



REAL SOCIEDAD HIPICA ESPAÑOLA CLUB DE CAMPO

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

CAMPEONATO SOCIAL INDIVIDUAL CROQUET GC 2024

Sábado 9 y domingo 10 de MARZO de 2024

- Inscripciones: Caddie Master por correo a croquet@rshecc.es
- Apertura inscripción: Las inscripciones se abrirán el miércoles 21 de febrero a las 8:30h y se cerrarán el jueves 29 de febrero a las 12:00h.
- Cuota de inscripción: Socios 21,50€
- 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 mejor D-Grade en el momento del cierre de inscripciones. En caso de no tenerlo, se completarán los grupos por puntos hándicap y en caso de empate, se realizara un sorteo entre los inscritos. En el sorteo tendrán preferencia los jugadores no incluidos en sorteos anteriores.
- Premios: habrá premio para campeón y subcampeón tanto en la categoría Oro como en la de Plate. El campeón en la categoría Oro, podrán elegir entre una copa o un cheque por importe de 50,00 € (cincuenta euros) para consumir en la tienda del Caddie Master de la RSHECC.
- El número máximo de jugadores será de 24 participantes Socios federados. En el caso de no alcanzar la cifra de 24 jugadores se reducirá la cifra a 16.

Una vez cerrado el plazo de inscripción y confeccionados y publicados los grupos de la competición, si se produjese la baja de algún jugador, los grupos no se volverían a rehacer. En tal caso, se llamaría al primer jugador en lista de espera quien se asignaría directamente al grupo en el que hubiera producido la baja.

PRIMERA RONDA

Los 24 o 16 jugadores se repartirán, siguiendo el método de la serpiente estándar en atención al DGrade de cada jugador el día del cierre de inscripciones en 6 o 4 grupos de 4 jugadores, disputando 3 partidos cada jugador en formato liga al mejor de **13 aros con límite de 50 minutos por partido**. Cada victoria valdrá 1 punto. Para la Clasificación de la Primera Ronda se tendrá en cuenta en primer lugar el número de puntos obtenido, en segundo lugar, la diferencia de aros y en tercer lugar el mayor número de aros a favor. Para el caso que subsista el empate, de ser el mismo entre sólo dos jugadores, se tendrá en cuenta el resultado del enfrentamiento particular; de ser el empate entre más de dos jugadores, cada jugador realizará cinco lanzamientos al palo de corsario desde un punto de penalti, clasificándose el que haya golpeado más veces el palo. De continuar el empate, se continuará con lanzamientos al palo de corsario de manera alterna, hasta que se deshaga el mismo.

Si una vez iniciado el torneo un jugador no se presenta a un partido o se retira del torneo, sus restantes partidos se considerarán perdidos.

En el caso de 24 jugadores los 2 primeros clasificados de los 6 grupos así como los 4 mejores terceros pasarán a la FASE ORO, en total 16 jugadores. El resto de jugadores (8) pasarán a la FASE PLATE

FASE ORO

Octavos, cuartos, semifinal y final. En total 16 o 8 jugadores y se jugaran partidos al mejor de 13 aros con límite de 50 minutos por partido menos la final que será 13 aros sin límite de tiempo y en sistema double banking.

PLATE

Cuartos, semifinal y final. La disputaran los 8 jugadores peor clasificados en la Fase de Grupos en partidos al mejor de 13 aros con límite de 50 minutos por partido menos la final que será 13 aros sin límite de tiempo y en sistema double banking.

NORMAS

- Tiempo de cortesía: 10 minutos. Es decir, se esperará 10 minutos a un jugador que llegue tarde. Si no ha llegado en ese tiempo, el partido se le dará por perdido 7-0 pero podrá disputar el resto de partidos del torneo.
- El jugador tiene un tiempo máximo de 1 minuto para golpear su bola desde que la bola del contrario se ha detenido. En el caso que un jugador detecte **exceso de tiempo utilizado por el contrario**, podrá solicitar al árbitro la aplicación de la regla 16.4.2: **perder su próximo golpe al infractor**. En ausencia de un árbitro responsable del partido, los jugadores son los responsables de supervisar el comportamiento de los jugadores.
- El jugador que estando apuntado al torneo, NO se presente a jugar sin previo aviso con al menos 3 horas de antelación y bajo causa justificada, tendrá una suspensión que le impedirá jugar el próximo torneo organizado por la RSHECC al que se apunte y se le dará Wake Over (W.O.) en todos los enfrentamientos que tenga pendientes por disputar.
- Si uno de los jugadores necesitara utilizar bolas con colores diferentes al corsario (daltónicos) deberá pedir autorización al jugador contrario. En caso de no permitirse, prevalecerán los colores indicados en el corsario.
- Se ruega a todos los jugadores y público se mantenga silencio en todo momento durante el transcurso del torneo. Igualmente, cada vez que se finalice un enfrentamiento, rogamos a los jugadores que recojan las bolas y pinzas (dejando este material en la esquina de salida –bandera amarilla-) y salgan rápidamente del campo para respetar el otro partido que se esté disputando y generar las menores interrupciones posibles
- Se recuerda a todos los jugadores la obligatoriedad del uso de vestimenta de **color blanco, esto incluye el plumífero sin mangas y el cortaviento** y calzado de suela plana. Está exento del color blanco la ropa de lluvia y abrigo.
- Se prohíbe expresamente fumar durante la disputa de un partido, desde el golpeo de la primera bola, hasta la finalización del partido, aun cuando el juego esté detenido y el jugador se encuentre fuera del terreno de juego.
- Los jugadores deberán dirigirse con respeto tanto al contrario como al público, estando expresamente prohibidos los aspavientos, gritos, palabras malsonantes o insultos, aun cuando estén dirigidos a uno mismo
- Se podrán dar **DOS BOLAS** de prueba antes de los partidos. El jugador ganador del sorteo de salida deberá colocar una pinza cuando anote un aro.
- 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.
- La no aceptación por parte de uno o varios jugadores del campo que se les asigne supondrá la pérdida de todos los partidos anteriores y siguientes por el tanteo máximo posible. Igual penalización que el anterior, tendrán los jugadores que se pongan de acuerdo para intercambiarse el campo que les fuera asignado.
- Los jugadores que estén disputando un partido, deberán situarse por detrás del que vaya a golpear en turno y permanecer quieto y en absoluto silencio mientras éste prepara y ejecuta el golpe.
- 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.
- 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, de marcar sus bolas y dejar de forma inmediata dejas pasar al equipo.

- Si coincidiesen dos partidos en el mismo aro y uno de ellos este desempata una vez agotado su tiempo 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 delegada, 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 anotarlo en el tablón instalado a tal efecto donde se podrán consultar todos los resultados y horarios.

REGIMEN SANCIONADOR

- La participación en el campeonato conlleva la obligación expresa de cada jugador de cumplir con todas las normas de este y las de la **RSHECC**.
- La desatención de alguna o algunas de las normas del campeonato conllevará, atendiendo a su gravedad o reincidencia, independientemente de las otras medidas disciplinarias que tome el club:
 - **A. Pérdida del siguiente turno**
 - **B. Pérdida del siguiente aro**
 - **C. Pérdida del partido**
 - **D. Expulsión del campeonato**
 -

Están facultados para sancionar tanto el director del Torneo como del árbitro del torneo, quienes podrán actuar de oficio o a instancia de cualquier federado, esté o no participando en el torneo.

Director del Torneo: Dña. Ema Basa Ybarra
Árbitro del Torneo: D. Alfonso Iriarte Álvarez

A falta de árbitros, cualquier jugador experimentado podrá suplir las funciones de éste. El torneo se regirá en todos sus aspectos deportivos por la WCF Golf Croquet Rules actualizada.

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, febrero 2024