



## PIRAMIDA MATCHPLAY LISIA POLANA 2018 - REGULAMIN

### § 1

Piramida stanowi swego rodzaju Ranking graczy MatchPlay.

Na najwyższym poziomie Piramidy znajduje się Lider.

Na poziomie niżej znajduje się dwóch Pretendentów, graczy zajmujących miejsca 2 i 3, uszeregowanych od lewej strony do prawej.

Na kolejnym poziomie znajduje się trzech graczy z miejsc 4, 5 i 6, także od lewej do prawej.

Każdy kolejny poziom składa się zawsze z jednego gracza więcej niż na poziomie wyżej i szereg jest ustawiony za każdym razem od lewej do prawej.

Piramida nie ma maksymalnej ilości poziomów. W każdym momencie może dopisać się do niej nowy gracz.



### § 2

Zgłoszenia do rozgrywek Piramidy MatchPlay Lisia Polana będą przyjmowane drogą e-mail ( [matchplay@lisiapolana.pl](mailto:matchplay@lisiapolana.pl) ) do dnia 20 kwietnia.

W zgłoszeniu należy podać:

- imię i nazwisko,
- adres e-mail gracza,
- nr tel. kontaktowego (komórkowego)

### § 3

W Piramidzie MatchPlay Lisia Polana mogą brać udział gracze posiadający HCP PZG.

W przypadku nieaktywnego hcp w dniu rozgrywania meczu gracz otrzymuje hcp gry 0,0.

Maksymalny hcp dla kobiet i mężczyzn to 36. W wypadku posiadania przez gracza hcp wyższego niż 36, do obliczeń hcp gry przyjmuje się liczbę hcp równą 36,0.

Opłata wpisowa do Piramidy MatchPlay wynosi 50 zł / sezon.

Gracze nieposiadający wykupionej gry na polu Lisia Polana będą w ramach Piramidy mogli skorzystać z ceny specjalnej z rabatem 20% ceny normalnej od wtorku piątku.

Mecze rozgrywane w pozostałe dni tygodnia - opłata wg cennika i ofert promocyjnych Klubu Golfowego Lisiej Polany.

### § 4

Przydział wstępnych miejsc w Piramidzie MatchPlay.

W dniu 21 kwietnia, po I Turnieju Klubowym, odbędzie się losowanie wstępnych miejsc w Piramidzie.

W tym celu będą stworzone 2 Koszyki z graczami, którzy w sezonie 2017 odnieśli sukcesy w ważniejszych turniejach Klubowych. Punktowane turnieje to:

- FOX OPEN 2017 (2017-08-26) - (przyznane będą punkty za miejsca 1-10 w kat. Głównej Stroke play netto)
- TURNIEJ KAPITAŃSKI 2017 (2017-07-22) - (przyznane będą punkty za miejsca 1-10 w kat. Głównej Stroke play netto)
- PUCHAR KLUBU 2017 (2017-10-14) - (przyznane będą punkty za miejsca 1-10 w kat. Głównej Stroke play netto)
- wyniki MATCH PLAY 2017 - (za miejsca 1-8)

Dodatkowo przyznane zostaną punkty 6-ciu graczom z najniższym HCP klubowym (stan na dzień 2018-04-10).

Koszyk 1: Sześciu graczy z najwyższą liczbą punktów.

Koszyk 2: kolejnych 9 graczy.

Koszyk 3: pozostali gracze.

Gracze z Koszyka 1 zostaną rozlosowani na pozycjach 1-10.

Spośród graczy z Koszyka 2 zostaną dołosowane 4 osoby na brakujące miejsca w pierwszej 10-tce.

Pozostali gracze z Koszyka 2 zostaną dodani do Koszyka 3.

Następnie rozlosowani zostaną gracze z Koszyka 3.

### § 5

System rozgrywek.

System rozgrywek polega na rzucaniu "wyzwań na pojedynek" innym graczom.

1. Każdy gracz znajdujący się na poziomie drugim i kolejnych ma prawo rzucić Wyzwanie innemu graczowi:
  - a) na tym samym poziomie po swojej lewej stronie,

- b) na poziomie wyżej ale tylko znajdującym się po prawej stronie gracza rzucającego Wyzwanie.  
Zapis ten nie dotyczy gracza z poz. 3, który także może rzucić wyzwania Liderowi. Jedynie w tym poziomie Piramidy można rzucić wyzwanie graczowi z poziomu wyżej po lewej stronie.
2. Lider nie ma możliwości rzucania wyzwania innym graczom. Lider czeka aż Pretendenci z pozycji 2 i 3 rzucą mu Wyzwanie.

Przykład 1. Gracz z pozycji 13 ma prawo rzucić Wyzwanie graczom z 11 i 12 z tego samego poziomu oraz 9 i 10 z poziomu wyżej.

Przykład 2. Gracz z pozycji 5 ma prawo rzucić wyzwanie graczom z poz. 4 (z tego samego poziomu) oraz 3 (z poziomu wyżej).

Przykład 3. Gracz z poz. 3 ma prawo rzucić wyzwanie graczowi z poz. 2 oraz Liderowi.

Przykład 4. Gracz z poz. 2 ma prawo rzucić wyzwanie tylko Liderowi.

## § 6

### BARDZO WAŻNE!

Wyzwanie na pojedynkę MatchPlay należy zgłosić drogą e-mail do właściwego gracza z kopią na adres organizacyjny [matchplay@lisiapolana.pl](mailto:matchplay@lisiapolana.pl).

Bez dopełnienia tego obowiązku mecz uważa się jako niezaplanowany a zgłoszony później wynik nie będzie uwzględniony.

## § 6

Jeśli mecz wygra gracz rzucający Wyzwanie (znajdującego się przed meczem na niższej pozycji), wtedy zostaje on przesunięty na pozycję gracza przegrywającego a gracz przegrywający oraz wszyscy pozostali znajdujący się pomiędzy nimi, przesuwa się w dół, każdy o jedną pozycję.

Przykład 1. Mecz odbywa się pomiędzy graczami 13 i 9. Gracz z poz. 13 zwycięża. W następstwie tego przesuwa się On na miejsce 9. Gracz zajmujący do tej pory miejsce 9 przesuwa się na 10, gracz 10 na 11 itd.

Jeśli mecz zakończy się zwycięstwem gracza znajdującego się przed meczem na wyższej pozycji, wtedy miejsca wszystkich graczy pozostają bez zmian.

## § 8

### Terminy meczy.

Mecz musi zostać rozegrany w ciągu 15 dni po rzuceniu wyzwania.

Gracze powinni skontaktować się ze sobą i wyznaczyć datę meczu odpowiadającą obydwu stronom. Obydwaj gracze są odpowiedzialni za to, aby ich mecz rozegrany w wyznaczonym terminie.

Jeśli gracz A może rozegrać mecz, a gracz B nie (np. z powodu wyjazdu, choroby, braku czasu, itp.) wówczas gracz B musi poddać mecz.

Jeśli gracze pomimo obustronnych możliwości rozegrania meczu, nie mogą ustalić jego daty i nie rozegrają go w terminie, wtedy obaj zostaną przesunięci w Piramidzie o 2 miejsca w dół.

Gracz wygrywający jest odpowiedzialny za podanie rezultatu meczu na adres mailowy: [matchplay@lisiapolana.pl](mailto:matchplay@lisiapolana.pl)

Mecze Piramidy można rozgrywać do 15 września 2018. Tym samym ostatnie wyzwania należy zgłosić do dnia 30 sierpnia.

Po tym terminie rozegrane zostaną mecze FINAL FOUR; Półfinały oraz Finał pomiędzy miejscami 1-4.

W parach półfinałowych rozstawieni zostaną gracze z poz. 1 i 2, do których zostaną dołosowani gracze z poz. 3 i 4.

## § 9

### Zasady rozgrywania meczy.

Mecze pomiędzy graczami z poziomów 1, 2, 3 i 4 (pozycja w rankingu od 1 do 10) będą rozgrywane na 18 dołkach, chyba że gracze zgodnie zdecydują inaczej (na 9 dołkach).

Mecze pomiędzy graczami z poziomu 5 i kolejnych, lub gdy jeden znajduje się na poziomie 5 a drugi na poziomie 4, będą rozgrywane na 9-iu dołkach, chyba, że gracze zgodnie zdecydują inaczej (na 18 dołkach).

Wszystkie mecze rozgrywane będą z 3/4 różnicy hcp gry.

### Sposób obliczania 3/4 HCP gry.

- do rozegrania meczu na 18 dołkach:  
różnica hcp gry obu graczy pomnożona przez 3/4).  
HCP Gry jest to aktualny hcp skorygowany o CR i SR. Zgodnie z zasadami R&A.
- do rozegrania meczu na 9 dołkach:  
różnica hcp gry obu graczy pomnożona przez 3/4) a następnie dzielona przez 2.  
HCP Gry jest to aktualny hcp skorygowany o CR i SR. Zgodnie z zasadami R&A.

W celu rozegrania meczu na 9 dołkach gracze dokonują losowania dołków na których będą rozgrywać mecz (1-9 lub 10-18) w obecności przedstawiciela Komitetu MatchPlay lub pracownika recepcji Klubu Golfowego Lisia Polana.

Mecz jest rozstrzygnięty, jeśli pozostało do rozegrania mniej dołków niż wynik prowadzącego gracza (np. gracz A prowadzi pięcioma dołkami, a do zakończenia rundy zostało tylko 4 dołki; wówczas gracz A wygrywa).

W razie remisu decydować będzie dogrywka w systemie "sudden death". Rozpoczyna się ona na pierwszym dołku pola.

Po zakończonym meczu gracz zwycięzca przesyła wynik na adres e-mailem: [matchplay@lisiapolana.pl](mailto:matchplay@lisiapolana.pl)

## § 10

Kolejne Wyzwanie pomiędzy tymi samymi graczami może nastąpić nie wcześniej niż po upływie 2 tygodni. Zapis ten dotyczy graczy na każdym poziomie rozgrywek Piramidy. Zapis ten pozwala także zabezpieczyć Lidera przed rzuceniem mu ponownego wyzwania przez Pretendenta z poz. 2 oraz umożliwić graczom z poz. 3 i 4 na rozegranie meczu z Pretendentem z poz. 2.

## § 11

W skład Komitetu MatchPlay wchodzi:

Witold Smoniewski, Paweł Jakubowski, Arkadiusz Rutkowski.

W kwestiach spornych ostateczne decyzje podejmowane będą przez Komitet MatchPlay.

Wszelkie uwagi dot. rozgrywek należy zgłaszać na adres e-mail: [matchplay@lisiapolana.pl](mailto:matchplay@lisiapolana.pl)