



REAL SOCIEDAD HIPICA ESPAÑOLA CLUB DE CAMPO

TORNEO APERTURA VERANO Social con HANDICAP CROQUET GC

Viernes 2 (opcional), Sábado 3 y Domingo 4 de JULIO de 2021

El torneo se jugará en la modalidad individual HANDICAP, constando de dos rondas desde el viernes 25 o sábado 26 (en función de si son 24 o 32 inscritos) de junio hasta el domingo día 27, en el que finalizará, a las 15:00 horas aproximadamente.

El precio de la inscripción será de 19€ para los Socios y al tratarse de una competición reconocida por la Federación Española de Croquet (FEC), todos los jugadores deberán estar federados.

La inscripción se limita a **24 o 32 personas** y podrá inscribirse cualquier Socia/o del Club.

Los jugadores Socios del Club interesados en participar en esta competición deben solicitarlo telefónicamente en el **Caddie Master de la R.S.H.E.C.C. en el teléfono 916571018**, indicando su nombre completo, número de federado, si pueden jugar el viernes 25 y su teléfono móvil para que pueda enviarse a cada jugador, en su momento, toda la información referente al Trofeo.

La aceptación y asignación de los jugadores a los grupos, se hará teniendo en cuenta el grade y hándicap individual, el día en el que finaliza el plazo de inscripción, en la web de la FEC. Tendrán preferencia los jugadores con el hándicap más alto.

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. El nuevo jugador que así se incorporase se asignaría directamente al grupo en el que hubiera producido la baja, ocupando la misma posición y fijándose los mismos partidos que se hubieran programado para el jugador que hubiera sido baja. Si se produjeran varias bajas y hubiera varios jugadores en lista de espera, su grupo se asignará de la misma manera.

PRIMERA RONDA o GRUPOS

Las 24/32 jugadores se repartirán en 6/8 grupos de 4, disputando 3 partidos cada jugador en formato liga.

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, se realizarán cinco lanzamientos al palo de corsario desde el punto de penalti. De continuar el empate, se continuará con lanzamientos al palo de corsario de manera alterna, hasta que se deshaga el mismo.

Los partidos se disputarán a la mejor pareja de **13 aros con límite de 50 minutos** por partido. Se aplica la regla de los 4 minutos

- **En cada partido uno de los jugadores se deberá encargar del control del tiempo; activándose el cronometro en el momento del golpeo de la primera bola del partido, debiendo avisar al adversario 5 minutos antes de llegar al límite fijado para el partido.**

- **No se detendrá el tiempo excepto en semifinales. Las finales se juegan sin límite de tiempo**

- **En ningún caso un partido esperará más de cuatro minutos al partido que le precede, teniendo este, la obligación de ceder el paso. Y así sucesivamente a lo largo del partido.**

FASE FINAL- ORO y PLATE-

Si son 24 jugadores: La Fase Final ORO la disputará los dos primeros de cada grupo y los 4 mejores terceros- La PLATE los dos peores terceros y todos los cuartos

Si son 32 jugadores: La Fase Final ORO la disputará los dos primeros de cada grupo - La PLATE los terceros de cada grupo.

NORMAS

En caso de que una partida tenga que desempatar debido a que se acabó el tiempo con resultado de empate, se deberá dejar pasar a la partida que le sigue si esta tuviera que esperar para poder seguir jugando.

Los horarios de comienzo de partido son orientativos, debiendo estar el jugador disponible 30 minutos antes por si el partido que le precediera en turno finalizase antes de cumplirse el tiempo máximo de duración previsto, a fin de poder adelantar el que se debiera jugar a continuación.

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 jugará con la mayor celeridad el siguiente aro, ganando el partido el jugador que consiga anotar el mismo.

Si en un partido no se controlase el tiempo por ninguno de los jugadores, el Director del Torneo, o la persona por éste 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.

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 permitido (y recomendado) la grabación del golpe para su rápido análisis.

Los jugadores que estén disputando un partido deberán situarse por detrás del que vaya a golpear en turno y permanecer en absoluto silencio mientras éste prepara y ejecuta el golpe; estando, en todo caso, prohibido colocarse enfrente del golpeador.

El Director del Torneo y los árbitros serán designados por el Comité de Croquet con anterioridad al comienzo del Torneo. Estos serán los responsables de hacer cumplir los horarios de los partidos y/o adelantarlos si fuera necesario.

A falta de árbitros o del Director del Torneo cualquier jugador experimentado podrá suplir las funciones de éstos.

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

Al comenzar un partido, sólo el golpeador permanecerá en la zona de salida, debiendo colocar su bola lo más cercano posible de la esquina IV.

A los jugadores se les permitirá entrenar durante 2 minutos antes del inicio de su primer partido en el Campeonato.

Madrid, 17 de junio de 2021
Comité de técnico de la prueba

JOSE M^a ALONSO-GAMO, ANDRES ALVAREZ-SALA Y FERNANDO RUBIO

El Comité de Croquet se reserva el derecho de modificar esta normativa

ANEXO: SISTEMA DE JUEGO POR HANDICAP

BOLA ADICIONAL (“BISQUE”) EN JUEGO CON HÁNDICAP

- *El Hándicap de un Jugador puede oscilar entre -6 y 20.*
 - *En Individuales al mejor de 13 aros, el jugador de mayor Hándicap (“el Beneficiario”) recibe un número de bisques igual a la diferencia entre los hándicaps de ambos jugadores, que se ajusta si el partido es al mejor de 7 o 19 aros.*
 - *En Dobles al mejor de 13 aros, se divide por dos y se redondea al alza, de no ser número entero:*
 - *La diferencia entre el Hándicap más bajo de un Equipo y el más alto del otro*
 - *La diferencia entre los hándicaps de los otros dos Jugadores*
 - *Ajustándose también de ser el partido al mejor de 7 o 19 aros*
 - *El Beneficiario puede jugar uno o mas Bisques seguidos, si tuviese más de uno*

- *Un Bisque:*
 - *Se juega, previo aviso al adversario, después del Golpe dado por el Beneficiario en su Turno y con la bola jugada en el mismo*
 - *No permite al Beneficiario anotar a su favor un Aro pasado con su bola,*
 - *Aunque si pasa la de su Adversario éste si se anota el Aro*

 - *Tras jugar una Bola Incorrecta, el Beneficiario **solo** podrá jugar un Bisque si el Oponente opta por “Recolocar y Jugar de nuevo”*
 - *Tras cometer una Falta, si el Beneficiario quiere jugar un Bisque el Oponente **debe** optar por reponer las bolas como estaban*
 - *Un jugador que dice que SÍ va a dar Bisque SÍ puede retractarse antes de jugarlo, salvo en el caso anterior.*
 - *Un jugador que dice que NO va a dar un Bisque NO puede retractarse.*
 - *Si se juega un Bisque inválidamente y se para el juego antes de que su Oponente haya jugado su Golpe*
 - *No vale el Golpe dado con el Bisque*
 - *Se recolocan a su posición anterior todas las bolas movidas*
 - *El Oponente continúa el juego en secuencia*

 - *En los Torneos en que se estipule conceder un Golpe de gracia por Bola tras cumplirse el tiempo no podrá usarse un Bisque tras dicho Golpe, aunque sí luego, si hubiese desempate.*