



REGLAMENTO DE INSCRIPCIÓN Y PARTICIPACIÓN EN PREMIOS DE CRÓQUET

El presente Reglamento será de aplicación en todas las competiciones de Cróquet que se celebren en la RSHECC. Las peculiaridades propias de cada prueba se establecerán en la normativa de la misma.

INSCRIPCIÓN Y TARIFAS

- Con antelación suficiente a su celebración, se publicará en la APP del club, página web y en el tablón de anuncios de la oficina deportiva del Club las condiciones de cada competición.
- Las inscripciones para cada torneo se abrirán con tres semanas de antelación en los torneos abiertos y con dos semanas en los torneos sociales.
- La inscripción a los torneos de cróquet se podrá efectuar a través de correo electrónico a la siguiente dirección: croquet@rshecc.es, indicando nombre y apellidos, email y teléfono de contacto.
- En caso de que el número total de inscritos en una competición sea superior al máximo de participantes previsto para cada prueba, se confeccionará una lista de espera con los jugadores excluidos en función del D-Grade/Hándicap establecido para cada prueba.

Si una vez cerrado el plazo de inscripción y confeccionados y publicados los grupos, se produjese la baja de algún jugador, los grupos no se volverán a rehacer. En tal caso, se llamaría al primer participante en lista de espera. El nuevo jugador se asignaría directamente al grupo en el que se hubiera producido la baja, ocupando la misma posición y fijándose los mismos partidos que se hubieran programado para el participante que hubiera sido baja.

- Las tarifas previstas para la inscripción a los torneos de cróquet serán las establecidas por el club, salvo que la normativa de cada prueba establezca un precio diferente.

NORMAS DE DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

- 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. Al jugador que estando apuntado al torneo, NO se presente a jugar se le dará Walk Over (W.O.) en todos los enfrentamientos que tenga pendientes por disputar y tendrá una suspensión que le impedirá jugar el próximo torneo organizado por la RSHECC al que se apunte. En este último caso, los partidos de la fase de grupos se le darán por perdidos 7-3.
- El jugador tiene un máximo de **45 segundos** para golpear su bola desde que la bola del contrario se ha detenido. En el caso de que un jugador detecte exceso de tiempo utilizado por el contrario, podrá solicitar al árbitro la aplicación de la regla 16.4.2: **pérdida del siguiente turno.**
- Se ruega a todos los jugadores y público silencio en todo momento durante el transcurso del torneo. Igualmente, cada vez que se finalice un enfrentamiento, se ruega a los jugadores que recojan las bolas y las pinzas y salgan rápidamente del campo para generar las menores interrupciones posibles.
- Se establece la obligatoriedad del uso de vestimenta de color blanco y calzado de suela plana.

- Los jugadores que estén disputando un partido, deberán situarse por detrás del que vaya a golpear en turno y permanecer quietos y en silencio mientras éste prepara y ejecuta el golpe.
- 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.
- El jugador ganador del sorteo de salida deberá colocar una pinza cuando anote un aro.
- Los horarios de comienzo del 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. Salvo en los primeros partidos de cada jornada, los campos asignados también serán orientativos y se irán rellenando según se vayan liberando.
- 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 tendrán los jugadores que se pongan de acuerdo para intercambiarse el campo que les fuera asignado
- **Uno de los jugadores** deberá encargarse del control del tiempo. Se activará el cronómetro en el momento del golpeo de la primera bola de un partido. Si en un partido no se controlase el tiempo por 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.
- Durante 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, estando permitida la grabación del golpe para su rápido análisis. **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.
- Si un partido llega a aun 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 una segunda vez, el equipo que va detrás no esperará los tres minutos, teniendo la obligación el partido que le precede, de marcar sus bolas y de dar paso de forma inmediata.

Si coincidiesen dos partidos en el mismo aro y uno de ellos esté desempatando sus jugadores deberán marcar sus bolas y dar paso al otro partido.

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 el resultado fuera de empate se continuará jugando hasta que se deshaga el empate venciendo el jugador que haga el aro. Este tiempo máximo de duración de un partido se cumple en el transcurso de un turno. Este turno será el último del partido y, por tanto, el golpe que se realice en dicho turno, será el último golpe del partido.

- 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.

TROFEOS

- Los primeros clasificados podrán optar entre trofeo o cheque tienda valorado en 50€ y los segundos clasificados podrán optar entre trofeo o cheque tienda valorado en 25€. Los trofeos y/o los cheques tienda, tendrán una fecha de caducidad de 2 meses desde la celebración del torneo, no permitiendo excepciones.

RÉGIMEN SANCIONADOR

- La desatención de alguna o algunas de las normas del campeonato conllevará, atendiendo a su gravedad o reincidencia, e independientemente de otras medidas que tome el club, las siguientes sanciones:
 - A) Pérdida del siguiente turno.
 - B) Pérdida del partido.
 - C) Expulsión del campeonato.

NOTA FINAL

Los premios, torneos y eventos deportivos organizados en el Club tendrán carácter de "evento público" y se podrá grabar o tomar fotografías con el objeto de difundirlas en los medios de comunicación de la RSHECC o de terceros.

El Comité de Cróquet de la RSHECC