

REGULAMIN

DRUŻYNOWYCH MISTRZOSTW MATCH PLAY NETTO 2023

1. INFORMACJE OGÓLNE

1.1. IDEA

Turniej Match Play Netto jest dla tych graczy którzy, szukają możliwości:

- regularnej gry Match Play i rywalizacji
- podniesienia świadomości i poziomu gry Match Play
- uczestniczenia w bezpośredniej rywalizacji
- reprezentowania siebie i swojej drużyny
- poznania innych graczy
- dzielenia się wiedzą z początkującymi lub mniej doświadczonymi graczami kultywowania pozytywnych zachowań na polu

1.2. TURNIEJ MATCH PLAY NETTO 2023

Turniej rozgrywany na 18-to dołkowym polu golfowym w Tokary Golf Club w formacie Match Play w kategorii Netto dla zawodników spełniających i przestrzegających niniejszy regulamin. Obowiązują reguły R&A St. Andrews LTD. z uwzględnieniem reguł lokalnych Tokary Golf Club.

1.3. UPRAWNIENI DO GRY W TURNIEJU

Wszyscy zgłoszeni w rozgrywkach członkowie drużyn muszą mieć aktywną kartę HCP. Na jej podstawie do karty pojedynku będzie wpisywany HCP gry. W przeciwnym wypadku będzie wpisywany HCP 0.

Ustala się maksymalny handicap gracza na 36.0. To znaczy gracze z HCP 36 i wyższym będą rozstawieni z HCP 36.

Wszyscy Członkowie Zwyczajni oraz osoby, które uiściły opłatę roczną za 2023 rok w Tokary Golf Club oraz gracze z dostępem do pola na zasadach dziennego green fee.

1.4. ZASADY TURNIEJU

Turniej będzie składał się z 11-tu rund (dla 12 drużyn) rozgrywanych w systemie pojedynków każdy z każdym oraz pary.

Podczas każdej rundy turnieju w drużynie będzie grało **ośmiu zawodników** tzw. podstawowych a pozostali staną się zawodnikami rezerwowymi w tej rundzie. Jedna runda składa się z **sześciu pojedynków Singlowych** oraz **jednego meczu w formacie Greensome**. Pojedynki będą rozgrywane w cyklach 2 tygodniowych w dni powszednie (od poniedziałku do piątku).

1.5. ROZDANIE NAGRÓD

- Rozdanie nagród oraz impreza końcowa, planowana jest **14 października** sobota.
- Agenda dnia rozdania nagród oraz regulamin konkursów zostanie ogłoszony przed imprezą końcową a informacja będzie wywieszona w Tokary Golf Club lub na stronie klubu lub na WhatsApp. Dla potrzeb organizacyjnych, będzie dokonywana awizacja obecności.
- W dniu rozdania nagród przewiduje się rozegranie dodatkowych konkursów.
- Opłata za imprezę oraz nagrody jest finansowana ze składek wpisowych.

1.6. AGENDA PRZYGOTOWAŃ DO TURNIEJU MPN 2023

15 grudnia – wstępne podsumowanie zgłoszeń drużyn
20 grudnia – ostatni dzień zgłaszania drużyn oraz wniesienie opłat
31 stycznia – propozycje kapitanów dot. sponsorów nagród dodatkowych
28 lutego – propozycje dot. sponsorów nagród dodatkowych (poza kapitanami)

1.7. HARMONOGRAM TURNIEJU

17 kwietnia – pierwszy dzień turnieju
17 kwietnia - 28 kwietnia - I runda
01 maja – 12 maja - II runda
15 maja – 26 maja - III runda
29 maja – 9 czerwca - IV runda
12 czerwca – 23 czerwca - V runda
26 czerwca – 07 lipca - VI runda
10 lipca – 21 lipca - VII runda
24 lipca – 04 sierpnia - VIII runda
07 sierpnia – 18 sierpnia - IX runda
21 sierpnia – 01 września - X runda
04 września – 15 września - XI runda
15 września – ostatni dzień turnieju
14 października - sobota – event zakończenia oraz rozdanie nagród

Tokary Golf Club rezerwuje sobie prawo do organizacji 1 dniowego turnieju przed rozpoczęciem rozgrywek Match Play Netto 2023 w oparciu o osobny regulamin.
Terminarz gier i drużyn umieszczono na stronie tokary FB i udostępniona na WhatsApp.

1.8. ORGANIZATOR TURNIEJU / KOMITET TURNIEJU

- Prezes Klubu Tokary Golf Club / Komitet Turnieju - Paweł Kulczykowski
- Koordynujący wyniki - Patrycjusz Kowalski
- Prowadzący turniej – Maciej Schefke/Jarek Niemiera
- W sprawach spornych decyzje podejmuje Komitet Turnieju w osobie Prezesa Klubu.

2. ZAPISY DO TURNIEJU

2.1. OGÓLNE

W turnieju może wziąć udział maksymalnie 12 drużyn 12-to osobowych (144 zawodników).
O zakwalifikowaniu do Turnieju MPN 2021 zadecyduje kolejność zgłoszeń kompletnych drużyn wraz z dowodem wniesienia opłaty w Recepcji Klubu.

2.2. TERMINY

2.2.1. Do 15 grudnia 2022 r.

w Recepcji Klubu TGC kapitan drużyny powinien zgłosić 12 osobową drużynę. Zgłoszenie wg wzoru - Załączniku nr 1 zawiera :

- nazwę drużyny ze wskazaniem Kapitana i Zcy Kapitana
- listę członków drużyny z aktualnym HCP i numerem telefonu
- informację o miejscu prowadzenia hcp w roku 2021
- potwierdzenie wniesienia opłaty 4 200 pln w gotówce (jednorazowo od całej drużyny)

2.2.2. Do 10 kwietnia 2023 r.

Można wprowadzać zmiany maksymalnie do 3 nazwisk na liście zgłoszonych.

2.2.3. Od 11 kwietnia 2023r.

(po rozpoczęciu rozgrywek) nie będzie możliwości zgłaszania zmian składu zawodników w zespole.

3. ZASADY TURNIEJU

3.1. OGÓLNE

- Zawodnik może być wystawiony **tylko jeden raz do jednego meczu** w rundzie.
- Ze względu na format netto gry Match Play, gra odbywa się na 18 dołkach i nie dopuszcza się rozgrywania meczy między zawodnikami na 9 dołkach. Wyjątkiem są mecze pomiędzy zawodnikami o identycznym HCP.

3.2. Przygotowanie drużyny do rundy (KAPITAN)

3.2.1. Karta zgłoszenia do rundy

Kapitanowie drużyn decydują i przekazują informację do Recepcji Klubu Tokary na „karcie zgłoszenia do rundy” poprzez formatkę zgłoszenia drużyny do rundy wg wzoru - Załącznik nr. 2. Recepcja Klubu Tokary zobowiązana jest do odesłania kapitanom drużyn składów na każdą rundę jak również zamieści tą informację na stronie www, WhatsApp i FB.

Kapitanowie wysyłają kartę zgłoszenia na adres mailowy: tokarygolf@gmail.com

3.2.2. Zgłoszenie HCP zawodników do rundy (KAPITAN)

- **Wszyscy zawodnicy** zgłaszani do rundy grają z aktualnego HCP, lub w przypadku braku aktualnego HCP gracz startuje z HCP równym 0.

- **(HCP od 18.0 do 36.0)** Kapitan zgłaszając graczy z HCP (od 18.0 do 36.0), umieszcza na „karcie zgłoszenia do rundy” informację o dacie i miejscu weryfikacji HCP zawodnika (ligi golfowe rozgrywane i rejestrowane w eaglu na pzgolf).

Przykład wypełnienia rubryki weryfikacyjnej „15 lipca WAGC Tokary”

W przypadku braku weryfikacji lub jeżeli okres weryfikacji jest dłuższy niż 30 dni (od daty zgłoszenia zawodnika do rundy), wówczas zawodnik startuje pojedynek z ½ HCP.

Przykład : zawodnik z HCP 18.0 nie zweryfikował się przez 30 dni, to zawodnik w meczu będzie miał HCP 9.

Data weryfikacji zawodnika jest liczona do dnia zgłoszenia przez kapitana zawodników do gry.

- **HCP JOKERA:** W przypadku zgłoszenia JOKERA do gry, 30 dni weryfikacji liczy się od daty wystawienia JOKERA.
- **Błąd w zgłoszeniu HCP:** Jeśli kapitan drużyny poda w „zgłoszeniu do rundy” nieprawidłowe HCP zawodnika a Klub przed wystawieniem Score Card nie będzie go mógł zweryfikować to zawodnik startuje pojedynek z ½ HCP

3.2.3. Ustalanie HCP Gry

- **Gra singlowa:** HCP gry zawodnika na scorecard ustalany jest na podstawie tabeli HCP pola Tokary umieszczonej w Klubie Tokary.

- **Formuła Greensome:**

Do wyliczenia HCP gry zawodników grających w parze Greensome w pierwszej kolejności uwzględniany jest dokładny HCP Gry zawodnika na Polu Tokary -zgodnie z tabelą HCP GRY umieszczoną w Klubie Tokary.

Po ustaleniu HCP Gry zawodnika na Polu Tokary, HCP Pary Greensome jest wyliczany zgodnie ze wzorem:

$0,6 \times \text{niższy HCP} + 0,4 \times \text{wyższy HCP}$. Po zsumowaniu zaokrąglamy.

Przykład: Drużyna A zawodnicy HCP 4,4 i HCP 12,2 Drużyna B zawodnicy HCP 6,1 i HCP 11,2
HCP Drużyny A – $0,6 \times 4,4 + 0,4 \times 12,2 = 2,64 + 4,88 = 7,52$ – zaokrąglamy w górę czyli HCP 8
HCP Drużyny B – $0,6 \times 6,1 + 0,4 \times 11,2 = 3,66 + 4,48 = 8,14$ – zaokrąglamy w dół czyli HCP 8

W przypadku niestawienia się na mecz **jednego lub obu** zawodników drużyna oddaje mecz walkowerem. Niestawienie się na mecz nie jest darowaniem meczu.

3.3. Umówienie terminu rozgrywki meczu (ZAWODNICY)

- Po publikacji zestawów par i greensome, **zawodnicy** są zobowiązani do umówienia się na mecze, a terminy pojedynków będą zgłaszane indywidualnie przez zawodników w recepcji Tokary Golf Club i potwierdzane rezerwacją tee time.
- (*) Do rozegrania pojedynków w **pierwszej rundzie** niezbędne będzie przekazanie przez **kapitanów** drużyn do Recepcji Klubu „karta zgłoszenia do rundy” zawodników nie później niż do godziny 15.00 w dniu 16 kwietnia 2023 r.
- Za ostateczny i bezwzględny termin rozegrania turnieju uznaje się ostatni dzień rundy (10ty dzień, drugi piątek o godzinie 12:00) w przypadku zawodników, którzy nie byli w stanie się umówić przez pierwsze 9 dni rundy.

3.4. Rozgrywka meczu (ZAWODNICY)

- **Zawodnicy** pobierają od pracowników Klubu Tokary „scorecard 2023” zaktualizowaną o HCP zawodników oraz HCP Gry.
- Niestawienie się na mecz nie jest darowaniem meczu. Drużyna nieobecna na Tee w wyznaczonym terminie oddaje mecz walkowerem.

3.5. Zdanie karty HCP (ZAWODNICY)

- **Zawodnicy tego samego dnia zwracają podpisaną kartę** w recepcji Tokary Golf Club **niezależnie od tego czy mecz został zakończony czy zawieszony**. Nie oddanie kart tego samego dnia skutkować będzie nie przepisaniem punktów z tego pojedynku do tabeli obu drużynom.
- W przypadku, gdy **Klub Tokary jest zamknięty** dopuszcza się pozostawienie wypełnionej scorecard w skrzynce na listy, pod warunkiem udokumentowania tego faktu zdjęciem przekazanym swoim kapitanom.
- W przypadku **zawieszenia gry** (warunki pogodowe lub inne) **zawodnicy** są zobligowani do oddania kart w recepcji Tokary Golf Club w dniu pobrania karty. Rozegranie pojedynku do jego końca może nastąpić po ponownym wydaniu kart przez pracowników recepcji Tokary Golf Club. Nie oddanie kart tego samego dnia skutkować będzie nie przepisaniem punktów z tego pojedynku do tabeli.

3.6. JOKER (KAPITAN)

3.6.1. Opis:

JOKER to instytucja umożliwiająca zastąpienie maksymalnie 2 graczy innymi graczami (nie grającymi w aktualnej rundzie, zwanymi rezerwowymi). Zmian dokonuje Kapitan poprzez „kartę zgłoszenia JOKERA do rundy” – wg wzoru - Załącznik nr.3 z oznaczeniem pozycji i nazwiska na którą wstawiany jest JOKERa.

3.6.2. Uruchomienie JOKERA

O fakcie uruchomienia JOKERA dowiadujemy się na karcie wyników z rundy zamieszczonej przez klub na stronie www WhatsApp oraz FB. Na karcie wyników należy uzupełnić nazwisko z dopiskiem JOKER.

3.6.3. HCP JOKERA

W przypadku gry **JOKERA** przyjmuje się jego aktualny HCP, zarówno w meczu singlowym a także w parze Greensome.

3.6.4. Ograniczenia

- Niewykorzystane JOKERY przepadają
- Zawodnik, który zagrał w rundzie mecz, nie może być wystawiony do kolejnego meczu w rundzie jako **JOKER. Dalej obowiązuje zasada jeden zawodnik jedna runda**

3.7. PUNKTACJA

3.7.1. Punktacja meczu singlowego:

Zawodnik w meczu singlowym zdobywa punkty dla drużyny wg poniższego :

- Wygrana – 1 pkt; remis 0,5 pkt; przegrana 0 pkt,
- Oddany walkower odjęte 0,5 pkt; przyjęty walkower 1 pkt dla drużyny i 3 pkt dla zawodnika

3.7.2. Punktacja meczu Greensome

Zawodnicy w meczu pary Greensome zdobywają punkty dla drużyny wg poniższego :

- Wygrana – 2 pkt, remis 1 pkt, przegrana 0 pkt,
- Oddany walkower odjęte 0,5 pkt; przyjęty walkower 1 pkt dla drużyny i 3 pkt dla zawodnika

3.7.3. Punkty dodatkowe:

- **Wygrana rundy:** Drużyna która wygra rundę (czyli wygra 4, 5 lub 6 pojedynków) dostaje 1 dodatkowy punkt

Przykład – jeżeli drużyna wygra 4 z 7 meczy indywidualnych (stan meczu całej drużyny 4&3) drużyna wygrywająca zdobywa $4+1 = 5$ punktów. Natomiast drużyna przegrywająca otrzymuje 3 punkty

- **Remis w rundzie:**
0.5 punktu do wyniku obu drużyn w przypadku gdy obie drużyny zremisują swój pojedynek (3,5 & 3,5) i wówczas obie drużyny zdobywają po 4 punkty
- **Całkowita wygrana rundy**
Drużyna która wygra wszystkie mecze w rundzie zyskuje 1 dodatkowy punkt.

3.7.4. Walkower

- **Poddanie** **meczu:**

W przypadku poddania meczu (niestawienie się zawodnika w wyznaczonym terminie) drużyna przegrywa mecz tracąc -0.5 punktu zarówno dla meczu singlowego, Greensome jak i w klasyfikacji indywidualnej.

Czyli zwycięzca wygrywa mecz w stosunku 3&0 czyli i zdobywa 1 pkt dla swojej drużyny, a zawodnik indywidualnie zdobywa 3 pkt.

Drużyna poddająca mecz traci -0,5 pkt a zawodnik poddający mecz indywidualnie również traci -0,5 pkt. Czyli -0,5 pkt odlicza się od dotychczasowego dorobku punktowego drużyny i zawodnika.

- **Poddanie** **rundy**

W przypadku poddania rundy, (niestawienie się wszystkich zawodników drużyny w wyznaczonych terminach) zwycięska drużyna wygrywa mecz w stosunku 10&0 czyli zdobywa dla swojej drużyny 10 punktów (8 z punktów z maksymalnego możliwego wyniku i 2 pkt jako bonus za walkower przeciwnika).

Drużyna poddająca rundę traci 5,5 pkt (0,5 pkt za walkower w każdym możliwym meczu oraz 2 pkt za oddanie walkovera za całą rundę) a każdy zawodnik poddający mecz indywidualnie również traci - 0,5 pkt. Czyli – 5,5 pkt odlicza się od dotychczasowego dorobku punktowego drużyny i po - 0,5 pkt każdemu zawodnikowi.

3.8. SKRÓCONY OPIS ZASAD ROZGRYWANIA MECZU SINGLOWEGO MATCH PLAY NETTO 2023

- Na pierwszym tee zawodnicy losują między sobą kolejność rozpoczynania pierwszego dołka. Rozpoczyna zawodnik, który wygra losowanie.
- Na kolejnych dołkach zawodnicy zachowują kolejność zgodnie z wynikami na zakończonym poprzednim dołku (zaczyna osoba która wygrała poprzedni dołek, w przypadku remisu liczy się wcześniejszy).
- Zawodnicy uderzają swoje piłki z zachowaniem zasady – pierwszy uderza ten kto jest dalej. Jeżeli zawodnik będący bliżej dołka zagra pierwszy jego rywal może nakazać mu powtórzyć uderzenie.
- W match play grę prowadzi się na poszczególne dołki. Dołek wygrywa zawodnik, który umieści piłkę w dołku w wyniku mniejszej liczby uderzeń netto (zgodnie z zapisami PAR dołka na karcie wyników otrzymanej z klubu).
- Dozwolone jest darowanie uderzenia (tzw. gimme) jako finalnego uderzenia na danym dołku. W przypadku darowania uderzenia (tzw. gimmie), zawodnik któremu darowano uderzenie podnosi niezwłocznie piłkę, jednocześnie doliczając gimmie jako dodatkowe uderzenie do dotychczasowej sumy uderzeń wpisując finalny wynik na dołku do scorecard. Nie można cofnąć darowania dołka (gimmie) lub uderzenia. Jeżeli zawodnik, pomimo darowania uderzenia (gimmie) uderzy piłkę, wtedy przegrywa dołek.
- Karą za złamanie Reguł Golfa – tam gdzie w stroke play jest kara 2 uderzeń w match play karą jest przegranie dołka, tam gdzie w storke play jest 1 uderzenie kary w match play jest również kara jednego uderzenia.
- Jeśli zawodnik udzieli rywalowi błędnej informacji odnośnie liczby wykonanych uderzeń na dołku - przegrywa dołek.
- Jeżeli zawodnicy przez nieuwagę zamienią piłki podczas rozgrywania dołka, pierwszy z nich, który wykonał uderzenie niewłaściwą piłką, przegrywa dołek.
- Jeśli zawodnik zagra spoza obszaru tee nie otrzymuje kary, lecz jego rywal, może żądać unieważnienia uderzenia i zagrania piłki poprawnie z obszaru tee bez kary.

3.9. SKRÓCONY OPIS ZASAD ROZGRYWANIA MECZU GREENSOME MATCH PLAY NETTO 2023

- Drużyny wybierają spośród siebie kapitana, który będzie odpowiedzialny za zapisywanie wyników meczu i przekazanie go do recepcji klubu Tokary GC. Wynik podaje w postaci ilości wygranych dołków w odniesieniu do ilości dołków pozostałych do rozegrania np. 3&2 (wygrane 3 dołkami na 2 dołki do końca).
- Na pierwszym tee drużyny **losują między sobą kolejność** rozpoczynania pierwszego dołka, rozpoczyna drużyna, która wygrała losowanie. Każdy członek drużyny uderza swoją piłkę z obszaru tee. **Nie ma znaczenia, który zawodnik z pary uderza jako pierwszy**. Następnie swoje uderzenia wykonuje druga drużyna.
- Na kolejnych dołkach zawodnicy zachowują kolejność zgodnie z wynikami na zakończonym poprzednim dołku (zaczyna drużyna, która wygrała poprzedni dołek, w przypadku remisu liczy się wcześniejszy).
- Po zagranie obu zawodników drużyna wybiera lepsze położenie jednej z dwóch zagranych piłek. Druga piłka zostaje podniesiona i nie bierze udziału w grze do zakończenia dołka.
- **Drugie uderzenie wykonuje zawodnik, którego piłka została podniesiona** np. jeżeli wybrana została piłka zawodnika A to drugie uderzenie wykonuje zawodnik B. Kolejne uderzenia wykonywane są na zmianę aż do zakończenia dołka.
- Następnie procedura się powtarza – zawodnicy obu drużyn wykonują swoje uderzenia z obszaru tee, wybierają lepszą piłkę i grają na zmianę aż do zakończenia dołka.
- Zawodnicy uderzają swoje piłki z zachowaniem zasady – pierwszy uderza ten kto jest dalej. Jeżeli zawodnik będący bliżej dołka zagra pierwszy jego rywal może nakazać mu powtórzyć uderzenie.
- Dozwolone jest darowanie uderzenia (tzw. gimme) jako finalnego uderzenia na danym dołku. W przypadku darowania uderzenia (tzw. gimmie), zawodnik któremu darowano uderzenie podnosi niezwłocznie piłkę, jednocześnie doliczając gimmie jako dodatkowe uderzenie do dotychczasowej sumy uderzeń wpisując finalny wynik na dołku do scorecard. Nie można cofnąć darowania dołka (gimmie) lub uderzenia. Jeżeli zawodnik, pomimo darowania uderzenia (gimmie) uderzy piłkę, wtedy przegrywa dołek.
- Karą za złamanie Reguł Golfa – tam gdzie w stroke play jest kara 2 uderzeń w match play karą jest przegranie dołka, tam gdzie w storke play jest 1 uderzenie kary w match play jest również kara jednego uderzenia.
- Jeśli zawodnik udzieli rywalowi błędnej informacji odnośnie liczby wykonanych uderzeń na dołku - przegrywa dołek.
- Jeżeli zawodnicy przez nieuwagę zamienią piłki podczas rozgrywania dołka, pierwszy z nich, który wykonał uderzenie niewłaściwą piłką, przegrywa dołek.
- Jeśli zawodnik zagra spoza obszaru tee nie otrzymuje kary, lecz jego rywal, może żądać unieważnienia uderzenia i zagrania piłki poprawnie z obszaru tee bez kary.

4. OBOWIĄZKI KAPITANÓW DRUŻYN

- Kapitanowie są obowiązani do reprezentowania turnieju MPN.
- Kapitanowie swoją postawą stanowią wzór dla graczy z drużyny oraz innych mniej doświadczonych graczy zarówno w drużynie jak i poza nią.
- Kapitanowie wspierają organizatorów MPN w kwestiach komunikacji, polubownego rozstrzygnięcia sporów, wygaszania ewentualnych emocji pomiędzy zawodnikami.
- Kapitanowie są zobowiązani do współpracy z innymi kapitanami oraz organizatorami Turnieju w obszarze naboru zawodników do drużyn przed kolejnym sezonem a także zapewnienia frekwencji na ewencie zakończenia turnieju.
- Kapitanowie mają obowiązek przekazywania do Recepcji Klubu (z kopią do osoby koordynującej liczenie wyników na WhatsApp) informacji o składach drużyn na kolejną rundę. Kapitanowie używają w tym celu „kartę zgłoszenia do rundy”. Przesłanie „karty zgłoszenia do rundy” Kapitanowie przesyłają do soboty poprzedzającej każdą nową rundę nie później niż do godziny 18.00. Przesłanie składów po godzinie 18:30, skutkować będzie odjęciem jednego punktu drużynie z punktacji zakończonej rundy.
- Skład na pierwszą rundę! Podanie składu na pierwszą rozgrywkę w sezonie 2023, powinno nastąpić do dnia 15-ego kwietnia (sobota) do godziny 18.00.
- Kapitanowie są zobowiązani do pozyskania min 1 sponsora dla nagród dodatkowych (rzeczowe, finansowe lub inne) oraz eventu zakończenia sezonu 2023 o wartości nie mniejszej niż 7,5 tys pln. By uniknąć dublowania nagród, po wskazaniu sponsora przez kapitana danej drużyny, organizator i osoby wspierające organizatora w pozyskiwaniu sponsorów podejmą się ustalenia szczegółów i koordynacji nagród. Istnieje możliwość wsparcia kapitana danej drużyny przez innych kapitanów w poszukiwaniu sponsora.

5. OBOWIĄZKI ZAWODNIKÓW:

- Zawodnicy są obowiązani do reprezentowania swojej osoby, swojej drużyny, swojego klubu oraz Turnieju Match Play Netto 2023
- Zawodnicy są zobowiązani do współpracy ze sobą podczas gry i poza nią, są wzorem i wsparciem dla mniej doświadczonych graczy
- Zawodnicy zobowiązani są do uregulowania prawa do gry w sezonie 2023 na polu Tokary. Opłata roczna lub opłaty na zasadach green fee.
- Umówienie i przesłanie Ustalonego Terminu Rundy oraz potwierdzenie terminu tee time, dokonuje i wysyła zawodnik tej drużyny, która jest pierwsza wymieniona w harmonogramie meczy.

Np. Pojedynek pomiędzy Drużyną Pierścienia a drużyną A. Czyli ustalony Termin Meczu wysyła oraz potwierdza tee time zawodnik Drużyny Pierścienia.

- Przesłanie Ustalonego Terminu Rundy oraz potwierdzenie terminu tee time, wysyła zawodnik tej drużyny która jest pierwsza wymieniona w harmonogramie meczy. Np. Pojedynek pomiędzy Drużyną Pierścienia a drużyną A. Czyli ustalony Termin Meczu wysyła oraz potwierdza tee time zawodnik Drużyny Pierścienia.
- Zawodnik z HCP powyżej 18 jest odpowiedzialny za podanie swojemu kapitanowi informacji o tym gdzie i kiedy zagrał w oficjalnym turnieju PZG prowadzonym w eaglu na stronie pzgolf.pl
- Zawodnicy są zobowiązani do odebrania z Recepcji Klubu ostemplowanej Karty Gry Scorecard wg wzoru - Załącznik nr. 4 i zweryfikowania umieszczonych na niej danych. (Indexu dołków, dokładny HCP zawodnika oraz HCP Gry Zawodnika). Po zakończonej grze Zawodnicy są zobowiązani do zwrócenia do Recepcji Klubu wypełnionej karty

gry z oznaczeniem zwycięzcy (tego samego dnia) oraz wykonanie i przesłanie zdjęcia podpisanej karty do swoich kapitanów. W przypadku przerwania meczu, zwrócenia do Recepcji Klubu (tego samego dnia) częściowo wypełnionej karty i odebranie jej w celu dokończenia w kolejnym dogodnym terminie z zachowaniem warunku zwrotu karty tego samego dnia. Po zdaniu Scorecard do Klubu nie można dokonywać korekt w rozegranym pojedynku.

- Zawodnicy w trakcie gry dbają o dobry stan pola:
 - naprawiają po sobie: diwoty
 - omijają greeny wózkami i melexami zgodnie z zasadami przyjętymi w klubie
 - grabią po sobie bunkry
 - wszelkie pozostałości i odpady odnoszą do śmietników (także organiczne oraz pety)
- Zawodnicy w trakcie gry dbają o dobrą atmosferę rozgrywki
 - współpracują ze sobą w poszukiwaniu piłki
 - współpracują z pracownikami pola
 - zgłaszają w recepcji klubu zauważone nieprawidłowości
- Gra na nieostemplowanych przez Klub Kartach Wyników (Scorecard) skutkować będzie nie zaliczeniem punktów z aktualnej rundy.
- Nie zwrócenie podpisanych kart wyników do klubu w dniu odebrania scorecard, skutkować będzie nie zaliczeniem punktów z aktualnej rundy.
- Zawodnicy są zobowiązani do aktywnego wspierania swego kapitana w organizowaniu i mobilizowaniu drużyny, ale także do pozyskania sponsora dla nagród dodatkowych oraz eventu zakończenia sezonu 2023.

6. OBOWIĄZKI POLA TOKARY

- Przyjęcie zgłoszenia drużyn do Turnieju MPN 2023 na „karcie zgłoszenia drużyny” wg wzoru - Załącznik nr.3 wraz z opłatami.
- Zabezpieczenie wniesionych opłat na potrzeby organizacji turnieju MPN, imprezy końcowej, konkursów podczas imprezy końcowej, nagród dla zwycięzców oraz podziękowań dla osób prowadzących i współorganizujących turniej wg podziału opłat turniejowych.
- Przyjęcie zgłoszeń meczy do każdej rundy na „kartach zgłoszenia do rundy” od kapitanów drużyn oraz dokonywanie zmian w trakcie rundy w przypadku zgłoszenia Jokera poprzez „kartę zgłoszenia **JOKERa** do rundy”.
- Przyjmowanie terminów meczy bezpośrednio od zawodników z potwierdzeniem rezerwacji tee time umówionych pojedynków.
- Zweryfikowanie aktualnego HCP na score karcie, wydrukowanie karty gry i przekazanie ostemplowanych kart wyników na pojedynki match play.
- Sprawdzenie prawa do gry (green fee, opłata roczna, voucher itp...)
- Po pojedynku, przyjęcie podpisanych kart wyników z rozegranych pojedynków match play netto i wprowadzenie wyników do tabeli „wyniki MPN 2023”
- Bieżące publikowanie jpg lub pdf z tabeli wyników na stronie Tokary, WhatsApp i FB.
- Dbając o równe warunki dla wszystkich graczy, a także o jakość greenów, podczas każdej rundy, pin positions flag będzie dostosowywane indywidualnie i zachowane na przestrzeni dni w którym rozgrywana będzie dana runda.
- Oznaczenie pin positions, będzie udostępniane przed pierwszym dniem rundy w formie graficznej, bądź kodem ustawienia flag, bądź informacją liczbową (od przodu 16, od lewej 7 lub od tyłu 12 od prawej 23).
- Pole Tokary Golf Club zapewni sponsorom turnieju możliwość zaprezentowania reklamy w dniu imprezy końcowej (stand reklamowy).
- Pole Tokary na odrębnych komercyjnych warunkach zapewni możliwość zaprezentowania reklamy w ciągu trwania całego turnieju MPN 2023 w formie reklamy stałej na tablicy reklamowej, na driving range, na tablicach opisujących dany dołek, oraz na www

7. NAGRODY ORAZ PODZIAŁ OPŁAT TURNIEJOWYCH

- Turniej ma formę zabawową z elementami rywalizacji drużynowej. Podstawowym celem turnieju jest przybliżenie uczestnikom formuły gry Match Play (w której rozgrywane są Drużynowe Mistrzostwa MPN 2023).
- Drużyna, która na koniec sezonu zdobędzie najwięcej punktów zdobędzie Puchar przechodni oraz tytuł Drużynowego Mistrza Match Play Netto Tokary Golf Club.
- Dla zwycięzców przewidziano nagrody w postaci Voucherów do wykorzystania w Sklepie Klubowym Tokary, wg poniższego podziału :

	4 200	50 400
12 drużyn 12 osobowych	Udział	iloczyn
Impreza końcowa *	28%	14 112
Kwota do Klubu za obowiązki wymienione w regulaminie	15%	7 560
Osoba koordynująca liczenie	1%	504
Osoba prowadząca turniej - podziękowanie (3 osoby)	3%	1 512
Osoba wspierająca turniej - podziękowanie (3 osoby)	3%	1 512
Nagroda za 1 miejsce	24%	12 096
Nagroda za 2 miejsce	14%	7 056
Nagroda za 3 miejsce	8%	4 032
Nagroda za 4 miejsce	4%	2 016
SUMA	100%	50 400

Rozliczenie opłat i wydatków dokonane zostanie w formie sprawozdania po ceremonii rozdania i dokonane zostanie przez Prezesa Klubu Tokary organizatorom MPN 2023.

*Impreza końcowa - organizacja eventu zakończenia turnieju w cenie 100,8 pln od osoby, tj 14 112,0 pln po 11 rundach.

Przykładowe menu zupa, 1 danie, ciasto, kawa, 2 piwa, whisky, wino, soki, woda
Ostateczne menu będzie ustalone przed organizacją eventu.

Możliwe jest zorganizowanie nagród dodatkowych dla pozostałych drużyn a także nagród indywidualnych na zasadzie sponsoringu, ale osobno poza budżetem i niniejszym regulaminem.

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

8. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- Dane kontaktowe są dostępne jedynie dla kapitanów drużyn w celu umawiania pojedynków przez zawodników.
- 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.
- Komitet Turnieju zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie w każdym momencie jeżeli zajdzie uzasadniona potrzeba.
- Gracze turnieju Match Play Netto 2023 nie mają pierwszeństwa nad innymi graczami, którzy grają na polu wg ustalonego w klubie tee time.
- Niniejszy regulamin jest opublikowany na stronie tokarygolf.pl
- Zawodnik w dniu rozgrywki nie może brać udziału w innym turnieju ani rozgrywać rundy treningowej na polu Tokary.

9. BEZPIECZEŃSTWO

- Zawieszenie gry z powodu niebezpiecznych warunków

- Kiedy Komitet zawiesi grę z powodu niebezpiecznych warunków, jeżeli zawodnicy znajdują się między 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.
- Jeden długi, ciągły sygnał syreny – natychmiastowe przerwanie gry,
- Trzy następujące po sobie sygnały syreny, powtórzone – przerwanie gry,
- Dwa krótkie sygnały syreny, powtórzone – wznowienie gry.

10. DOBRE PRAKTYKI

- Przed wystawieniem składu na kolejną rundę kapitan powinien sprawdzić dostępność swoich graczy
- Przed wystawieniem składu na kolejną rundę kapitan drużyny w przypadku graczy z HCP > 18 powinien zweryfikować miejsce i rodzaj ostatniego turnieju eagle pzg
- Przed wystawieniem składu kapitan weryfikuje poziom sportowy swoich graczy w ostatnich rundach a także poziom graczy drużyny przeciwnej
- Przy wystawianiu graczy, kapitan obserwuje zwyczaj obsadzania karty przez kapitana drużyny przeciwnej
- Dla potrzeb sprawnego umawiania składów na rundę, zawodnicy umawiają się samodzielnie. Kapitan wspierać może umawianie zawodników przez np. telekonferencję.
- W ostatni dzień rundy, wg prawa Murphy’ego, na pewno wystąpią okoliczności, z powodu których się spóźnisz albo nie dotrzesz na rozgrywkę w wyznaczonym terminie. Niestety, wtedy obowiązują konsekwencje regulaminowe. Jak temu zapobiec ? Umawiaj się tak, by ostatni dzień rozgrywki był jedynie terminem obligatoryjnym.
- Kapitan może zasugerować terminy rozegrania meczów zawodnikom. Takie rozwiązanie najczęściej znajduje uznanie zawodników.
- Doświadczony kapitan w kolejnym sezonie MPN może mianować swojego dotychczasowego Zcę Kapitanem drużyny. Dzięki takiemu rozwiązaniu doświadczony kapitan może podjąć się budowania nowej drużyny MPN.

Tokary, 29 października 2021

11. KOORDYNACJA TURNIEJU

Propozycje osób koordynujących turniej MPN 2023 :

1. Jarosław Niemiera
2. Maciej Schefke
- 3.
- 4.....

Propozycje osób koordynujących liczenie w turnieju MPN 2023 :

1. Patrycjusz Kowalski
- 2.....

Propozycje osób wspierających organizatorów w obszarze sponsorów nagród dodatkowych w turnieju MPN 2023 :

1. Anna Morawska
2. Katarzyna Liszewska
- 3.
- 4.....

Propozycje osób zaangażowanych w organizację eventu końcowego MPN 2023 :

1. Jarosław Sztyber
- 2.....

Propozycje osób zaangażowanych w ustalanie nagród dodatkowych MPN 2023 :

1. Maciej Schefke
- 2.....

Załącznik nr 1

Zgłoszenie drużyny do Turnieju MPN 2023 (wraz z przykładem wypełnienia tabeli)

Zgłoszenie DRUŻYNY

do Turnieju Match Plan Netto 2022

Imię	Nazwisko	Nr <u>tel</u>	HCP w dniu <u>zgłoszenia</u>	HCP w roku 2021 <u>prowadzona przez</u>	Rola	
Jan	Kowalski	515 123 456	17	Tokary	Kapitan	jan@wp.pl
Stefan	Nowak	515 123 456	5	Postołowo	<u>Vce Kap</u>	stefan@wp.pl
Julian	Bąk	515 123 456	30	Sierra	Zawodnik	

Niniejszym oświadczam, że zawodnicy **Drużyny** zapoznali się z regulaminem rozgrywki Tokary Match Play Netto 2022 i jednocześnie akceptują zapisy ww regulaminu.

Z poważaniem
Kapitan Drużyny

Tokary, dnia-12-2021

Przyjęto opłatę wpisową w wysokości 4 200 pln.

.....
Data i odpis przedstawiciela Klubu Tokary Golf Club|

Załącznik nr. 2

Zgłoszenie drużyny do Rundy MPN 2023 (wraz z przykładem wypełnienia tabeli)

Zgłoszenie do Rundy Turnieju Match Plan Netto 2022

DRUŻYNA

Pojedynek	Imię	Nazwisko	Nr tel	HCP w dniu zgłoszenia	Data i miejsce weryfikacji HCP w eaglu (powyżej 18)
S1	Bartosz	Bratek	601 123 456	8,2	
S2	Henryk	Stokrotka	601 123 457	3,8	
S3	Andrzej	Lilia	601 123 458	5,2	
S4	Ryszard	Irys	601 123 459	20,1	15 lipca WAGC Tokary
S5	Filip	Kaktus	601 123 460	8,0	
S6	Michał	Tulipan	601 123 461	21,2	15 lipca WAGC Tokary
G	Andrzej	Gwoździk	601 123 462	13,2	
G	Janusz	Róża	601 123 463	10,3	

Niniejszym oświadczam, że informacje zamieszczone w Tabeli są aktualne

Z poważaniem

Kapitan Drużyny

Imię i Nazwisko

Tokary, dnia

Załącznik nr 3

Zgłoszenie JOKERA do Rundy MPN 2023 (wraz z przykładem wypełnienia tabeli)

Zgłoszenie JOKERA do Rundy Turnieju Match Plan Netto 2022

DRUŻYNA

Pojedynek	Imię	Nazwisko	Nr tel	HCP w dniu zgłoszenia	Data i miejsce weryfikacji HCP w eaglu (powyżej 18)
S1					
S2					
S3					
S4	Ryszard	Kwiatek	514 123 123	20,1	15 lipca WAGC Tokary
S5					
S6	Michał	Chwast	514 123 124	21,2	15 lipca WAGC Tokary
G					
G					

Niniejszym oświadczam, że informacje zamieszczone w Tabeli są aktualne

Z poważaniem

Kapitan Drużyny

Imię i Nazwisko

Tokary, dnia

Załącznik nr. 4

Score Card MPN 2023 (wraz z przykładem wypełnienia tabeli)

DATA		NAZWA DRUŻYNY		IMIĘ I NAZWISKO GRACZA	HCP gracza	HCP gry
2022-10-01		Drużyna 1		Tomasz Jaworski	27,2	30
	DRUŻYNA A DRUŻYNA B	Drużyna 2		Damian Fisiak	29,6	33

Dołek	Index*	Par	30	33	WYNIK NA DOŁKU		STAN MECZU	
			PAR GRACZA A	PAR GRACZA B	GRACZ A	GRACZ B	GRACZ A	GRACZ B
					Wynik	Wynik		
1	2	4	4	5				
2	13	4	4	4				
3	14	3	3	3				
4	11	4	4	4				
5	8	4	4	4				
6	17	5	5	5				
7	5	6	6	6				
8	15	3	3	3				
9	3	4	4	5				
10	1	5	5	6				
11	12	4	4	4				
12	18	3	3	3				
13	10	3	3	3				
14	9	5	5	5				
15	6	4	4	4				
16	7	3	3	3				
17	4	5	5	5				
18	16	3	3	3				
Suma kontrolna			72	75	0	0		

* Indeksy na bazie wyników z 8 000 rund rozegranych na Tokary Golf Club w latach ubiegłych

ZWYCIĘZCA MECZU	NAZWA DRUŻYNY	PODPISY GRACZY
------------------------	---------------	----------------

Propozycje zmian w regulaminie na rok 2023

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.