

TORNEOS EXPRÉS

I. CARACTERÍSTICAS

En la siguiente tabla se detallan los torneos que se celebrarán en formato de un día **durante el primer semestre del año**, con su fecha de inscripción, denominación, modalidad de juego, sí es o no valedero para Ranking de Hándicap o de DGrade.

FECHA	DENOMINACIÓN TORNEO	MODALIDAD DE JUEGO	VALEDERO R. HANDICAP	VALEDERO R. DGRADE
19-mar	TORNEO HCP 9+	INDIVIDUAL	SÍ	NO
16-abr	AMERICANO	AMERICANO	NO	NO
23-abr	TORNEO HCP 5-	INDIVIDUAL	SÍ	NO
14-may	TORNEO DOBLES	DOBLES	NO	NO
28-may	TORNEO DAMAS	INDIVIDUAL DAMAS	SÍ	NO
18-jun	ABIERTO 25%	INDIVIDUAL	SI	SI
2-jul y 9-jul	TORNEO VERANO POR EQUIPOS	INDIVIDUAL/DOBLES	Pendiente	NO

Lugar de celebración: Campos Tiro y Antequina.

La Fase de Grupos se realizará en dos campos (un campo del Tiro y Antequina). La adjudicación del campo para los diferentes grupos se realizará mediante sorteo para cada torneo.

La Fase eliminatoria se jugará en Antequina, salvo cierre del campo por labores de mantenimiento en cuyo caso el torneo se jugará íntegramente en los campos de Tiro.

Horarios de juego: los establecidos en función de la competición.

Participantes e inscripciones: el número de jugadores, su forma de selección, el periodo de inscripción, a realizar desde la web de reservas con apertura desde las 9:00h y cierre a las 16:00h del día siguiente, la publicación de jugadores, grupos y horarios se incluyen en la siguiente tabla.

FECHA	DENOMINACIÓN TORNEO	Nº JUGADORES	SELECCIÓN DE PARTICIPANTES	PERIODO INSCRIPCION	PUBLICACIÓN JUGADORES GRUPOS Y HORARIOS
19-mar	TORNEO HCP 9+	12	Primero, los hcps. más altos. (Orden inverso)	14/03 al 15/03	17-mar
16-abr	AMERICANO	12	Orden de inscripción	11/04 al 12/04	14-abr
23-abr	TORNEO HCP 5-	12	Orden de inscripción	18/04 al 19/04	21-abr
14-may	TORNEO DOBLES	12 parejas	Orden de inscripción	9/05 al 10/05	12-may
28-may	TORNEO DAMAS	12	Primero, los hcps. más altos. (Orden inverso)	02/06 al 03/06	26-may
18-jun	ABIERTO al 25%	16	Orden de inscripción	16/06 al 17/06	16-jun
2-jul y 9-jul	TORNEO VERANO POR EQUIPOS	////	Orden de inscripción	01/07 al 02/07	30-jun



REAL CLUB DE CAMPO
VILLA DE MADRID

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.

II. DESARROLLO DE LA COMPETICION

ORGANIZACIÓN Y HORARIOS

Los jugadores (individual o parejas) se organizarán en grupos de un mismo número cada uno y se configurará según el modelo estándar de la serpiente.

Una vez publicados los grupos y horarios de juego éstos no podrán modificarse. Si se produjese la baja de uno o más jugadores, los grupos así formados no se reharían; si hubiera algún jugador en lista de espera, éste quedaría asignado directamente al grupo en el que se hubiera producido la baja y en la posición de dicho jugador, según la fecha y hora en que se hubiera producido la comunicación de la baja.

Según 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 o cualquier otra eventualidad, a la vista del desarrollo de la competición.

El control del tiempo de los partidos estará establecido por parte de uno de los jugadores que vaya a disputarlo tal y como se especifica en la Obligación de Jugadores.

El tiempo de un partido se cumple en el transcurso de un turno. Este turno será el último del partido y, por tanto, el golpe que se realice en dicho turno será el último golpe del partido. Como regla general, y salvo que se indique otra cosa en la normativa correspondiente, a partir de este 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 seguirá jugando y ganará el partido aquel que consiga anotar el aro. En caso de que exista una norma específica que disponga que en la competición que sea válido el empate, el partido finalizará después de los golpes adicionales.

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.

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

CLASIFICACIÓN EN 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 existiera un empate entre dos jugadores, se tendría en cuenta el resultado del enfrentamiento particular de los mismos. Si el empate fuera entre más de dos jugadores, 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.

FASE FINAL

Habr  una  nica Fase Final eliminatoria en la que pasar n los que se hayan clasificado en primer y segundo lugar, y los dos mejores terceros.

Los partidos de cuartos, semifinales se disputar n al mejor de 13 aros con un l mite de 45 minutos.

La final se jugar  al mejor de 13 aros en 50 minutos.

II. NORMAS

VESTIMENTA Y CORTES A

Es obligatoria la vestimenta de color blanco y calzado de suela plana. Adem s:

- Cada prenda de la vestimenta ha de ser predominantemente blanca, con al menos un 75% de su superficie de ese color
- Tal regla no se aplica al calzado o a las prendas de cabeza; tampoco a la ropa de lluvia s lo cuando est  lloviendo o haya otras condiciones climatol gicas adversas (fr o extremo, viento) que hagan necesario disponer de prendas de juego no habituales.
- Si un jugador utilizara en condiciones climatol gicas normales alguna prenda de otro color, el  rbitro o el director de la competici n le advertir  de la necesidad de vestir de acuerdo con esta norma y el jugador tratar  de hacerlo lo antes posible.

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

No est  permitido el uso de tel fono m vil, excepto cuando sea para consultar la hora.

Los jugadores evitar n situarse delante del jugador que vaya a dar un golpe y guardar n silencio mientras  ste lo prepara y ejecuta. Est  prohibido colocarse o moverse frente al golpeador.

Las normas de "Informaci n, Consejos y Uso de Marcadores" y de "Comportamiento" contenidas en el Reglamento de R gimen Interior, norma octava referidas a la instalaciones de croquet, deber n ser observadas por los jugadores, y de manera muy especial las relativas al respeto a tener con el contrario, con el  rbitro y con el p blico, por lo que cualquier falta de educaci n, grito, aspaviento, palabra malsonante o insulto, incluso los dirigidos contra uno mismo, podr n ser considerados faltas de comportamiento y por tanto ser objeto de sanci n.

Se espera de todos los jugadores el cuidado de las instalaciones y muy particularmente del terreno de juego, por lo que se recomienda que dispongan de un arreglapiques y los usen para reparar el da o. El ocultamiento de un da o al terreno que pudiera ser resuelto en el momento se considerar  una falta de cortes a para el resto de los jugadores.

OBLIGACIONES DE LOS JUGADORES

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

Cada jugador deber  dar su golpe, o declarar haberlo dado, dentro de los 30 segundos siguientes a la finalizaci n del  ltimo turno, excepto en caso de que ocurra alguna incidencia por la que sea razonable que se produzca un retraso.

Los jugadores que jueguen con la bola azul o la verde llevar n las pinzas. Terminado el partido deber n recogerlas y entregarlas al starter.

En caso de no haber starter o no se dispusiera de un cronómetro de la competición del Club, uno de los jugadores se deberá encargar del control del tiempo, para lo que activará el cronómetro en el momento del golpeo de la primera bola del partido; cuando el otro jugador se lo pregunte, deberá informar del tiempo que queda de partido.

Al acabar un partido, los jugadores deberán cumplimentar y firmar la correspondiente tarjeta o el acta de resultados, que estará a disposición de los jugadores, para su registro y anotación de resultados, salvo que se establezca otro modo de anotación del resultado de forma específica.

JUGADAS POTENCIALMENTE DUDOSAS Y SOLICITUD DE LA PRESENCIA DE UN ÁRBITRO

Ante la ejecución de un golpe que con una probabilidad razonable pueda dar lugar a la comisión de una falta, o ante cualquier otra circunstancia en que pueda ser necesario, cualquiera de los contendientes podrá solicitar la presencia de un árbitro.

Si no hubiera árbitro, los jugadores podrán preguntar, siempre que ambos estén de acuerdo, a un jugador experimentado de entre los asistentes.

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.

SITUACIONES PARTICULARES EN CUANTO A LA PUNTUALIDAD

Sin perjuicio de las situaciones que se regulan en el apartado siguiente de WALKOVER (W.O.) , en las competiciones sociales se aplicará la condición siguiente: si un jugador comunicara al equipo de dirección de la competición con antelación suficiente que se va a producir un retraso por cualquier causa justificada, se daría la opción de permitir la salida anticipada de otro partido, siempre que haya disponibilidad de jugadores y se cuente con la opinión favorable de los demás jugadores afectados. De esta forma se evitaría una sanción por walkover al jugador que llegara con retraso, siempre que sea una situación razonable y subsanable. En todo caso, ello no exime al jugador de su responsabilidad y de la cortesía de puntualidad con el resto de los jugadores ni tampoco le exime de la posible sanción que pueda ocasionar su retraso.

WALK OVER (W.O.): EN FASE DE GRUPOS

Las situaciones de walkover (w.o) por falta de presentación de un jugador o de abandono en un partido son las siguientes:

- si un jugador no se presentara al torneo y no pudiera ser sustituido por un jugador en lista de espera, se pondrá NP (No Presentado), quedará descalificado de la competición y sujeto a una posible sanción.
- como regla especial y si no se cumpliera la condición mencionada en el apartado anterior. Si un jugador llegase tarde al primer partido según el horario previsto, el Director de la competición podrá darle las opciones de decidir entre ser descalificado o la de continuar en la competición: en este caso recibiría la única sanción de perder ese primer partido por 7-3 ó 10-5 y el resultado será válido para Dgrade y Hándicap en el caso de que la competición sea valedera.
- si un jugador se retirase una vez comenzado un partido, lo perdería por 7 aros o por 10 aros contra los que hubiera anotado hasta ese momento.
- si un jugador hubiera jugado la mitad o más de sus partidos, los partidos jugados serían válidos para Handicap y Dgrade con el tanteo obtenido y en los no jugados se daría w.o. con



REAL CLUB DE CAMPO VILLA DE MADRID

resultado de 7wo-3 o 10wo-5. Estos partidos sólo contabilizarían para la clasificación del grupo de cara a la fase siguiente.

- si un jugador hubiera disputado menos de la mitad de los partidos, los disputados serían válidos para Hándicap y Dgrade -en el caso de ser valederos- 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 o 10wo-5.
- la no presentación o la retirada de un jugador de un partido supondrá que el jugador no podrá continuar jugando, por lo que quedará excluido de las eliminatorias (Knockout), salvo que a juicio del Director pueda justificar su no presentación o retirada y una vez aplicadas las reglas de este apartado pudiera disponer de los puntos suficientes para clasificarse.

EN FASE ELIMINATORIA

En la Fase eliminatoria o de Knockout, si un jugador no se presentara se pondrá 7-0 o 10-0, quedando eliminado de la competición.

El partido NO JUGADO en la eliminatoria principal será válido tanto para el Dgrade como para hándicap, salvo lesión o emergencia.

En el caso de los Exentos XENTOS (Bye), si un jugador pasa directamente a la siguiente ronda por no haber jugadores para completar el cuadro se pondrá "Bye" en la casilla del que hubiese sido su jugador rival.

DETENCION 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 cuando: si restaran cuatro o menos minutos de juego.

COINCIDENCIA DE DOS PARTIDOS Y NORMA DE LOS TRES MINUTOS

Cuando dos partidos coincidan en un mismo aro, el partido que haya llegado en primer lugar dispondrá de tres minutos para hacer el aro, por lo que se deberá avisar al starter o al árbitro para que controle ese tiempo. Pasado ese plazo sin que el partido lo hubiera conseguido, se marcarán las bolas y darán paso al partido que estaba esperando, 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.

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

DIRECTOR Y ÁRBITRO DE LA COMPETICIÓN

Las reclamaciones sobre el torneo serán resueltas por el Director; si no estuviera presente, el Árbitro del Torneo y en su defecto el personal autorizado, podrán suplir tales funciones.

El Árbitro – activo o inactivo - desarrolla su función es el máximo responsable en el campo de velar por que se cumpla el Reglamento. Por ello, se le debe el respeto correspondiente a su figura y a sus decisiones que se deben acatar siempre. En caso de discrepancia, se puede informar en el campo, comentar a la finalización del partido y también poner una queja oficial.

Las reclamaciones sobre el juego serán resueltas por el Árbitro del Torneo o por el árbitro autorizado correspondiente y su decisión será irrevocable. En caso de no haber árbitro, los jugadores podrán preguntar (si estuvieran de acuerdo los dos) a un jugador experimentado del público.

El Director de la competición, el Árbitro y los árbitros designados están facultados de oficio para sancionar las posibles infracciones de que cometiesen los jugadores.

Las faltas de respeto al Director y al Árbitro es una regla básica a observar, por lo que el comportamiento inadecuado al rechazar la decisión de un árbitro sobre un hecho concreto puede acarrear al equipo infractor, al menos, las sanciones previstas en el Reglamento de Régimen Interior.