



II TROFEO MONTESQUEIRO DE CROQUET

24-26 de septiembre de 2026

1º FORMATO

PRIMERA RONDA:

Los 16 jugadores inscritos se distribuyen en **cuatro grupos (A, B, C y D)** con **4 jugadores por grupo**. La asignación de los jugadores a los distintos grupos se hará atendiendo al ranking activo o pasivo del Golf Croquet Grading System de la WCF, o al ranking nacional de hándicap a fecha de cierre de la inscripción, entrando los jugadores de mayor a menor Dgrade o puntos hándicap, en su defecto.

Si desde la publicación de los cuadros definitivos hubiera alguna baja, ésta se sustituirá, jugador por jugador, con el primer jugador de la lista de espera, sin modificar grupos ni horarios. En caso de que no hubiese nadie en la lista de espera, ésta quedará sin cubrirse.

En cada grupo se disputarán los partidos, todos contra todos, al mejor de **13 aros** con **límite de 50 minutos por partido**, sin parar el tiempo, de tal manera que al finalizar esta fase se obtenga una clasificación del 1º al 4º por grupo.

SEGUNDA RONDA:

Fase **KNOCK OUT**: Se disputarán las fases de **OCTAVOS** al mejor de **13 aros** con **límite de 50 minutos por partido**, **CUARTOS** y **SEMIFINALES** al mejor de **13 aros** sin tiempo, Y **FINAL ORO** al mejor de **19 aros** sin tiempo. No habrá PLATE.

2º PUNTUACIÓN Y DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

En la **PRIMERA RONDA**, el jugador que venza un partido obtendrá 1 punto y el perdedor ninguno.

Para la clasificación en esta fase, se tendrá en cuenta en primer lugar el número de puntos obtenidos; en segundo lugar, la diferencia de aros y, en tercer lugar, el mayor número de aros a favor.

En el caso de que subsista el empate, de ser el mismo entre dos jugadores, se tendrá en cuenta el resultado del enfrentamiento particular de los mismos en el grupo; de producirse el empate entre más de dos jugadores, se realizarán tres lanzamientos al palo de corsario desde el punto de penalti. Ganará un punto el que lo deje más cerca en cada intento. De persistir el empate, se continuará con lanzamientos al palo de corsario de manera alterna, hasta que se deshaga el mismo.

El walk over (W.O.) en croquet se da cuando un jugador no se presenta a jugar o abandona un partido. Si un jugador no se presenta al campeonato se pondrá 7wo-0 en su enfrentamiento. Estos partidos no serán valederos para Dgrade ni para hándicap.

Si un jugador abandona 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

Los horarios de comienzo de los partidos son orientativos, debiendo encontrarse disponible el jugador al menos **20 minutos antes** del horario previsto por si el partido que le precediera en turno finalizase antes de cumplirse el tiempo máximo, a fin de poder adelantar el que se debiera jugar a continuación.

Los partidos con tiempo límite serán controlados activando el cronómetro en el momento del golpeo de la primera bola, el cual tendrá lugar tras el golpe de dos bolas de prueba al aro 1 por cada jugador, si así lo consideran necesario.

En los partidos sin tiempo límite no se activará el cronómetro, sin embargo, si algún partido se demorase en exceso, y para garantizar el correcto funcionamiento del torneo, la organización podrá decretar un tiempo límite para la finalización de éste, avisando previamente a ambos jugadores.

El tiempo fijado para un partido no se detendrá, salvo por causa de fuerza mayor, a criterio de la dirección del Torneo. **Cumplido el tiempo máximo** de duración de un partido, los jugadores dispondrán de **un golpe adicional** con cada una de sus bolas. Si jugados los golpes adicionales el resultado fuera de empate, se seguirá jugando hasta que un jugador consiga ganar el siguiente aro.

Norma de los 3 minutos: Cuando dos partidos coincidan en un mismo aro, el partido que haya llegado en primer lugar al aro dispondrá de 3 minutos para hacerlo, pasado ese plazo sin conseguirlo, se marcarán las bolas y se dejará que el partido que estaba esperando intente hacer ese aro en el mismo plazo (3 minutos), y así sucesivamente hasta que uno de los dos partidos consiga pasar el aro.

Si se produjera una segunda espera por parte del partido posterior, el partido anterior deberá ceder el paso sin esperar a que transcurran los 3 minutos.

Excepción: Cuando un partido se encuentre en los últimos 10 minutos de juego no se aplicará la norma de los 3 minutos y se le parará el tiempo para no distorsionar el devenir del juego. Igualmente, si un partido está disputando el aro de desempate para finalizar su partido, dejará pasar a otro partido que esté fuera de los últimos 10 minutos.

Los jugadores deben jugar a un **ritmo razonable**. Cada jugador dispondrá de **30 segundos** para efectuar el golpe, contados a partir del momento en que repose la bola jugada precedentemente.

3º OBLIGACIONES DE LOS JUGADORES

- Los jugadores deberán disputar los partidos con vestimenta de color blanco y calzado de suela plana.
- El ganador del sorteo deberá usar pinzas cuando anote un aro, **de color azul** si el partido se disputa con el juego de bolas de colores primarios, **de color rojo** si se disputa con el juego de bolas secundarias.
- El ganador del partido deberá comunicar el resultado a las personas habilitadas a tal efecto.

- Los jugadores deberán dirigirse con respeto tanto al contrario como al público, estando expresamente prohibidos los aspavientos, gritos, palabras malsonantes o insultos, aun cuando estén dirigidos hacia uno mismo.
- Ante la ejecución de un golpe por un jugador en el que exista la posibilidad razonable de cometer una falta, cualquiera de los contendientes podrá solicitar la presencia de un árbitro, o de un jugador experimentado levantando el mazo. Se permite, y recomienda, la grabación del golpe para su rápido análisis.
- Los jugadores que estén disputando un partido deberán situarse por detrás del que vaya a golpear en turno y a considerable distancia, absteniéndose de hacer ensayos de prácticas en el terreno de juego y permanecer en silencio mientras este prepara y ejecuta el golpe. En todo caso está prohibido colocarse y moverse enfrente del golpeador.
- Se prohíbe expresamente fumar durante la disputa de un partido a los jugadores, desde el golpeo de la primera bola, hasta la finalización del partido, aun cuando el juego esté detenido y los jugadores se encuentren fuera del terreno de juego. Igualmente, se prohíbe el uso de teléfonos móviles durante los partidos.

4º RÉGIMEN SANCIONADOR

La participación en el Torneo conlleva la asunción expresa por los jugadores de cumplir con las normas reglamentarias de aplicación general y en particular con las del Club de Golf Xaz.

La desatención de alguna o algunas de dichas normas conllevará, atendiendo a su gravedad o reincidencia, e independientemente de las medidas disciplinarias que pueda adoptar el Comité de Croquet del Club o la FEC, las siguientes:

- A. Pérdida de turno.
- B. Pérdida del partido.
- C. Expulsión del torneo.

Están facultados para sancionar tanto la directora del Torneo como los árbitros, quienes podrán actuar de oficio o a instancia de cualquier federado, esté o no participando en el Campeonato.

5º REGLAMENTO, ARBITROS Y DIRECTORES DEL TORNEO

El Campeonato se regirá por las WCF Golf Croquet Rules vigentes actualmente.

Dirección del torneo:

Árbitro del torneo: Francisco Camiña.

A falta de árbitro o del director del Torneo, cualquier jugador experimentado podrá suplir las funciones de éste. Las decisiones de los árbitros son inapelables.

Para cualquier reclamación oficial la resolución la llevará a cabo únicamente el árbitro del torneo y será irrevocable.

El Comité de Croquet de Golf Xaz
7 de septiembre de 2026