



REAL SOCIEDAD HÍPICA ESPAÑOLA CLUB DE CAMPO

Ctra. de Burgos, Km 26,400 Tfno.: 916571018 Fax: 916571181 28709 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

DGRADE Inverso CROQUET GC

Sábado 11 y domingo 12 marzo de 2023

- Inscripciones: Caddie Master **por correo a croquet@rshecc.es**
- Apertura inscripción: Las inscripciones se abrirán el lunes 27 de febrero a las 8:30h y se cerrarán el martes 7 de marzo de 2023 a las 12:00h
- Cuota de inscripción: 20'5€ Solo Socios
- Participantes: La aceptación y asignación de los jugadores a los grupos, se hará teniendo en cuenta el D-Grade con preferencia de los jugadores con **peor** D-Grade en el momento del cierre de inscripciones (07/03/23).
- Premios: habrá premio para campeón y subcampeón de categoría Oro y campeón de categoría Plate que serán entregados en la entrega semestral del Club.

En las competiciones de **CROQUET GC INDIVIDUALES** la capacidad máxima de los dos campos en DOS días de juego son:

- INVIERNO – 24 jugadores en 6 grupos de 4, mejor de 13 aros, 50 minutos, 16 a ORO y 8 a PLATE
- VERANO – 32 jugadores en 8 grupos de 4, mejor 13 aros, 50 minutos, 16 a ORO, 8 a PLATE, 8 eliminados

PRIMERA RONDA O FASE DE GRUPOS

Los Socios participantes, disputará una primera fase de grupos divididos en 6 grupos de 4 jugadores siguiendo el método de la serpiente estándar en atención al DGrade de cada jugador el día del cierre de inscripciones disputando 3 partidos cada jugador en formato liga.

Los partidos se disputarán al mejor de 13 aros con límite de 55 minutos por partido.

Los resultados de cada partido se deberán apuntar por el jugador vencedor en el tablón instalado obteniendo el jugador que venza 1 punto y el perdedor cero.

Para la clasificación en la Fase de Grupos se tendrá en cuenta: en primer lugar, el número de puntos obtenidos, en segundo la diferencia de aros y en tercer lugar el mayor número de aros a su favor.

Para el caso que subsista el empate entre dos jugadores de un grupo, se realizarán cinco lanzamientos al palo de corsario desde el punto de penalti. De continuar el empate, se lanzará un solo lanzamiento al palo del corsario y la bola que quede más cerca del palo del corsario será el ganador.

Pasarán a la ronda de Oro los mejores jugadores en función del total de jugadores inscritos, que serán los mejores clasificados de cada grupo. Los siguientes o peores clasificados pasarán a la ronda de Plate.

SEGUNDA RONDA

ORO Dependerá del volumen total de participantes. Partidos al mejor de 13 aros con límite de tiempo de 50 minutos, semifinal y final a 13 aros sin límite de tiempo

PLATE Dependerá del volumen total de participantes Partidos al mejor de 13 aros con límite de tiempo de 50 minutos, semifinal y final a 13 aros sin límite de tiempo

NORMAS

Se recuerda a todos los jugadores **la obligatoriedad del uso de vestimenta de color blanco y calzado de suela plana.**

Los horarios de comienzo de partido son orientativos, debiendo estar cada jugador disponible 20 minutos antes por si el partido que le precediera en turno terminase antes de cumplirse el tiempo de duración previsto. Se podrán dar UNA SOLA BOLA de prueba antes de los partidos. El jugador ganador del sorteo de salida deberá colocar una pinza cuando anote un aro. Uno de los jugadores deberá encargarse del control del tiempo; se activará el cronómetro en el momento del golpeo de la primera bola del partido. No se detendrá el tiempo de juego durante los partidos. Los jugadores que estén disputando un partido deberán situarse detrás del que vaya a golpear y permanecer en absoluto silencio mientras éste prepara y ejecuta el golpe; estando, en todo caso, prohibido colocarse enfrente del golpeador. Ante la ejecución de un golpe por un jugador en el que exista la posibilidad razonable de la comisión de una falta, cualquiera de los contendientes podrá solicitar la presencia de un árbitro, o de un jugador experimentado – levantando el mazo -, estando permitida la grabación del golpe para su rápido análisis. Si un partido llega a un aro y éste estuviera ocupado, deberán avisar al árbitro o, en caso de que no haya árbitro en ese momento, al otro partido para controlarles el tiempo. Pasados 3 minutos, si el otro partido no realiza el aro, tendrá que marcar sus bolas y dar paso. El partido que ha recibido el paso tiene 3 minutos para hacer el aro. Si se continúa con la espera en una segunda vez, el equipo que va detrás no esperará los tres minutos, tendrán la obligación el equipo que le precede, demarcar sus bolas y dejar de forma inmediata. Si coincidiesen dos partidos en el mismo aro y uno de ellos este desempata sus jugadores deberán marcar sus bolas y dar paso al otro partido esperando a que éste pase el aro. Cumplido el tiempo máximo de duración de un partido, cada jugador dispondrá de un golpe adicional con cada una de sus bolas. Si jugados estos golpes adicionales el resultado fuera de empate se continuará jugando hasta que se deshaga el empate venciendo el jugador que haga el aro. Si en un partido no se controlase el tiempo por ninguno de los jugadores, el Director del Torneo, el Árbitro del torneo o la persona por éstos delegaden, podrá determinar la finalización del partido en el momento que así crea oportuno, siendo el resultado final del partido el tanteo hasta entonces alcanzado. Una vez finalizado cada partido el ganador del partido deberá anotar en el tablón instalado a tal efecto donde se podrán consultar todos los resultados y horarios. Si una vez cerrado el plazo de inscripción y confeccionados y publicados los grupos del torneo se produjese la baja de algún jugador, estos NO se volverán a rehacer. En caso de que hubiera algún jugador en lista de espera quedará asignado directamente en el grupo y posición en que se produjo la baja. Si se produjeran varias bajas y hubiera varios jugadores en lista de espera, se les asignará atendiendo a su puntuación de Dgrade o de hándicap en su caso. La dirección del Torneo tendrá la potestad de variar la composición de los grupos, gestionar las posibles altas y bajas, el orden de juego y cualquier otra eventualidad, si fuese necesario. **PENALIZACIONES POR MALA CONDUCTA** En caso de mal comportamiento las sanciones serán: Pérdida de turno. Si continúa, Pérdida de aro. Si continúa, Pérdida del partido. Si continúa, Expulsión del campeonato

Director del Torneo: D^a Maria Corrales

Árbitro del Torneo: D. Alfonso Iriarte Álvarez

El torneo se registrará en todos sus aspectos deportivos por la WCF Golf Croquet Rules Sexta Edición

El Comité Técnico del Torneo de la RSHECC se reserva el derecho de adaptar o modificar esta normativa en el caso de que fuera necesario para mejorar el funcionamiento del Torneo

Madrid, enero 2023