Club de Campo Villa de Madrid S.A.

TORNEOS EXPRES

Septiembre a diciembre

I. CARACTERÍSTICAS

En la siguiente tabla se detallan los torneos que se celebrarán en formato Express de un día, con su fecha de inscripción, denominación, modalidad de juego, sí es o no valedero para Ranking de Hándicap.

La mención a 'Jugadores sin Hcp' es referida a jugadores que no hayan obtenido hándicap a la fecha de la inscripción.

FECHA	DENOMINACIÓN TORNEO	MODALIDAD DE JUEGO	VALEDERO RANKING
17-sep	TORNEO DOBLES: HCP 8 O SUPERIOR	DOBLES CON HCP 8 O SUPERIOR	NO
25-sep	II TORNEO AMERICANO: HCP 7 O SUPERIOR	AMERICANO CON HCP 7 O SUPERIOR	NO
07-oct	II TORNEO SIN HCP	INDIVIDUAL PARA JUGADORES SIN HCP	NO
16-oct	II TORNEO DAMAS	INDIVIDUAL	SI
22-oct	II TORNEO CABALLEROS	INDIVIDUAL	SI

caser seguros

Lugar de celebración: Antequina.
Horarios de juego: los establecidos en función de la competición.
Participantes e inscripciones: el número de jugadores por torneo, la forma de selección de participantes, el periodo de inscripción, que se debe realizar desde la web de reservas con apertura desde las 9:00h y cierre a las 16:00h del día siguiente, y la publicación de jugadores, grupos y horarios se incluyen en la siguiente tabla.

FECHA	DENOMINACIÓN TORNEO	Nº JUGADORES	SELECCIÓN DE PARTICIPANTES	PERIODO INSCRIPCION	PUBLICACION JUGADORES GRUPOS Y HORARIOS
17-sep	TORNEO DOBLES: HCP 8 O SUPERIOR	12 PAREJAS	ORDEN DE INSCRIPCION	08-09 al 09/09	15-sep
25-sep	II TORNEO AMERICANO: HCP 7 O SUPERIOR	12	ORDEN DE INSCRIPCION	15/9 al 16/09	22-sep
07-oct	II TORNEO SIN HCP	12	ORDEN DE INSCRIPCION	29/9 al 30/9	03-oct
16-oct	II TORNEO DAMAS	12	ORDEN DE HCP	6/10 al 7/10	13-oct
22-oct	II TORNEO CABALLEROS	12	ORDEN DE HCP	13/10 al 14/10	20-oct

Cuota de inscripción: 5€. En las competiciones de dobles, 5€ cada jugador.

El cobro de la competición se realizará en el momento de la publicación del listado

Reglamento: el de Golf Croquet de la WCF (World Croquet Federation), 6ª edición de marzo de 2022.

Premios: Trofeos para los primeros y segundos clasificados**.**

Bajas e incidencias: cualquier baja se notificará a la dirección de correo **croquet@ccvm.es** y será irrevocable. Una vez que se hayan publicado los horarios, la notificación de baja de un jugador sin causa plenamente justificada llevará consigo la aplicación de la Normativa del Club. Del mismo modo, cualquier incidencia que afecte en el torneo se deberá comunicar con la mayor celeridad posible al caddie máster a la misma dirección.

Club de Campo Villa de Madrid S.A.

II. DESARROLLO DE LA COMPETICION

ORGANIZACIÓN Y HORARIOS

Los jugadores o parejas inscritas se organizarán en grupos de 4 jugadores/parejas cada uno, según el modelo estándar.

Una vez publicados los grupos y horarios de juego éstos no podrán modificarse. Si hubiera algún jugador/pareja en lista de espera, quedarían asignados directamente a la posición y al grupo en el que se hubiera producido la baja.

Si fuese necesario, el director del Torneo podrá variar la estructura o la composición de los grupos, gestionar las posibles altas y bajas, el orden de juego, la extensión de tiempo de un partido o cualquier otra eventualidad, si fuese necesario.

El tiempo del partido se cumple en el transcurso de un turno, que será el último del partido, así como el golpe que se realice en dicho turno. A partir de este último golpe, 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 con la mayor celeridad, y ganará el partido quien consiga anotar el aro**.**

No se detendrá el tiempo de los partidos, salvo los casos contemplados en esta normativa o a causa justificada a criterio de la dirección del torneo, quien está facultada para determinar el final de un partido en el momento que estime oportuno en caso de incidencias en su cronometraje.

PRIMERA RONDA O FASE DE GRUPOS

En cada grupo se jugarán partidos en formato liga de todos contra todos al mejor de 13 aros, con un límite de 45 minutos.

El ganador de cada partido obtendrá 1 punto y el perdedor 0.

Para establecer la clasificación en esta Fase y el pase a la Fase Final, se tendrá en cuenta en primer lugar el número de puntos obtenidos; en segundo lugar, la diferencia de aros; y, en tercer lugar, el número de aros a favor.

Si persistiera el empate, se tendría en cuenta el resultado del enfrentamiento particular de los interesados. De ser entre más de dos, se realizarían cinco lanzamientos al palo de corsario desde el punto de penalti y se clasificaría quien hubiese acertado más veces. De continuar el empate se continuaría con lanzamientos al palo de corsario de manera alterna hasta que se deshaga el mismo.

FASE FINAL

Habrá una única Fase Final eliminatoria en la categoría Oro pasarán los que se hayan clasificado en primer y segundo lugar, y los dos mejores terceros.

Los partidos de cuartos, semifinales se disputarán al mejor de 13 aros con un límite de 45 minutos.

La final de Oro se jugará al mejor de 13 aros sin límite de tiempo.

Club de Campo Villa de Madrid S.A.

II. NORMAS

VESTIMENTA Y CORTESÍA

No está permitido fumar ni vapear en el campo de juego en el curso de los partidos.

Es obligatorio el uso de vestimenta de color blanco y de zapato de suela plana.

Los jugadores evitarán situarse delante del jugador que vaya a dar un golpe y guardarán silencio mientras éste lo prepara y ejecuta.

Se recuerda la obligación de respetar las normas de "Información, Consejos y Uso de Marcadores" y de "Comportamiento" contenidas en el Reglamento de Croquet (Reglas 14 y 16). Su incumplimiento podrá dar lugar a las sanciones previstas en el mismo.

OBLIGACIONES DE LOS JUGADORES

Los jugadores deberán estar disponibles en los 20 minutos anteriores a la hora fijada para su partido.

Cada jugador deberá dar su golpe, o declarar haberlo dado, dentro de los 30 segundos siguientes a la finalización del último turno, excepto cuando ocurra alguna incidencia por la que sea razonable que se produzca un retraso.

Los jugadores que jueguen con la bola azul o la verde llevarán las pinzas. Terminado el partido deberán recogerlas y entregarlas al starter.

Al acabar un partido, los jugadores deberán cumplimentar y firmar la correspondiente tarjeta, que entregarán al starter, para su registro y anotación en el tablón de resultados.

WALK OVER (W.O.): SITUACIONES

El walk over (w.o) en croquet se produce cuando un jugador no se presenta a jugar o abandona un partido. En el caso del torneo de dobles, la ausencia de uno de los jugadores de la pareja, aunque su otro componente esté presente, equivaldrá a la ausencia de la pareja.

- Si un jugador/ pareja no se presentara al torneo se pondrá NP (no Presentado) y quedará descalificada del mismo.
- Si un jugador/ pareja se retirase una vez comenzado un partido, lo perdería por 7 aros contra los que haya anotado hasta ese momento.
- Si un jugador/ pareja hubiera jugado la mitad o más de los partidos que deben disputarse, serían válidos los partidos jugados con el tanteo obtenido y en los no jugados se daría w.o., con resultado de 7wo-3. Estos partidos contabilizarían para el resultado del grupo para la fase siguiente.
- Si un jugador/ pareja hubiera jugado menos de la mitad de los partidos, los efectivamente disputados serían valederos para el torneo con el resultado obtenido. De cara a la clasificación de su grupo, todos los partidos (jugados y no jugados) tendrían el mismo resultado de 7wo-3 (w.o.)

La retirada de un jugador/ pareja de un partido sin causa justificada, así como la no presentación a jugar un partido supondrá que el jugador no podrá continuar jugando.

JUGADAS POTENCIALMENTE DUDOSAS

Ante la ejecución de un golpe en el que exista la posibilidad razonable de la comisión de una falta, cualquiera de los contendientes podrá solicitar la presencia de un árbitro.

DETENCIÓN DEL TIEMPO DE LOS PARTIDOS

Como regla general, no se detendrá el tiempo de los partidos. Se exceptúa el caso que se indica en el apartado siguiente: si restaran cuatro o menos minutos de juego

COINCIDENCIA DE DOS PARTIDOS EN UN ARO

Si a un partido (A) le tocase jugar a un aro disputado por otro partido (B), deberá avisar al starter o árbitro para que le indique al partido (B) que dispone de tres minutos de juego. Si transcurrido ese tiempo no hubiese pasado el aro, deberá marcar sus bolas y dar paso al partido A, quien dispondrá a su vez de tres minutos, repitiéndose esta secuencia hasta que uno de los partidos pase el aro en disputa.

Si ambos partidos volviesen a coincidir en un aro, el partido A tendrá preferencia de paso y si se dieran coincidencias posteriores, irían alternándose a la hora de esperar, salvo que a uno de los partidos le restasen cuatro o menos minutos de juego, en cuyo caso:

- el partido al que le restasen cuatro o menos minutos tendría preferencia de juego
- el otro partido podrá pedir que se detenga el tiempo de su partido hasta poder reanudar el juego.

Si uno de los partidos coincidentes estuviera desempatando, deberá marcar sus bolas y esperar a que el otro partido pase el aro.

DISPUTA DE TODOS LOS PARTIDOS

Es obligatorio disputar todos los partidos del Torneo. La retirada de un jugador sin causa plenamente justificada llevará consigo la aplicación de la Normativa del Club.

Directora del Torneo: se informará en cada torneo.
Árbitro del Torneo: se informará en cada torneo.