



I TORNEO COPA PRESIDENTE RACS DE CROQUET GC

MODALIDAD:	INDIVIDUAL ABIERTO 25%
FECHA:	15, 16 y 17 de septiembre

N.º MÁXIMO DE PARTICIPANTES:	24
CRITERIO DE SELECCIÓN:	Por riguroso orden de DGrade de mayor a menor

PREINSCRIPCIÓN: a través del formulario de la web.

APERTURA DE INSCRIPCIONES: Lunes 28 de agosto a las 14:00 horas.

CIERRE DE INSCRIPCIONES: Viernes 1 de septiembre a las 18:00 horas.

PUBLICACIÓN DE LISTA DE PREINSCRITOS: Sábado 2 de septiembre

CUOTA DE INSCRIPCIÓN: socios 20,00 €; no socios 40,00 €.

OBSERVACIONES:

- La modalidad será individual sin hándicap, DGrade directo. El torneo será abierto al 25%.
- Podrán inscribirse en el torneo los jugadores federados por la FEC y al corriente de pago.
- Se entregarán trofeos para el campeón/a y subcampeón/a del cuadro "Championship-Knockout". No habrá cuadro plate.
- La entrega de trofeos tendrá lugar el domingo 17 de septiembre coincidiendo con el cierre del torneo.
- El formato de juego es: en una primera fase habrá 6 grupos de 4 jugadores que jugarán una liguilla. Todos pasan al cuadro final, que se disputará bajo el formato knockout, ordenados como se especifica en el reglamento.
- 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 dos de libre designación.
- Para más información, ver el reglamento.

REGLAMENTO

PARTICIPANTES:

Podrán participar todos socios del Real Aero Club de Santiago y los jugadores federados por la FEC a corriente de pago y con hándicap.

El Club se reserva el derecho de utilizar hasta dos 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 Grading System de la WCF, o el ranking nacional de hándicap a fecha de cierre de la inscripción, los 24 jugadores inscritos se distribuirán en 6 grupos atendiendo al método "serpiente" (A, B, C, D, E y F) de 4 jugadores cada uno. 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 50 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 el viernes y el sábado. Previo acuerdo entre los jugadores, se podrán adelantar partidos.

2ª RONDA. CHAMPIONSHIP-KNOCKOUT:

Una vez concluida la fase de grupos los jugadores se ordenarán en una tabla de KNOCK-OUT. Los primeros clasificados de los grupos A, B, C, D, E, F, y los 2 segundos clasificados de los grupos E y F de la fase de grupos estarán exentos de la ronda de dieciseisavos, pasarán directamente a octavos de final. El resto de los jugadores jugarán ronda de dieciseisavos.

Los partidos también se jugarán al mejor de 13 aros, con un límite de 50 minutos, **excepto la final, que será a 19 aros con límite de 70 minutos.**

La segunda ronda se disputará entre el sábado 16 y el domingo 17 de septiembre.

NORMAS:

El torneo se registrará 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 aros, por lo que se jugarán los 12 primeros aros y el punto 13 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 transcurridos 50 minutos (19 aros y 70 minutos en la final) No se parará el tiempo.
- 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.
- En el caso de que un jugador no se presente en los 5 primeros minutos de su partida, perderá el partido por walk-over (W.O.) y el resultado será de 7 a 0.
- 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.
- 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***.
- 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.
- Cada jugador tendrá un máximo de 30 segundos para completar su golpe.
- 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.

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. **Si a cualquiera de los dos partidos le quedara 10 minutos o menos para su finalización, al que espere se le parará el cronómetro.*

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 del mismo en los paneles habilitados.
- Los jugadores/as deberán dirigirse con respeto tanto al contrario como al público, estando expresamente prohibido los aspavientos, gritos y palabras malsonantes e insultos, aún 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.

FALTA DE ASISTENCIA:

- **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.

- **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).

- **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.