

REGLAS GENERALES

EN

COMPETICIONES DE CROQUET DEL RCCVM

0. OBJETO Y DATOS DE ESTE DOCUMENTO

Este documento tiene por objeto recoger las reglas generales que se repiten en las competiciones de croquet que organiza el RCCVM, de modo que puedan simplificarse sus normativas específicas para contener exclusivamente los elementos diferenciales de ámbito, definición y contenido, fechas, número de jugadores, criterios de selección, reglas de juego específicas o cualesquiera otros que se deben tener en cuenta.

Estas reglas se aplicarán a los Torneos y Campeonatos sociales o abiertos organizados por el RCCVM y serán aplicadas por defecto mientras no entren en contradicción con la normativa específica de un Torneo o Campeonato o con el Reglamento de Golf Croquet de la Federación Mundial de Croquet (WCF) en vigor.

1. CARACTERÍSTICAS GENERALES

Lugar de celebración: campos del Real Club de Campo Villa de Madrid.

Inscripciones: las fechas de apertura y cierre de las inscripciones se harán según el calendario previsto por el RCCVM para cada competición. Como regla general, la apertura de inscripciones se hará un viernes y el cierre, el lunes siguiente, ambos alrededor de las 12:00 horas del mediodía.

Notificación de bajas: cualquier baja o incidencia se notificará por correo electrónico a la dirección 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.

Reglamento: el de Golf Croquet de la Federación Mundial de Croquet (WCF) en vigor en ese momento (6ª edición de 2022 a la fecha de este documento).

Aplicación a Torneos o Campeonatos individuales o por parejas: las reglas contenidas en este documento se refieren en todo caso a los partidos individuales, y también a los partidos de dobles en todo cuanto les sea de aplicación, por lo que se entenderá sustituida la palabra “jugador” por la de equipo o pareja y de modo que afecte a ambos jugadores del equipo en lo que les sea aplicable.

2. DESARROLLO DE LA COMPETICION

2.1- ORGANIZACIÓN Y HORARIOS

En las competiciones en que exista una Fase de grupos, los jugadores se organizarán en grupos de un mismo número de jugadores y se configurarán por el método de la serpiente, tanto si la selección es por Dgrade como por orden de Hándicap.

Una vez que se hayan publicado los grupos y los 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 se5

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 de la competición 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.

La normativa de cada competición podrá permitir a cada jugador, en su primer partido en un campo, realizar uno o más lanzamientos de entrenamiento (prueba). Si no hubiera una mención expresa en la normativa, el Director o el Árbitro podrán tomar una decisión al respecto.

Si en un partido se hubiese perdido el control del tiempo por la mesa del starter y no hubiera tampoco control por ninguno de los jugadores, el Director, el Árbitro o la persona en quien se haya delegado la facultad, podrá determinar la finalización del partido en el momento en que lo crea oportuno, siendo el resultado final del partido el tanteo alcanzado hasta ese momento.

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 la normativa disponga que en la competición que sea válido el empate, el partido finalizará después de los golpes adicionales.

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

2.2- CLASIFICACIÓN EN PRIMERA RONDA O FASE DE GRUPOS

Para establecer la clasificación en una primera ronda o fase de grupos y el pase a la fase siguiente, 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.

3. NORMAS

3.1- VESTIMENTA Y CORTESÍA

Es obligatoria la vestimenta de color blanco y el calzado de suela plana con las reglas que siguen:

- 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 sólo cuando esté lloviendo o haya otras condiciones climatológicas adversas (frío extremo, viento) que hagan necesario disponer de prendas de juego no habituales.
- sí un jugador utilizará en condiciones climatológicas normales alguna prenda de otro color, el árbitro o el director de la competición le advertirá de la necesidad de vestir de acuerdo con esta norma y el jugador tratará de hacerlo lo antes posible.

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

No está permitido el uso de teléfono móvil, excepto cuando sea para consultar la hora.

Los jugadores evitarán situarse delante del jugador que vaya a dar un golpe y guardarán silencio mientras éste lo prepara y ejecuta. Está prohibido colocarse o moverse enfrente del golpeador.

Las normas de “Información, Consejos y Uso de Marcadores” y de “Comportamiento” contenidas en el Reglamento de Régimen Interior, norma octava referidas a la instalaciones de croquet, deberán ser observadas por los jugadores, y de manera muy especial las relativas al respeto a tener con el contrario, con el árbitro y con el público, por lo que cualquier falta de educación, grito, aspaviento, palabra malsonante o insulto, incluso los dirigidos contra uno mismo, podrán ser considerados faltas de comportamiento y ser objeto de sanción.

El incumplimiento de las normas de la competición podrá suponer, según su gravedad o reincidencia, y con independencia de otras medidas disciplinarias que pueda tomar el Club, las siguientes:

- A. la llamada de atención
- B. la pérdida del turno siguiente
- C. la pérdida del partido
- D. la expulsión de la competición.

El Director de la competición y los árbitros están facultados para sancionar y podrán actuar de oficio.

Se espera de todos los jugadores el cuidado de las instalaciones y muy particularmente del terreno de juego, por lo que se anima a que los jugadores dispongan de un arreglapiques y lo usen, en su caso, para reparar el daño; o su defecto, pidan la colaboración de árbitros, jugadores o público para solucionarlo. El ocultamiento de un daño al terreno que pudiera ser resuelto en el momento se considerará una falta de cortesía para el resto de los jugadores

3.2- 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 en caso de una incidencia que 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.

Si no hubiera starter o no se dispusiera de un cronómetro de la competición, uno de los jugadores se encargará del control del tiempo, y activará el cronómetro al golpear 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 controlará al starter, para su registro y anotación de resultados, salvo que en la normativa se establezca otro modo de anotación del resultado.

3.3- 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 del público.

3.4- 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.

3.5- SITUACIONES PARTICULARES EN CUANTO A LA PUNTUALIDAD

Sin perjuicio de las situaciones que se regulan en el apartado siguiente de “walkover” (3.6), 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 tráfico u otra causa justificada, el Director podrá 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.

Con ello 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.

3.6- WALKOVER (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 presentará 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 3.5, 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.
- 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 Hándicap y Dgrade con el tanteo obtenido y en los no jugados se daría w.o. con 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 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 3.6 pudiera disponer de los puntos suficientes para clasificarse.

3.7- REGLAS EN FASE ELIMINATORIA (Knockout)

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 (Oro o similar) será válido tanto para el Dgrade como para hándicap, salvo lesión o emergencia. Si la eliminatoria fuese al mejor de 3 partidos, se le darán por perdidos 2 partidos.

En el caso de los Exentos (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 habría sido su jugador rival.

3.8- DETENCIÓN DEL TIEMPO DE LOS PARTIDOS

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

3.9- 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 dará 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.

3.10- DIRECTOR Y ÁRBITRO DE LA COMPETICIÓN

La organización de la competición designará a su Director y a su Árbitro.

El Árbitro de la competición será el encargado de designar a los árbitros autorizados.

Las reclamaciones sobre el torneo serán resueltas por el Director; si en algún momento no estuviera presente, el Árbitro y en su defecto los árbitros autorizados, podrán suplir tales funciones.

Cuando 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 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) 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 los jugadores.

El respeto debido 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 o la muestra de falta de respeto pueden acarrear al equipo infractor, al menos, las sanciones previstas en el Reglamento de Régimen Interior ya mencionada en el apartado 3.1 de estas Reglas generales.