



III TORNEO DE OTOÑO DE CROQUET GC

MODALIDAD: INDIVIDUAL ABIERTO 100%
FECHA: 9 y 10 de noviembre de 2024

N.º MÁXIMO DE PARTICIPANTES: 16 ampliable a 24 (20% plazas reservadas club)
CRITERIO DE SELECCIÓN: por orden de DGrade, de mayor a menor

PREINSCRIPCIÓN: SOCIOS Y NO SOCIOS a través del formulario de la web www.aerosantiago.es indicando nombre, apellidos, email y teléfono.

APERTURA DE INSCRIPCIONES: 25 de octubre a las 12:00 horas.

CIERRE DE INSCRIPCIONES: 2 de noviembre a las 12:00 horas.

CUOTA DE INSCRIPCIÓN: socios 20,00 €; no socios 40,00 €.
Nº de cuenta para el pago de la cuota: ES13 2080 0300 8030 4009 0509

OBSERVACIONES:

- La modalidad será individual sin hándicap, DGrade directo. El torneo será abierto al 100%.
 - Podrán inscribirse en el torneo los jugadores federados por la FEC y al corriente de pago, y con HANDICAP.
 - Se entregarán trofeos para el campeón/a y subcampeón/a. No habrá cuadro plate.
 - La entrega de trofeos tendrá lugar el domingo 10 de noviembre coincidiendo con el cierre del torneo.
 - El formato de juego es: en una primera fase habrá 4 grupos de 4 jugadores que jugarán una liguilla (1). Todos pasan al cuadro final, que se disputará bajo el formato knockout, ordenados como se especifica en el reglamento.
- (1) Al haber un total de 17 jugadores, el quinto jugador del grupo A no accederá al cuadro eliminatorio.
- La preinscripción no quedará formalizada hasta que no se realice el pago correspondiente. No se admiten devoluciones una vez finalizado el plazo de inscripción. En caso de no entrar por corte se reintegrará el importe abonado.
 - Del porcentaje de plazas que le correspondan al club, éste se reserva el derecho de utilizar hasta cinco de libre designación.
 - Para más información, ver el reglamento.

REGLAMENTO DEFINITIVO

PARTICIPANTES:

Podrán participar todos socios federados del Real Aero Club de Santiago y los jugadores federados por la FEC. En ambos casos deben de estar al corriente de pago y tener hándicap.

El Club se reserva el derecho de utilizar hasta tres plazas de libre designación.

La selección de participantes se hará por DGRADE DIRECTO.

FORMATO DE LA COMPETICIÓN:

1ª RONDA-FASE DE GRUPOS:

Atendiendo al ranking activo o pasivo del Golf Croquet GradingSystem de la WCF, o el ranking nacional de hándicap a fecha de cierre de la inscripción, los 17 jugadores inscritos se distribuirán en 4 grupos atendiendo al método "serpiente" (A, B, C y D) de 4 jugadores cada uno (salvo el grupo A, que será de 5 jugadores). Si, desde la publicación de los cuadros definitivos, hubiera alguna baja en el presente torneo, ésta se podrá cubrir, a instancia del club organizador, directamente jugador por jugador, sin modificar los grupos y horarios ya publicados.

En cada grupo se disputarán partidos todos contra todos **al mejor de 13 aros con límite de 45 minutos** por partido, de tal manera que al finalizar esta fase se obtenga una clasificación del 1º al 4º jugador clasificado en cada grupo.

Esta primera ronda se disputará entre el sábado y el domingo por la mañana. **Previo acuerdo entre los jugadores, se podrán adelantar partidos al viernes día 8.** En ese caso deberán comunicarlo previamente al club para que se les facilite la tarjeta del partido, en donde se anotara el resultado del partido, entregándola en la recepción del club debidamente firmada por los dos jugadores.

2ª RONDA. CHAMPIONSHIP-KNOCKOUT:

Una vez concluida la fase de grupos los jugadores se ordenarán en una tabla de KNOCK-OUT que comenzará en octavos de final (el quinto clasificado del grupo A quedará eliminado de esta fase).

Formato y duración de los partidos:

- **Octavos de final:** al mejor de 13 aros con un límite de 45 minutos.
- **Cuartos de final y semifinales:** al mejor de 13 aros con un límite de 50 minutos.
- **Final:** al mejor de 19 aros con un límite de 70 minutos.

La segunda ronda se disputará el domingo 10 de noviembre.

NORMAS:

El torneo se regirá de acuerdo con el reglamento internacional de croquet GC vigente, publicado por la WCF y aceptado por la FEC (en este momento la sexta edición de 2022).

- Los partidos se disputarán al mejor de 13 o al mejor de 19 aros (en función de la fase), por lo que se jugarán los 12 o 18 primeros aros y el punto definitivo se juega disputando de nuevo el aro 3. El partido finaliza en cuanto uno de los contendientes anota la mayoría de los puntos en juego o transcurrido el tiempo estipulado en cada ronda. **Se parará el tiempo únicamente cuando se produzca una interrupción del partido dentro de los últimos 10 minutos.**
- Para la clasificación se tendrá en cuenta en primer lugar el número de puntos obtenido; partido ganado un punto y partido perdido cero puntos. En segundo lugar, la diferencia de aros y en tercer lugar el mayor número de aros a favor.
- Si hay empate entre jugadores del mismo grupo, se tendrá en cuenta el resultado del enfrentamiento entre ambos. Si continúa el empate o éste es entre jugadores de distinto grupo, se realizará una serie de 5 lanzamientos alternativos desde el punto de penalti al palo corsario.
- Si continúa el empate después de que cada jugador realice la serie, tirarán un golpe cada uno y ganará el jugador que deje su bola más cerca del corsario. El orden de salida se decidirá por sorteo.
- Cumplido el tiempo máximo de duración de un partido, cada jugador/a dispondrá de un golpe adicional, con cada una de sus bolas. Si jugado este golpe adicional el resultado fuera empate, se jugará con la mayor celeridad el siguiente aro, ganando el partido aquel jugador/a que consiga anotar el mismo.
- Los horarios de comienzo de los partidos son orientativos, **debiendo estar disponible el/la jugador/a 30 minutos antes**, por sí el partido que le precediera en turno finalizase antes de cumplirse el tiempo máximo de duración previsto, a fin de poder adelantar el que se debiera jugar a continuación.
- **EL TURNO.**
 - *El jugador dispondrá de 30 segundos para ejecutar el golpe. El árbitro velará por el cumplimiento y apercibimiento de esta disposición.*
 - Cuando se disputen dos partidos de forma simultánea se utilizarán los juegos de bolas primarias y secundarias y se aplicará la **norma de los 3 minutos**: *cuando dos partidos coincidan en un mismo aro, el partido que haya llegado en primer lugar dispondrá de 3 minutos para hacer el aro. Pasado ese plazo sin conseguirlo, marcarán las bolas y dejarán que el partido que estaba esperando intente hacer ese mismo aro en un plazo de 3 minutos, y así sucesivamente hasta que finalmente, alguno de los dos partidos consiga pasar el aro. Excepción: si a cualquiera de los dos partidos le quedara 10 minutos o menos para su finalización, al que espere se le parará el cronómetro.*
 - Si se produjera una segunda espera consecutiva por parte del partido posterior en un aro diferente, el partido anterior deberá ceder el paso sin esperar a que pasen los 3 minutos.
- En cada partido los jugadores/as serán responsables del control del tiempo, activándose el cronómetro en el momento del golpeo de la primera bola.
- La organización elaborará un cuadro con todos los horarios de la competición pudiendo estos ser modificados por el comité en el transcurso de la competición si fuese necesario.
- El comité organizador será el responsable de la elaboración de los cuadros, orden de juego y de resolver cualquier incidencia que puedan surgir durante los partidos o en el transcurso del torneo, siendo sus decisiones irrevocables.

- **FALTA DE ASISTENCIA / WALKOVER (W.O.)**

- **Walkover (W.O.)**

- El walkover (W.O.) se da cuando un jugador no se presenta a jugar o llega tarde a un partido. El club organizador será responsable de que en la normativa del torneo figure la norma correspondiente al W.O. siendo el director del Torneo el encargado de aplicarla.

- Cada club tiene libertad para decidir si un jugador al que se le aplica W.O. durante la fase de grupos puede o no continuar jugando en el torneo y debe ser o no penalizado.

- Es obligatorio, en cualquier caso, para todos los clubs, que los partidos dados como W.O. no puntuarán para Dgrade ni para hándicap.

- **W.O. en la fase de grupos.**

- Si un jugador no se presenta al torneo se pondrá 7-3 (o 10-5 si es a 19 aros) en todos sus enfrentamientos. Estos partidos no serán valederos para Dgrade ni para hándicap.

- Si el jugador ha jugado la mitad o más de los partidos que deben disputarse serán válidos los partidos jugados con el tanteo obtenido y los no jugados se dará W.O. con resultado de 7-3 (o 10-5 si es a 19 aros). Estos partidos contabilizarán para el resultado de clasificación de los jugadores del grupo para la siguiente fase. Solo los partidos jugados contabilizarán para Dgrade y para hándicap.

- Si el jugador ha disputado menos de la mitad de los partidos, los que hayan sido disputados serán valederos para Dgrade y hándicap con el resultado obtenido. De cara a la clasificación de su grupo todos los partidos (jugados y no jugados) tendrán el mismo resultado de 7-3 (W.O).

- **W.O. en la fase eliminatoria.**

- Si un jugador no se presenta se pondrá el resultado de **7-0 (o 10-0 si es a 19 aros)** quedando el jugador eliminado del torneo. Este resultado no será válido ni para Dgrade ni para Hcp.

- **Abandono de un partido.**

- El resultado será de la máxima puntuación para el contrincante y los puntos obtenidos hasta el momento por el jugador que abandonó el partido. Este resultado será válido para Dgrade y para hándicap.

- **Exentos (byes).**

- Si un jugador pasa directamente a la siguiente ronda por no haber jugadores para completar el cuadro se pondrá "bye" en los resultados de Dgrade.

OBLIGACIÓN Y CORTESÍA DE LOS JUGADORES:

- Los jugadores deberán disputar los partidos con vestimenta de color blanco y calzado de suela plana.
- Está prohibido fumar durante el partido.
- El jugador/a ganador/a del sorteo deberá usar pinzas cuando anote un aro, de color **azul** si el partido se disputa con bolas de colores primarios y de color **rojo** si se disputa con el juego secundario de bolas.
- El jugador/a vencedor/a del partido deberá anotar el resultado de este en los paneles habilitados o transmitírselo a la persona encargada de ello.
- Los jugadores/as deberán de dirigirse con respeto tanto al contrario como al público, estando expresamente prohibido los aspavientos, gritos y palabras malsonantes e insultos, aun cuando estén dirigidos a uno mismo.
- Ante la ejecución de un golpe por un jugador en la que exista posibilidad razonable de la comisión de una falta, cualquiera de los contendientes podrá solicitar la presencia de un árbitro.

RÉGIMEN SANCIONADOR:

- La participación en el Torneo conlleva la asunción expresa de cada jugador/a de cumplir con todas las normas del mismo y con las propias del club.
- La desatención de alguna o algunas de las normas del Torneo conlleva, atendiendo a su gravedad o reincidencia, independientemente de las otras medidas disciplinarias que tome el club sede o FEC:
 - A. Amonestación.
 - B. Pérdida del siguiente turno.
 - C. Pérdida del partido.
 - D. Expulsión del torneo.
- Están facultados para sancionar tanto la directora del torneo como quién lo sustituya, que podrá actuar de oficio o a instancia de cualquier federado, esté o no participando en el torneo.
- Para cualquier reclamación oficial la resolución la llevará a cabo únicamente el árbitro del torneo y será irrevocable.

ÁRBITRO Y DIRECCIÓN DEL TORNEO:

- Director/a del torneo: Alexandre Beiras Sarasquete.
- Árbitro: Jugador experimentado designado por el director del torneo.
- A falta de árbitro el director del torneo o cualquier jugador experimentado podrá suplir las funciones de estos.
- Se establece un comité de apelaciones para atender reclamaciones relacionadas con la organización del torneo, o decisiones arbitrales. Estará compuesto por el director del torneo y los miembros del comité de competición.

DERECHOS DE IMAGEN:

Con el pago de la inscripción los jugadores inscritos aceptan estas bases y normativa, además de la cesión de imagen para página web y redes sociales propiedad del club organizador del torneo, con fines referentes al Torneo que se va a disputar.

Ames, a 15 de Octubre de 2024