



## **REAL SOCIEDAD HIPICA ESPAÑOLA CLUB DE CAMPO**

### **CAMPEONATO INDIVIDUAL CROQUET GC 2021**

**Viernes 4, Sábado 5 y domingo 6 de NOVIEMBRE de 2022**

El torneo se jugará en la modalidad individual CROQUET GC, para Socios de la RSHECC y un 25% del total de participantes podrán ser NO Socios, constando de dos rondas desde el viernes hasta el domingo en el que finalizará, a las 16:00 horas aproximadamente.

El precio de la inscripción será de 19€ para Socios y de 40€ para los NO Socios y al tratarse de una competición reconocida por la Federación Española de Croquet (FEC), todos los jugadores deberán estar federados y con DGrade activo o no.

#### **Plazas:**

32 plazas ordenadas por Dgrade de mayor a menor

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 o por email en [cmartes@rshecc.es](mailto:cmartes@rshecc.es)**, indicando su nombre completo, número de federado y su teléfono móvil, para que pueda enviarse a cada jugador, en su momento, toda la información referente al Trofeo.

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 32 jugadores se repartirán, siguiendo el método de la serpiente estándar en atención al DGrade de cada jugador el lunes 31 de octubre en 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, 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.

#### **FASE FINAL TIER 1- ORO /PLATE**

- ORO La disputarán los dos primeros de cada grupo en oro. 16 jugadores
- PLATE La disputaran los terceros de cada grupo. 8 jugadores. Los 4º quedaran eliminados

#### **NORMAS**

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. Al finalizar el tiempo máximo de juego, los jugadores tendrán un golpe extra.

En ningún caso un partido esperará más de 3 minutos al partido que le precede, teniendo éste la obligación de ceder el paso y así sucesivamente a lo largo del partido.

- No obstante, si un partido estuviese en un aro desempataando al haber terminado sus 50 minutos de juego, deberá marcar y dejar jugar al siguiente partido que llegue a ese aro
- Los partidos se jugarán al mejor de 13
- La final se juega sin límite de tiempo al mejor de 19
- Las **incidencias** que puedan ocurrir en el curso del partido, como la solicitud de intervención arbitral ante una situación dudosa, **no supondrán tiempo adicional** de juego en ningún caso.
- 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, salvo necesidad de desempatar.
- 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. La intervención de un árbitro en una duda de juego **no alterará los tiempos** del partido, que seguirán transcurriendo según lo expuesto.
- Se recuerda la OBLIGATORIEDAD del uso de vestimenta de color blanco y de zapato de suela plana

#### **DISPOSICIÓN FINAL**

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, a 15 de octubre de 2022**

**Árbitros**

**ALFONSO IRIARTE / LUIS BELDA**

**Comité y dirección técnico del Torneo**

**ANDRÉS ÁLVAREZ-SALA Y FERNANDO RUBIO**