzie składał się z 9-ciu rund. Każda drużyna zagra mecz przeciwko pozostałym drużynom. Mecz składa się z 4-rech Singli oraz jednego meczu w formacie Four Ball. O rozstawieniu zawodników do meczów decydują Kapitanowie drużyn przekazują sobie ustnie (lub pisemnie) jak rozstawili zawodników podczas bezpośredniego spotkania. Możliwe jest przesłanie składów do organizatora odpowiedzialnego za wyniki, który zamiennie i zwrotnie odeśle kapitanom drużyn przeciwnych składy. Zawodnicy będą mieli czas – zgodnie z poniższym terminarzem na rozegranie meczu i poinformowanie o wyniku Kapitanów swoich drużyn.

Turniej będzie rozgrywany w ciągu 2 tygodni (10dni) od poniedziałku do piątku w **rundzie wakacyjnej**. W Podczas rundy wakacyjnej, rozgrywanie turnieju w soboty i niedziele nie będzie możliwe.

W **rundzie finałowej**, turniej będzie rozgrywany w ciągu 1 tygodnia (6dni) od poniedziałku do soboty. Podczas rundy finałowej, rozgrywanie turnieju w niedziele nie będzie możliwe. Gra w sobotę musi być jednak planowana z uwzględnieniem ewentualnych turniejów organizowanych przez klub. W takiej okoliczności, turniej klubowy ma pierwszeństwo, nad meczami Tokary Match Play Netto 2020.

Sobota 12 września będzie ostatnim dniem turnieju.

Rozdanie nagród oraz impreza końcowa, planowana jest w niedzielę 20 września.
Informacja o godzinie rozpoczęcia rozdania nagród oraz imprezy końcowej będzie wywieszona w klubie lub na stronie klubu. Dla potrzeb organizacyjnych, będzie dokonywana awizacja obecności. Opłata za imprezę oraz nagrody jest finansowana ze składek opisanych w punktach 4 i 7. Do rozegrania pojedynku będzie niezbędne przekazanie przez kapitanów drużyn do Recepcji Klubu listy pojedynków z ustalonymi z graczami dniami i godzinami rozgrywek, oraz karty gier najpóźniej do końca dnia w niedzielę, przed rozpoczęciem kolejnej rundy. Na tej podstawie klub dokonuje rezerwacji tee time w systemie lub w dzienniku wejść, oraz drukuje przekazane karty do gier.
Gracze mają obowiązek odebrać karty potwierdzając rezerwację tee time. Po rozegranym meczu zwrócić podpisaną kartę do klubu. Klub automatycznie odnotuje zejście z pola.

**Punktacja:**

Zawodnik (lub para FB), który wygra swój mecz zdobywa punkty dla drużyny. W przypadku wygranej – 1 pkt, remisu 0,5 pkt. Zawodnik lub para FB przegrywająca nie otrzymuje punktów. Dodatkowo przyznawany jest jeden punkt bonusowy dla Drużyny, która wygrała cały mecz (czyli wygra 3, 4 lub 5 meczy indywidualnych). Dla przykładu – jeżeli drużyna wygra 3 z 5 meczy indywidualnych (stan meczu całej drużyny 3&2) drużyna wygrywająca zdobywa 3+1 = 4 punkty a przegrywająca 2 punkty.

W przypadku poddania meczu (niestawienie się zawodnika w wyznaczonym terminie) zwycięzca wygrywa mecz w stosunku 3&2 czyli zdobywa dla swojej drużyny 1 punkt.

W przypadku poddania rundy, (niestawienie się zawodników drużyny w wyznaczonych terminach) zwycięska drużyna wygrywa mecz w stosunku 3&2 czyli zdobywa dla swojej drużyny 4 punkty (3 z punktów i 1 jako bonus).

Dopuszcza się rozegranie meczów między zawodnikami na 9 dołkach. W tym przypadku obaj zawodnicy (lub obie pary) muszą wyrazić taką wolę. W takiej sytuacji wynik meczu jest dzielony na pół. Czyli drużyny punktują za 50% możliwej puli. Np. jeśli wynik meczu na 9 dołkach jest 3 & 1 to zapis do protokołu wyników idzie w postaci 1,5 & 0,5.

**Zawieszenie Gry**

Zawieszenie gry z powodu niebezpiecznych warunków

1. Kiedy Komitet zawiesi grę z powodu niebezpiecznych warunków, jeżeli zawodnicy znajdują się pomiędzy dołkami, nie wolno im rozpocząć gry do czasu wznowienia jej przez Komitet Turnieju. Jeżeli zawodnicy są w trakcie rozgrywania dołka, muszą niezwłocznie przerwać grę. Jeżeli zawodnik nie przerwie gry natychmiast, zostanie zdyskwalifikowany, chyba, że okoliczności dadzą podstawy do odstąpienia od takiej kary, zgodnie z Reg. 33-7.

a) Jeden długi, ciągły sygnał syreny – natychmiastowe przerwanie gry,

b) Trzy następujące po sobie sygnały syreny, powtórzone – przerwanie gry,

c) Dwa krótkie sygnały syreny, powtórzone – wznowienie gry.

 **Terminarz:**

Zawody będą się odbywać w 2 turach :

**Tura I (wakacyjna)** – gramy w wciągu 2 tygodni, od poniedziałku do piątku.

I runda - od 15.06 do 26.06 (wyniki i składy na następną rundę w dniu 26 czerwca)

II runda - od 29.06 do 10.07 (wyniki i składy na następną rundę w dniu 10 lipca)

III runda - od 13.07 do 24.07 (wyniki i składy na następną rundę w dniu 24 lipca)

IV runda - od 27.07 do 07.08 (wyniki i składy na następną rundę w dniu 07 sierpnia)
Krótkie podsumowanie wyników na stronie www i whatsup

**Tura II (finałowa)** – gramy w wciągu 1 tygodnia, od poniedziałku do soboty

V runda - od 10.08 do 15.08 (wyniki i składy na następną rundę w dniu 15 sierpnia)

VI runda - od 17.08 do 22.08 (wyniki i składy na następną rundę w dniu 22 sierpnia)

VII runda - od 24.08 do 29.08 (wyniki i składy na następną rundę w dniu 29 sierpnia)

VIII runda - od 31.08 do 05.09 (wyniki i składy na następną rundę w dniu 05 września)

IX runda - od 07.09 do **12.09** (wyniki i impreza końcowa dla 9 drużyn w sobotę 12 września)

Terminarz gier i drużyn umieszczono na stronie www

05\_harmonogram\_gier\_runda\_wakacyjna.xls

06\_harmonogram\_gier\_runda\_finałowa.xls

1. **Organizator Turnieju / Komitet Turnieju**
2. Prezes Klubu Tokary Golf Club / Komitet Turnieju - Paweł Kulczykowski
3. Prowadzący wyniki - Patrycjusz Kowalski/Mariusz Chojnacki
4. Prowadzący turniej – Maciej Schefke/Jarek Niemiera/Bartosz Brzoska

W sprawach spornych decyzje podejmuje Komitet Turnieju w osobie Prezesa Klubu.

1. **Opłaty turniejowe**

Wpisowe 1 600 pln od drużyny wpłacone przed rozpoczęciem turnieju (do 10 czerwca 2020 r.) w recepcji Klubu przez Kapitana drużyny. Wpisowe przeznaczone będzie na nagrody i inne cele określone w pkt 7.

1. **Obowiązki kapitanów drużyn**
2. **Przesłanie do organizatora informacji o składach**

W ostatni dzień rundy (piątek) **Kapitanowie drużyn** przesyłają **do organizatora :**

* skład drużyny na następną rundę, wypełnione wg wzoru

|  |
| --- |
| **RUNDA nr …** |
| **Nazwa drużyny** |
| Zawodnik 1 | S1 |
| Zawodnik 2 | S2 |
| Zawodnik 3 | S3 |
| Zawodnik 4 | S4 |
| Zawodnik 5 | FB |
| Zawodnik 6 |

* wyniki z ostatniej rundy, wypełnione wg wzoru

|  |
| --- |
| **RUNDA nr …** |
| **Nazwa drużyny** | **Wynik** | **Wynik** | **Nazwa drużyny** | **Tee TimeDzień / godzina** |
| Zawodnik 1 | S1 |  |  | S1 |  Zawodnik 1 |  |
| Zawodnik 2 | S2 |  |  | S2 |  Zawodnik 2 |  |
| Zawodnik 3 | S3 |  |  | S3 |  Zawodnik 3 |  |
| Zawodnik 4 | S4 |  |  | S4 |  Zawodnik 4 |  |
| Zawodnik 5 | FB |  |  | FB |  Zawodnik 5 |  |
| Zawodnik 6 |  Zawodnik 6 |  |

Organizator, po uzyskaniu składów przeciwnych drużyn odsyła je **Kapitanom.**

Uwaga ! Podanie składu na pierwszą rozgrywkę, powinno nastąpić do końca dnia 14ego czerwca (niedziela).

Składy można przekazać do klubu, ale także do organizatora liczącego poprzez Whatsup. Odesłanie przez Organizatora liczącego nastąpi niezwłocznie po ich otrzymaniu.

Przesłanie propozycji składów po godzinie 23:30 w ostatni dzień rundy, skutkować będzie odjęciem jednego punktu drużynie z punktacji aktualnej rundy.

1. **Przesłanie do klubu informacji o ustalonych meczach**

Najpóźniej do godziny 23:30 w niedzielę (na dzień przed pierwszym dniem kolejnej rundy).

Przesłanie tee time ustalonych meczów oraz kart do gry do klubu po godzinie 23:30 w niedzielę (przed następna rundą), skutkować będzie odjęciem po jednym punkcie obu przeciwnym drużynom z punktacji aktualnej rundy.

**Kapitanowie drużyn** przeciwnych, wspólnie przekazują do klubu drogą mailową informację zawierającą:

* Pary (oraz 1 4ball) w meczach oraz dzień i godzinę rozpoczęcia zaplanowanych poszczególnych meczy na następną rundę,

wg poniższego wzoru

|  |
| --- |
| **RUNDA nr …** |
| **Nazwa drużyny** | **Wynik** | **Wynik** | **Nazwa drużyny** | **Tee TimeDzień / godzina** |
| Zawodnik 1 | S1 |  |  | S1 |  Zawodnik 1 |  |
| Zawodnik 2 | S2 |  |  | S2 |  Zawodnik 2 |  |
| Zawodnik 3 | S3 |  |  | S3 |  Zawodnik 3 |  |
| Zawodnik 4 | S4 |  |  | S4 |  Zawodnik 4 |  |
| Zawodnik 5 | FB |  |  | FB |  Zawodnik 5 |  |
| Zawodnik 6 |  Zawodnik 6 |  |

* Komplet uzupełnionych kart startowych, dla każdego meczu zgodnie ze wzorem przygotowanego pliku i umieszczonego na stronie www

03\_Karta\_singiel.xls oraz

04\_Karta\_4ball.xls

1. **Obowiązki Zawodników**
* **Zawodnicy** przed rozpoczęciem gry zobowiązani są do odebrania z Recepcji Klubu karty i zweryfikowania umieszczonych na niej danych,
* **Zawodnicy** po ukończeniu meczu zobowiązani są do przekazania do Recepcji Klubu uzupełnionej i podpisanej wspólnie karty wyników, oraz przesłanie zdjęcia do swoich kapitanów

Gra na nieostemplowanych przez klub Score Kartach, skutkować będzie odjęciem po jednym punkcie obu przeciwnym drużynom z punktacji aktualnej rundy.

Nie zwrócenie po meczu do klubu podpisanych Score Kart, skutkować będzie odjęciem po jednym punkcie obu przeciwnym drużynom z punktacji aktualnej rundy.

1. **Nagrody oraz podział opłat turniejowych**

Turniej ma formę zabawową z elementami rywalizacji drużynowej. Głównym celem turnieju jest przybliżenie uczestnikom formuły Match Play (w jakiej rozgrywane są Klubowe Drużynowe MP).

Drużyna, która na koniec sezonu zdobędzie najwięcej punktów zdobędzie **Puchar przechodni** oraz tytuł **Drużynowego Mistrza Match Play Tokary Golf Club**.

Dla zwycięzców przewidziano nagrody w postaci Vouczerów do wykorzystania w Sklepiku Klubowym Tokary, wg poniższego podziału.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Udział w kwocie | 9 drużyn |
| Impreza końcowa \* | 50% | 7 200 |
| Opłata symboliczna do klubu  | 5% | 720 |
| Osoby liczące – podziękowanie | 2% | 288 |
| Osoby prowadzące turniej - podziękowanie | 2% | 288 |
| Nagroda za 1 miejsce – voucher na zakupy w sklepie Tokary | 18% | 2 592 |
| Nagroda za 2 miejsce – voucher na zakupy w sklepie Tokary | 12% | 1 728 |
| Nagroda za 3 miejsce – voucher na zakupy w sklepie Tokary | 7% | 1 008 |
| Nagroda za 4 miejsce – voucher na zakupy w sklepie Tokary | 4% | 576 |
| **SUMA** |  | **14 400** |

\*Impreza końcowa - organizacja eventu zakończenia turnieju w cenie 100 pln od osoby, tj 7 800 pln po 9 rundach.

Przykładowe menu zupa, 1 danie, ciasto, kawa, 2 piwa, wino, soki, woda

Ostateczne menu będzie ustalone przed organizacją eventu.

Możliwe jest zorganizowanie nagród dodatkowych (np. koszulek dla zwycięzców) na zasadzie sponsoringu, ale osobno poza budżetem ww nagród.

Możliwe jest zorganizowanie nagród charytatywnych na zasadzie sponsoringu, ale osobno poza budżetem ww nagród.

1. **Postanowienia końcowe**
2. Każdy uczestnik Turnieju wyraża zgodę na bezpłatne użycie wizerunku w materiałach filmowych, zdjęciowych i audiowizualnych przygotowanych przez organizatora Turnieju lub przez upoważniony przez organizatora Turnieju podmiot.
3. Komitet Turnieju zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie w każdym momencie jeżeli zajdzie uzasadniona potrzeba.
4. Gracze turnieju Tokary Match Play nie mają pierwszeństwa nad innymi graczami, którzy grają na polu wg ustalonego w klubie tee time.
5. Niniejszy regulamin jest propozycją opublikowaną na stronie tokarygolf.pl

Można wnosić do niego uwagi do 10go czerwca.

1. Drużyna składa się z zespołu od 6 do 8 graczy. Po wytypowaniu do gry 6 graczy, pozostali gracze z drużyny stacją się rezerwowymi na daną rozgrywkę.
2. Gracz rezerwowy może zastąpić gracza podstawowego jeden raz na rundę. Roszadę można wykorzystać nie częściej niż 4 razy na turniej 9 rundowy.
3. Jeśli zawodnikom i kapitanom nie uda się ustalić terminu meczu, narzuca się termin obligatoryjny do rozegrania meczu. Tym terminem jest ostatni dzień rozgrywki. Niestawienie się zawodników z obu drużyn na meczu oznacza brak punktów dla obu drużyn z tego meczu. W przypadku niestawienia się na jednego zawodnika, takie zachowanie należy traktować jako poddanie meczu. Drużyna zawodnika , który stawił się na mecz wygrywa w stosunku 3&2 czyli zdobywa dla swojej drużyny 3 punkty.
4. Rozegranie meczu w terminie obligatoryjnym może być realizowane przez gracza rezerwowego, z konsekwencjami opisanymi w pkt 6.
5. Zaleca się, by ostatni dzień rozgrywki był używany do rozgrywania jedynie meczy
w terminie obligatoryjnym.
6. **Dobre praktyki**
7. Przed wystawieniem składu na kolejną rundę kapitan powinien sprawdzić dostępność swoich graczy
8. Przed wystawieniem składu kapitan weryfikuje poziom swoich graczy w ostatnich rundach a także poziom graczy drużyny przeciwnej
9. Przy wystawianiu graczy, kapitan obserwuje zwyczaje obsadzania karty przez kapitana drużyny przeciwnej
10. Dla potrzeb sprawnego umawiania składów na rundę, zawodnicy umawiają się samodzielnie w soboty. Kapitan wspiera umawianie zawodników przez telekonferencję, najlepiej w niedzielę poprzedzającą kolejną rundę.
11. W ostatni dzień rundy, wg prawa Murphy’ego, na pewno wystąpią okoliczności,

z powodu których się spóźnisz albo nie dotrzesz na rozgrywkę.
Niestety, wtedy obowiązują konsekwencje regulaminowe. Jak temu zapobiec ?

Umawiaj się tak, by ostatni dzień rozgrywki był jedynie terminem obligatoryjnym.

*Tokary, 10 czerwca 2020*