



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

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

# **CROQUET GC TORNEO ABIERTO DGRADE >1.600**

**Martes 23 de mayo, lunes 19 de junio y lunes 3 de julio**

- Inscripciones: Caddie Master **por correo a croquet@rshecc.es**
- Apertura inscripción: Las inscripciones se abrirán quince días antes a las 8:30h y se cerraran el jueves anterior a las celebración del torneo a las 12:00h
- Cuota de inscripción: Socios 20'5€ y NO Socios 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.
- Premios: habrá premio para campeón y subcampeón de categoría Oro
- El número máximo de jugadores será de 16 participantes

### **PRIMERA RONDA O FASE DE GRUPOS**

Los 16 participantes, disputará una primera fase de grupos divididos en 4 grupos de 4 jugadores siguiendo el método de la serpiente estándar en atención al DGrade de cada jugador el día del cierre de inscripciones disputando 3 partidos cada jugador en formato liga. En total de disputaran 24 partidos disputándose al mejor de 13 aros con límite de 60 minutos por partido. Los resultados de cada partido se deberán apuntar por el jugador vencedor en el marcador instalado.

El jugador que venza conseguirá 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, se lanzará un solo lanzamiento al palo del corsario y la bola que quede más cerca del palo del corsario será el ganador. Pasarán a la ronda de Oro los 8 mejores jugadores de esta fase.

### **SEGUNDA RONDA**

La segunda ronda la jugaran los 8 jugadores mejor clasificados en la primera ronda. Se volverán a formar 2 grupos de 4 jugadores con el mismo método serpiente disputando 3 partidos cada jugador en formato liga. En total de disputaran 12 partidos disputándose al mejor de 13 aros con límite de 60 minutos por partido. Los resultados de cada partido se deberán apuntar por el jugador vencedor en el marcador instalado y la clasificación de esta segunda ronda será de la misma forma que en la primera ronda.

- **Grupo A Oro: 1ºA – 2ºB – 2ºC – 1ºD**
- **Grupo B Oro: 2ºA – 1ºB – 1ºC – 2ºD**

Terminada esta segunda ronda, los dos jugadores mejor clasificados en los dos grupos, en total 4 jugadores, disputaran la semifinal al mejor de 19 aros con límite de tiempo de 80 minutos. La final se disputara al mejor de 19 aros sin límite de tiempo.

### **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 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** y calzado de suela plana.
- 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 **UNA SOLA BOLA** 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. En todo caso está prohibido colocarse y moverse enfrente del golpeador.
- 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, demarcar sus bolas y dejar de forma inmediata.
- Si coincidiesen dos partidos en el mismo aro y uno de ellos este desempatando 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 delegaden, 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: D<sup>a</sup> Maria Corrales Rodríguez**

**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**

