

XIII Klubowe Mistrzostwa Polski Juniorów
18-20.08.2026, Karolinka Golf Park

1. Uprawnieni do gry

- a. Zawodnicy i zawodniczki wg pkt 2 Regulaminu Głównego Turniejów Mistrzowskich PZG 2026.
- b. Zawodnicy i zawodniczki posiadające HCP 36,0 lub niższy.
- c. Zawodnicy i zawodniczki w kategorii wiekowej: *Junior* i *Junior Młodszy*.
- d. Zawodnicy i zawodniczki z opłaconą licencją sportową (kartą handicapową) w PZG, jako członkowie danego klubu macierzystego, najpóźniej na dzień rejestracji do turnieju. W przypadku zmiany przynależności klubowej, zawodnik powinien zostać przypisany do nowego klubu macierzystego jako jego członek najpóźniej do dnia **15 maja 2026 r.**

2. Zasady rejestracji

- a. W turnieju wystąpić mogą maksymalnie 3 drużyny reprezentujące dany klub zrzeszony w PZG.
- b. Każda drużyna składa się maksymalnie z 6 zawodników.
- c. W trakcie trwania turnieju drużynę musi reprezentować co najmniej 4 zawodników. W przeciwnym razie drużyna podlega dyskwalifikacji.
- d. Zawodnik, który zostanie zgłoszony do danej drużyny w dniu rejestracji, zostaje do niej przypisany na czas trwania turnieju.
- e. Zgłoszenia do turnieju przyjmowane są na stronie <https://polski.golf/> do **20 lipca**. Wypełnienie formularza zgłoszeniowego jest obowiązkowe, jednakże nie jest jednoznaczne z dokonaniem rejestracji drużyny.
- f. Potwierdzeniem rejestracji drużyny jest wniesienie opłaty wpisowej na rachunek Polskiego Związku Golfa do 20 lipca.
- g. Skład zgłoszonych i opłaconych drużyn należy przekazać na adres turnieje@polski.golf do **5 sierpnia**. Kapitan ma prawo do zmiany 1 zawodnika ze zgłoszonego składu drużyny, do godz. 15:00 dnia treningowego.
- h. Opłaty wpisowa wynosi **1650 zł**.
- i. Rachunek wpłat:
 - Nazwa rachunku: Polski Związek Golfa, Gen. Józefa Zajęczka, 01-510 Warszawa
 - Bank: Pekao S.A.
 - Nr rachunku: IBAN - PL31 1240 1066 1111 0010 3000 0684, SWIFT – PKOPPLPW
 - Opis wpłaty: „Nazwa Klubu i nr drużyny (w przypadku większej liczby drużyn z jednego klubu)” – opłata wpisowa Klubowe MP Juniorów.
- j. Lista zakwalifikowanych drużyn zostanie ogłoszona na stronie <https://polski.golf/> po **7 sierpnia**.

3. Tee turniejowe

- a. Długość pola dla zawodników: **tee białe** – z uwzględnieniem zmian długości dozwolonych przez Reguły Handicapowe WHS.
- b. Długość pola dla zawodniczek: **tee żółte oraz wybrane tee niebieskie** – z uwzględnieniem zmian długości dozwolonych przez Reguły Handicapowe WHS.

XIII Klubowe Mistrzostwa Polski Juniorów 18-20.08.2026, Karolinka Golf Park

4. Format turnieju

a. Turniej trwać będzie 3 dni i zostanie rozegrany na 18 dołkach każdego dnia:

- **Dzień 1** – rozgrywki w formacie stroke play brutto. Każda drużyna może wystawić do gry maksymalnie 5 zawodników. Do łącznego wyniku drużyny zalicza się sumę czterech najlepszych wyników indywidualnych stroke play brutto. Na podstawie łącznego wyniku, drużyny zostaną podzielone na grupy wg schematu w załączniku nr 1. w przypadku remisów o wyższym miejscu drużyny w klasyfikacji decyduje niższy wynik indywidualny stroke play brutto uzyskany w następującej kolejności:
 - piątego zawodnika;
 - najlepszy indywidualny wynik w drużynie;
 - następne kolejne najlepsze wyniki indywidualne;
 - „countback” przy najniższym wyniku indywidualnym na dołkach 10-18, 13-18, 16-18, 18).

W przypadku, gdy drużyna rywalizuje w składzie 4-osobowym, wynik piątego zawodnika jest 0, co jest równoznaczne z uzyskaniem gorszego miejsca.

- **Dzień 2, rano** – drużyny 1-8 wg schematu w załączniku nr 1, a pozostałe drużyny wg schematu w załączniku nr 2. Każdy mecz składa się z jednego pojedynku single match play oraz dwóch pojedynków foursome match play. W przypadku pojedynków kończących się remisami, drużyny otrzymają po 0,5 pkt. za każdy remis. Z kolei, w przypadku uzyskania przez drużyny jednakowej liczby punktów zostanie rozegrana dogrywka. W takiej sytuacji kapitanowie wyznaczają 2 osoby, które będą reprezentować drużynę w formacie foursome match play, w systemie „nagłej śmierci” na dołkach wyznaczonych przez Komitet Turnieju. Jeżeli wynik meczu jest już przesądzony, pozostali zawodnicy drużyny przerywają grę i są zobowiązani do niezwłocznego opuszczenia pola.
- **Dzień 2, po południu** – drużyny z grupy 1-8 rywalizują wg schematu w załączniku nr 1 w tych samych formatach.
Drużyny z grup składających się z 3 drużyn wg schematu w załączniku nr 2.
- **Dzień 3** – wszystkie mecze rozgrywane są w takim samym formacie w jakim drużyny rywalizowały dzień wcześniej.

b. Wynik zakończonego meczu musi być przekazany osobiście lub telefonicznie do Biura Zawodów przez zwycięzcę niezwłocznie po jego zakończeniu.

c. W przypadku nieparzystej liczby zarejestrowanych drużyn Komitet Turnieju może wprowadzić modyfikację schematu dla drużyn grających o miejsca od 9 wzwyż wg schematu w załączniku nr 2.

5. Lista startowa

a. Lista startowa na 1. dzień turnieju układana jest wg rosnącego HCP.

b. Komitet Turniejowy zastrzega możliwość wprowadzenia zmian do kolejności startów.

6. Kapitan drużyny i udzielanie porad

a. Funkcję Kapitana drużyny może pełnić wyłącznie członek danego klubu lub członek PGA Polska.

b. Do obowiązków Kapitana w szczególności należy:

- Wyznaczenie 5-osobowego składu drużyny na dany dzień zawodów;

XIII Klubowe Mistrzostwa Polski Juniorów 18-20.08.2026, Karolinka Golf Park

- Decydowanie o kolejności startu poszczególnych zawodników w grze pojedynczej oraz o składach drużyn w grze podwójnej (w dniu rundy treningowej do godz. 15:00 decyduje o kolejności startów zawodników pierwszego dnia zawodów). W przypadku uchybienia terminowi, o którym mowa powyżej zawodnicy zostaną ustawieni automatycznie wg handicapu od najniższego do najwyższego).
 - Przekazania do Biura Zawodów, nie później niż 30 min od ogłoszenia wyników, kolejności startów zawodników w meczach pojedynczych i składu drużyny podwójnej na kolejną rundę turnieju.
- c. Każda drużyna może wyznaczyć jednego doradcę drużyny (tę rolę może pełnić Kapitan). Wyznaczenie doradcy musi zostać zgłoszone do Komitetu Turnieju przed rozpoczęciem kolejnej rundy.
- d. Kapitanowie i doradcy nie mogą przebywać na putting greenie w czasie, gdy zawodnik jego drużyny również przebywa w tym obszarze. Kara za naruszenie reguły lokalnej: kara główna zgodnie z regułą 10.2.
- e. Kapitanowie i doradcy nie mogą korzystać ze środków transportu podczas zawodów.

7. Poddawanie meczu i niestawiennictwo na starcie

- a. Drużyna poddająca mecz lub wycofująca się z gry w turnieju musi przekazać pisemną informację o tym fakcie bezpośrednio do Komitetu Turnieju lub na adres turnieje@polski.golf niezwłocznie po ukończeniu ostatniej rundy turniejowej.
- b. Drużyna poddająca mecz lub wycofująca się z gry w turnieju podlega karze dyskwalifikacji.
- c. Wobec Drużyny, która nie dochowa obowiązku określonego w pkt 7 a), Dyrektor Turnieju występuje do Komisji Dyscyplinarno-Regulaminowej PZG z wnioskiem o ukaranie w trybie dyscyplinarnym za niesportowe zachowanie, niezwłocznie po zakończeniu zawodów.

8. Zwycięzcy zawodów

Zwycięzcy turnieju Klubowych Mistrzostw Polski Juniorów otrzymują następujące tytuły:

- I miejsce – Klubowy Mistrz Polski Juniorów
- II miejsce – Klubowy Wicemistrz Polski Juniorów
- III miejsce

XIII Klubowe Mistrzostwa Polski Juniorów
18-20.08.2026, Karolinka Golf Park
*Załącznik nr 1***Grupa 1-8**

II dzień mecz ranny	II dzień mecz popołudniowy	III dzień
MECZ A 1 vs 8	MECZ E Zwycięzcy meczu A i D	Zwycięzcy meczu E i F miejsce 1 lub 2
MECZ B 2 vs 7	MECZ F Zwycięzcy meczu B i C	Pokonani w meczu E i F miejsce 3 lub 4
MECZ C 3 vs 6	MECZ G Pokonani w meczu A i D	Zwycięzcy meczu G i H miejsce 5 lub 6
MECZ D 4 vs 5	MECZ H Pokonani w meczu B i C	Pokonani w meczu G i H miejsce 7 lub 8

*Załącznik nr 2***Grupa składająca się z 4 drużyn (9-12, 13-16, 17-20)**

II dzień mecz ranny	III dzień
MECZ A 1 vs 4	Zwycięzcy A vs B
MECZ B 2 vs 3	Pokonani A vs B

Grupa składająca się z 3 drużyn (modyfikacja)

II dzień mecz ranny	II dzień mecz popołudniowy	III dzień
MECZ A 1 vs 3	MECZ B 2 vs 3	MECZ C 1 vs 2

Za zwycięstwo drużyny otrzymują 1 punkt. W przypadku, gdy dwie drużyny uzyskają tyle samo punktów, o zwycięstwie decyduje bezpośredni wynik między ich meczami. W przypadku, gdy trzy drużyny mają tyle samo punktów, to o zwycięstwie decyduje dogrywka foursome match play w systemie nagłej śmierci.