



REAL CLUB DE CAMPO
VILLA DE MADRID

TORNEO EXPRES DE DOBLES

(12 parejas) 21 de noviembre de 2025

I. CARACTERÍSTICAS

Fecha de celebración: viernes 21 de noviembre de 2025.

Lugar de celebración: Campos de Tiro del Club de Campo Villa de Madrid.

Modalidad: Dobles sin hándicap. El campeonato será social y no será valedero ni para Ránking de Hándicap ni para DGrade.

Inscripciones: a través de la web de reservas del CCVM.

- **Cuota de inscripción:** 20€ por pareja, que se cobrará a la publicación del listado de jugadores y horarios.
- **Apertura de la inscripción:** a las 12:00 horas del viernes 14 de noviembre 2025.
- **Cierre de la inscripción:** a las 12:00 horas del lunes 17 de noviembre 2025.
- **Publicación de jugadores, horarios y grupos:** el martes 18 de noviembre 2025.

Participantes: abonados del Club federados con hándicap, con un máximo de **12 parejas** participantes.

Selección de las parejas: la selección de las parejas se realizará por orden de inscripción y teniendo en cuenta que:

- tendrán prioridad aquellas parejas que en el último premio de dobles (15 y 16 de noviembre) se hubiesen quedado en la lista de espera, siempre y cuando las parejas estén compuestas por los mismos integrantes que en la inscripción anterior.
- en el caso de no completar las 12 parejas con aquellas que hubiesen estado en lista de espera, se completará en función de las inscripciones por estricto orden de inscripción.

Notificación de bajas: Cualquier baja o incidencia 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 o pareja sin causa plenamente justificada llevará consigo la aplicación de la Normativa del Club.

Reglamento: El de Golf Croquet de la Federación Mundial de Croquet (WCF), 6ª edición del 2022.

Premios: Se entregarán premios a las parejas finalistas de Oro.

II. DESARROLLO DE LA COMPETICION

ORGANIZACIÓN Y HORARIOS

En primera ronda o Fase de Grupos, las parejas inscritas se dividirán en 4 grupos de 3 parejas cada uno, según el sistema tradicional de la serpiente.

Una vez publicados los grupos y los horarios de juego éstos no podrán modificarse. Si se produjese la baja de una o más parejas, los grupos así formados no se reharían; si hubiera alguna pareja en lista



REAL CLUB DE CAMPO VILLA DE MADRID

de espera, ésta quedaría asignada directamente al grupo en el que se hubiera producido la baja y en la posición de tal pareja, por el orden en que se hubiera producido la comunicación de la baja.

En función de las circunstancias, 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, como podría ser el caso, en los partidos sin límite de tiempo, de fijar un tiempo máximo de finalización, con carácter específico para un partido, o general a la vista del desarrollo de la competición.

El tiempo del partido se cumple en el transcurso de un turno. Ese será el último turno del partido y, por tanto, el golpe que se realice en dicho turno será el último golpe del partido. A partir de este golpe, cada jugador dispondrá de UN GOLPE ADICIONAL con su bola correspondiente.

Si jugados estos golpes adicionales el resultado fuera de empate, se continuará jugando y ganará el partido quien consiga anotar el aro.

En caso de una incidencia que implique la no asistencia de una pareja al torneo se deberá comunicar con la mayor celeridad posible al Starter a la siguiente dirección: croquet@ccvm.es

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 50 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 existiera un empate entre dos parejas, se tendría en cuenta el resultado del enfrentamiento particular de los mismos. En caso de que el empate fuera entre más de dos parejas, 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, y para deshacerlo, se continuaría con lanzamientos al palo de corsario de manera alterna hasta obtener un ganador.

Si una pareja se retirase una vez comenzado un partido, lo perdería por 7 aros contra los que haya anotado hasta ese momento. Si una pareja o uno de sus jugadores no se presentase a jugar un partido, la pareja lo perdería por 7-3. En ambos supuestos, tal pareja no podría continuar jugando el campeonato, dándosele por perdidos sus restantes partidos por 7-3.

FASE FINAL CATEGORÍA ORO

A la Fase Final eliminatoria de la **categoría Oro** pasarán las ocho parejas clasificadas en primer y segundo lugar de cada grupo de la primera ronda.

Los partidos de cuartos y semifinales se disputarán al mejor de 13 aros con un límite de 50 minutos.

La final se disputará al mejor de 13 aros con un límite de 50 minutos.



REAL CLUB DE CAMPO
VILLA DE MADRID

III. 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.

OBLIGACIONES DE LOS JUGADORES

Los jugadores deberán estar disponibles para jugar 20 minutos antes de 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.

Las parejas 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 de resultados.

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, el partido (B) 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.

A partir de ese momento, si ambos partidos volvieran a coincidir en otro aro, tendrá preferencia de paso el partido que haya esperado por última vez en un aro anterior, de tal forma que haya alternancia de la regla de los 3 minutos entre los dos partidos, 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.



REAL CLUB DE CAMPO
VILLA DE MADRID

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 una pareja sin causa plenamente justificada llevará consigo la aplicación de la Normativa del Club.

Director del Torneo: D.

Árbitro del Torneo: D.