



## REAL SOCIEDAD HIPICA ESPAÑOLA CLUB DE CAMPO

# TORNEO DOBLES AMERICANO EN BENEFICIO DE LA FUNDACIÓN MADRID CONTRA LA ESCLEROSIS MÚLTIPLE

**Lugar de Celebración:** RSHECC

**Fecha de celebración:** ~~viernes 14~~ sábado 15 y domingo 16 octubre

**Modalidad:** Dobles Americano sin Hándicap

**Inscripciones:** Caddie Master por teléfono en el 916571018

**Apertura inscripción:** lunes 3 de octubre 08:30h am

**Cierre inscripción:** domingo 9 de octubre 18:00h pm

**Cuota de inscripción:** **35€ por persona en la cuenta ES3114910001293000058902**

**Fundación Esclerosis Múltiple Madrid**

**La recaudación de la competición será íntegra a favor de la Fundación Madrid contra la Esclerosis Múltiple**

El lunes 10 se comunicará a los Socios los jugadores participantes que deberán tener habilitado el pago de 35€ para que, en el caso que lo deseen, puedan realizar una donación. El miércoles se publicarán los horarios de juego.

**Participantes:** el campeonato será para los socios del club y al ser dobles no será válido para el Dgrade ni para Ranking de Hándicap, para un máximo de 32 participantes que serán seleccionados por orden de DGrade de mayor a menor.

**Premios:** habrá premio para las parejas campeona y subcampeona de categoría Oro y campeona de categoría Plate donados por la Fundación

### ESTRUCTURA DEL JUEGO

#### PRIMERA RONDA O FASE DE GRUPOS

Se disputará una primera fase de grupos de 28 jugadores divididos en 7 grupos de 4 jugadores cada uno atendiendo al Dgrade de cada jugador. En cada grupo se disputarán partidos de dobles, de manera que cada jugador formará pareja con cada uno de los otros componentes de su grupo, enfrentándose a los otros dos jugadores del grupo en cada caso.

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 la pareja vencedora 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, continuarán los lanzamientos al corsario de forma alterna, hasta que se deshaga dicho empate.

Pasarán a la ronda de Oro los mejores 16 jugadores, que serán los dos mejores clasificados de cada grupo y los dos mejores tercets, y los siguientes 12 pasarán a la ronda de Plate.

#### SEGUNDA RONDA

##### **ORO**

Se formarán nuevos grupos para los 16 jugadores clasificados. Se disputarán los partidos en cada grupo de la misma manera que en la primera ronda. Los partidos serán a 13 aros con límite de 55 minutos.

##### **PLATE**

Se formarán nuevos grupos para los 12 jugadores peor clasificados. Se disputarán los partidos en cada grupo de la misma manera que en la primera ronda. Los partidos serán a 13 aros con límite de 55 minutos.

#### TERCERA RONDA

##### **FINAL ORO**

Los primeros clasificados de los grupos ORO disputarán la Final a 13 aros sin límite de tiempo, de la que saldrá la pareja campeona Oro y subcampeona de Oro.

Los segundos clasificados de los grupos ORO disputarán un partido a 13 aros sin límite de tiempo, del que saldrán las parejas 3a y 4a clasificadas Oro.

##### **FINAL PLATE**

Los primeros clasificados de los grupos de PLATA disputarán la final a 13 aros con límite de 55 minutos, de la que saldrá la pareja Ganadora de Plata.

#### 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.

No se podrán dar bolas de prueba antes de los partidos. La pareja ganadora 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, y avisará al adversario 5 minutos antes de que finalice el tiempo establecido. 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 coincidiesen dos partidos en el mismo aro y uno de ellos este desempataando 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 la pareja que haga el aro.

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.

Una vez finalizado cada partido la pareja ganadora del partido deberá anotarlo en el tablón instalado a tal efecto donde se podrán consultar todos los resultados y horarios.

Si por cualquier circunstancia, antes de comenzar un partido, un grupo quedase con un jugador menos, los jugadores que debiera formar pareja con el ausente, disputarán el partido jugando con las dos bolas asociadas contra los otros dos jugadores. El jugador ausente perdería ese partido por 7-0 y no podrá continuar jugando el campeonato.

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.

Director del Torneo: D. Andrés Álvarez-Sala, Dña. María Corrales Rodríguez.

Árbitro del Torneo: D. Alfonso Iriarte Álvarez.

El torneo se registrará en todos sus aspectos deportivos por la WCF Golf Croquet Rules 2018 Edition.

Madrid, 26 de septiembre 2022