



LIGA MATCH PLAY SEZON 2026 REGULAMIN TURNIEJU

RUNDA: 18 dołków (Pola EAST i WEST)

LICZBA UCZESTNIKÓW: Ograniczona – max 64 osoby (decyduje kolejność zgłoszeń). W przypadku większej ilości zainteresowanych Komitet może zwiększyć ilość graczy

UPOWAŻNIENI DO GRY: Golfiści posiadający aktualny HCP na rok 2026

TERMIN PRZYJMOWANIA ZGŁOSZEŃ: Do 17 kwietnia 2026r. do godz. 12:00 w recepcji KPGC
Osoby które nie dokonają opłaty wpisowej do 17 kwietnia do godz. 12:00 nie będą brane pod uwagę podczas losowania par.

Losowanie pierwszych par (Runda 1) odbędzie się najpóźniej 20 kwietnia 2026. Lista (drabinka rozgrywek) będzie opublikowana na FB lub stronie internetowej KPGC lub w systemie Eagle.

KOSZT UCZESTNICTWA:

Członkowie KPGC – Wpisowe 150zł płatne przed rozpoczęciem losowania pierwszych par.

Pozostali golfiści – Wpisowe 160zł płatne przed rozpoczęciem losowania pierwszych par plus 150zł green fee za każdą rozegraną rundę płatne przed rozegranie rundy w recepcji KPGC

NAGRODY:

Mistrz Ligi Match Play 2026

I Wicemistrz Ligi Match Play 2026

II Wicemistrz Ligi Match Play 2026

Dodatkowo dla Członków KPGC

Mistrz klubu Match Play 2026

Mistrzem Klubu Match Play 2026 zostanie zawodnik, który posiada HCP prowadzony w KPGC i dojdzie w turnieju najdalej. Jeżeli w kilku zawodników dojdzie do tej samej rundy, to między nimi zostaną rozegrane dodatkowe mecze, które wyłonią zwycięzcę.

KOMITET TURNIEJOWY: Agata Mazur, Marek Bieława, Paweł Czarnuszewicz

FORMAT GRY: Turniej rozgrywany będzie w systemie pucharowym **Mach Play netto z $\frac{3}{4}$ HCP.**

Wygrywający przechodzi do następnej rundy, a przegrywający odpada.

TEE: Mężczyźni Tee żółte, Kobiety Tee czerwone, Seniorzy (powyżej 70lat) Tee niebieskie, Juniorzy poniżej 12 lat Tee czerwone

HCP GRY: Maksymalny HCP gry wynosi 36. Osoby posiadające HCP wyższy niż 36 będą grały z HCP 36.

Osoby nie posiadające aktualnego HCP będą grały z HCP 0

Pod uwagę brany będzie aktualny HCP dostępny w systemie Eagle bez Slope pola.

Sposób wyliczania HCP:

Gracz A ma HCP 13,2 – po zaokrągleniu 13,0

Gracz B ma HCP 36,0 – po zaokrągleniu 36,0

Zaokrąglony HCP Gracza B minus Zaokrąglony HCP Gracza A = $36 - 13 = 23 * 0,75 = 17,25$ – po zaokrągleniu 17

czyli Gracz A musi oddać 17 uderzeń Graczowi B na siedemnastu najtrudniejszych dołkach według indexów (po jednym na każdym z tych dołków). Na pozostałych dołkach Gracze będą mieli tą samą ilość uderzeń.

REGUŁY GRY:

Turniej będzie rozgrywany zgodnie z Regułami Gry w Golfa zatwierdzonymi przez R&A Rules Limited oraz według Reguł Lokalnych zatwierdzonych przez Komitet Turnieju

Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania etykiety golfowej

Dozwolone jest:

Używanie wózków ręcznych, elektrycznych i typu melex

Używanie sprzętu elektronicznego lub optycznego w celu określenia odległości

Zabronione jest:

Używanie urządzeń elektronicznych do wskazania lub pomiaru innych parametrów mogących mieć wpływ na grę (np. stopień nachylenia terenu, prędkość wiatru, temperaturę, dobór kija, itp.)

Zawodnicy mogą korzystać z pomocy Caddie podczas rozgrywania Match Play.

W czasie rundy gracz może korzystać z caddiego do noszenia kijów, udzielania porad i pomocy, jednak wtedy występują również ograniczenia związane z jego działaniami. Gracz jest odpowiedzialny za działania caddiego podczas rundy i otrzyma karę, gdy caddie złamie regułę. Jeżeli działanie caddiego narusza regułę lub mogłoby ją naruszać, gdyby działanie podjął gracz, gracz otrzymuje karę zgodnie z tą regułą.

HARMONOGRAM ROZGRYWEK:

1 Runda – do 10 maja 2026r.

2 Runda – do 31 maja 2026r.

3 Runda – do 21 czerwca 2026r.

Ćwierćfinał – do 12 lipca 2026r.

Półfinał – do 02 sierpnia 2026r.

Finał i mecz i 3 miejsce – do 30 września 2026r. - Runda finałowa może odbywać się z udziałem publiczności

Poszczególne mecze muszą zostać rozegrane przed upływem terminów wyznaczonych przez Komitet pod rygorem dyskwalifikacji obydwu zawodników.

Po ogłoszeniu listy zawodników i rozlosowaniu par Gracz z niższym HCP (Gracz A) ma obowiązek zadzwonić do swojego partnera (kontakt dostępny w recepcji) i umówić się na grę. Gracz „A” musi wspólnie z Graczem „B” ustalić termin meczu. Jeżeli Gracz „B” nie będzie w stanie zaproponować wspólnego terminu, to Gracz „A” ma prawo podać 3 propozycje terminów do rozegrania meczu. Jeżeli wśród tych 3 terminów Gracz „B” nie może się zjawić, to Gracz „A” przechodzi walkowerem do następnej rundy. **Jeżeli termin został ustalony, gracz „A” musi powiadomić o tym fakcie recepcję i wpisać się na teetime przynajmniej dzień przed terminem rozgrywki. Przed rozpoczęciem Match Play w dniu rozgrywki należy odebrać kartę, na której będzie zaznaczone ile jest dodatkowych uderzeń pomiędzy zawodnikami, oraz na których dołkach jest ta różnica.** Jeżeli jeden z Graczy nie zjawi się na starcie w umówionym czasie, druga osoba przychodzi do następnej rundy. Zawodnicy muszą być gotowi do gry minimum 5 minut przed startem. Gracz może się spóźnić na Mecz maksymalnie 5 minut, jednak musi o tym fakcie poinformować swojego przeciwnika wcześniej. Jeżeli obaj gracze nie zjawią się na starcie, to jeden i drugi zostaną usunięci z rozgrywek turnieju. **Jeżeli mecz zostanie rozegrany bez powiadomienia recepcji, mecz uważa się za nierozegrany!**

Wynik meczu należy zgłaszać niezwłocznie po jego zakończeniu w recepcji Klubu. Za zgłoszenie prawidłowego wyniku odpowiedzialny jest gracz wygrywający. Jeżeli recepcja jest już nieczynna, można zgłosić wynik następnego dnia, lub wysłać zdjęcie Karty wyników na numer recepcji wraz z informacją potwierdzającą kto wygrał mecz, na którym dołku i jakim wynikiem się zakończył.

Karta wyników musi być podpisana przez dwóch zawodników. Obowiązek wypełnienia karty spoczywa na graczu z niższym HCP.

Mecz jest wygrany, gdy jeden z graczy prowadzi większą liczbą dołków niż pozostało ich do rozegrania.

W przypadku remisu po rozegraniu 18 dołków o wygranej decyduje dogrywka prowadzona systemie „sudden death”, 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.

Dogrywka tak jak mecz, rozgrywana jest z uwzględnieniem różnicy handicapów gry. Gracze otrzymują uderzenia na poszczególnych dołkach dogrywki, tak jak były one przyznane na pierwszych 18 dołkach meczu.

Sposób wypełniania karty Match Play:

Na karcie wyników zapisujemy jedynie aktualny wynik meczu na dołku.

Np. Gracz A wygrywa pierwszy dołek, to na karcie zapisujemy u Gracza A wynik +1, a poniżej dla Gracza B wynik -1.

Jeżeli kolejny dołek wygra Gracz B, to aktualny wynik meczu zmienia się na 0 dla obu Graczy.

Jeżeli kolejny (trzeci) dołek wygra Gracz B, to zapisujemy aktualny wynik meczu -1 dla Gracza A, i +1 dla Gracza B.

Jeżeli czwarty dołek zakończy się remisem, to aktualny wynik meczu pozostanie bez zmian, czyli przepisujemy wynik -1 dla Gracza A oraz +1 dla Gracza B.

W taki sposób zapisujemy wyniki do końca trwania Meczu.

Przykład prawidłowego wypełnienia Karty Wyników:

EAST

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
BIAŁY	485	332	415	415	136	355	187	519	352	3196
ŻÓŁTY	455	309	392	395	127	326	176	507	332	3019
NIEBIESKI	429	304	365	358	102	272	149	457	294	2730
CZERWONY	423	264	339	302	93	264	126	404	267	2483
INDEX 9	5	4	2	3	7	8	9	1	6	
INDEX 18	9	8	3	5	13	14	16	1	12	
	9	7	3	5	13	15	17	1	11	
PAR	5	4	4	4	3	4	3	5	4	36
1 Gracz A	+1	0	-1	-1	0	+1	+1	0	0	
2 Gracz B	-1	0	+1	+1	0	-1	-1	0	0	
3										
MARKER										
POMARAŃCZ.	274	219	210	224	64	219	101	272	215	1798
PAR	4	4	4	4	3	4	3	4	4	34
CZAS GRY	00:18	00:35	00:52	01:07	01:18	01:32	01:47	02:09	02:24	

INFORMACJE DODATKOWE:

Każdy uczestnik Turnieju wyraża zgodę na bezpłatne użycie jego wizerunku w materiałach filmowych, zdjęciowych i audiowizualnych przygotowanych przez organizatorów oraz zgadza się na udostępnienie swojego nr telefonu w celu umówienia terminu meczu.

Recepcja może przekazać nr telefonu jedynie dla przeciwnika w celu ustalenia terminu meczu.

Organizator i Komisja Turniejowa zastrzegają sobie prawo do zmian w regulaminie najpóźniej przed startem turnieju.

Życzymy przyjemnej gry i doskonałej zabawy!