

|                                    |                                              |                                            |                               |
|------------------------------------|----------------------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------|
| FECHA<br>Sábado 10 Octubre<br>2026 | MODALIDAD<br>Individual (Max Dgrade<br>1700) | PARTICIPANTES<br>18 Jugadores<br>Federados | SEDE<br>Tambre Golf & Croquet |
|------------------------------------|----------------------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------|

### 1. NORMATIVA GENERAL Y PARTICIPACIÓN

El **Torneo MAX 1700 EL&LO** se disputará el sábado 10 de octubre de 2026 en las instalaciones de Tambre Golf & Croquet. La competición está abierta al 100% en modalidad individual sin hándicap, dirigida a jugadores federados por la Federación Española de Croquet (FEC) con un Dgrade igual o inferior a 1700. Se registrá estrictamente por las *WCF Golf Croquet Rules* vigentes y el Reglamento de Competiciones de la FEC.

### 2. ESTRUCTURA DEL TORNEO Y FASE DE GRUPOS

La competición cuenta con un total de **18 jugadores inscritos**, distribuidos en 4 grupos según su Dgrade correlativo:

| Grupo   | Nº Jugadores | Sistema de Juego                 | Duración Partidos         |
|---------|--------------|----------------------------------|---------------------------|
| Grupo A | 5 Jugadores  | Todos contra Todos (Round Robin) | Mejor de 13 Aros (60 min) |
| Grupo B | 5 Jugadores  | Todos contra Todos (Round Robin) | Mejor de 13 Aros (60 min) |
| Grupo C | 4 Jugadores  | Todos contra Todos (Round Robin) | Mejor de 13 Aros (60 min) |
| Grupo D | 4 Jugadores  | Todos contra Todos (Round Robin) | Mejor de 13 Aros (60 min) |

### 3. PUNTUACIÓN Y CRITERIOS DE DESEMPATE EN GRUPO

En la Fase de Grupos, cada victoria otorga **1 punto** al ganador y **0 puntos** al perdedor. En caso de igualdad de puntos al finalizar el Round Robin, la clasificación se resolverá aplicando los siguientes criterios en orden consecutivo:

- Mayor número de puntos** obtenidos en la fase de grupos.
- Mayor diferencia de aros** (aros a favor menos aros en contra).
- Mayor número total de aros a favor** anotados durante la fase.
- Enfrentamiento directo** entre los jugadores empatados (si el empate es entre dos jugadores).
- Lanzamientos al palo de corsario (peg)**: Si el empate persiste entre dos o más jugadores, se realizarán 5 lanzamientos desde el punto de penalti. De continuar la igualdad, se procederá a lanzamientos de "muerte repentina" de forma alterna.

**Aviso de Horarios:** Los horarios detallados en los cuadros son orientativos. Cada jugador debe presentarse con al menos **30 minutos de antelación** sobre la hora prevista por si la pista queda libre previamente.

## ■ 4. FASE FINAL DE ELIMINATORIAS (CUADROS ORO Y PLATA)

Una vez concluida la Fase de Grupos, los 18 jugadores quedarán encuadrados en la fase eliminatoria (Knockout) directa según su posición final en la tabla de su respectivo grupo:

### Cuadro ORO (Cuartos)

Acceden los **2 primeros clasificados** de cada grupo (8 jugadores en total: 1ºA, 2ºA, 1ºB, 2ºB, 1ºC, 2ºC, 1ºD, 2ºD). Disputan Cuartos, Semifinales y Final ORO al mejor de 13 aros.

### Cuadro PLATA (Cuartos)

Acceden el **3º y 4º clasificado** de cada grupo (8 jugadores en total: 3ºA, 4ºA, 3ºB, 4ºB, 3ºC, 4ºC, 3ºD, 4ºD). Disputan Cuartos, Semifinales y Final PLATA al mejor de 13 aros.

### Jugadores Eliminados

Quedan **eliminados** del torneo los dos últimos clasificados (5º puesto) únicamente de los Grupos A y B (2 jugadores en total).

## ■ 5. CONTROL DE TIEMPO, REGLA DEL ARO 10 Y NORMA DE 3 MINUTOS

- **Duración Reglamentaria:** Todos los partidos (fase de grupos y eliminatorias) se jugarán al mejor de 13 aros con un tiempo máximo de **60 minutos**.
- **Regla del Aro 10:** Al cumplirse los 60 minutos:
  - Si **NINGÚN jugador ha superado el aro 10:** Se concede un máximo de **10 minutos adicionales** para finalizar el encuentro.
  - Si **AL MENOS UN jugador ha superado el aro 10:** El encuentro continúa con normalidad sin límite de tiempo extra hasta que alguien anote el aro 7.
- **Golpes Adicionales:** Tras agotar el tiempo máximo, el jugador en turno completa su golpe y cada jugador dispone de **un golpe adicional** por bola. Si persiste el empate, se juega el siguiente aro a muerte repentina.
- **Norma de los 3 Minutos:** Si dos partidos coinciden en el mismo aro, el primer partido en llegar dispone de 3 minutos para intentarlo. Agotado el plazo, cederá el paso marcando sus bolas. Excepción: En los últimos 10 minutos de juego de un partido, el tiempo se parará para no perjudicar la finalización del encuentro.
- **Ritmo de Juego:** Tiempo máximo de **30 segundos** por golpe. Un jugador asumirá el control del cronómetro informando a solicitud del rival.

## ■ 6. ETIQUETA, VESTIMENTA Y CÓDIGO DE CONDUCTA

Es obligatorio competir con **indumentaria blanca** y calzado de suela plana. Queda estrictamente **prohibido fumar** durante el partido y el uso de **teléfonos móviles**. Se exige una actitud de máximo respeto hacia rivales, árbitros y público.

## ■ 7. OBSEQUIOS Y CUADRO DE PREMIOS

Todos los participantes recibirán un detalle de bienvenida por parte de la organización. Los premios otorgados en el torneo se distribuirán de la siguiente forma:

### 1º CLASIFICADO ORO

**Trofeo de Cristal + Mochila**  
Campeón del Torneo MAX 1700

### 2º CLASIFICADO ORO

**Trofeo de Cristal + Bolsa de Tela**  
Subcampeón del Torneo MAX 1700

### GANADOR PLATA

**Pin Oficial del Club**  
Campeón del Cuadro Plata

## ■ 8. COMITÉ ORGANIZADOR Y DIRECCIÓN

**Director del Torneo:** D. Miguel Anxo Gómez

**Árbitro del Torneo:** D. Antonio Castro Galante

**Sede:** Tambre Golf & Croquet