



REAL CLUB PINEDA
SEVILLA

NORMAS COPA 75 ANIVERSARIO DE CROQUET (Dobles con Hándicap)

- FORMATO:

- Formato: 6 grupos: 4 de 4 parejas y 2 de 5 parejas.
- Accederán a la fase final 16 parejas.
- Se clasifican las 2 mejores parejas de los grupos de 4 y las 3 mejores de los grupos de 5. Se añadirán además los 2 mejores 3º de los grupos de 4.

- DURACIÓN DE LOS PARTIDOS:

- Los partidos serán concertados y reservados por las parejas dentro del periodo establecido del 5 al 18 de marzo. Si una pareja no pudiera disputar uno de los partidos en el periodo previsto, se le daría por perdido por 7 a 0.
- La fase final se disputará del 3 al 5 de junio.
- La reserva se realizará como una reserva normal de instalación, teniendo que abonarse el importe correspondiente de 4 €. El alquiler de mazos estará disponible por 1 €.
- En conserjería se han bloqueado el horario de 16 a 20 horas para las reservas de partidos de la liguilla previa.
- Los partidos tendrán una duración MÁXIMA de 60 MINUTOS y se disputará al mejor de 13 aros.
- Al cumplirse el tiempo de juego, cada bola dispondrá de UN ÚNICO LANZAMIENTO ADICIONAL A ARO (No se podrá utilizar ningún Bisque).
- El resultado final de cada partido será aquel que se tenga al finalizar el tiempo máximo de duración de cada partido, salvo que alguna de las parejas contrincantes haya llegado a 7 a favor antes del tiempo estipulado.
- Si tras el golpe adicional, el resultado fuera de empate, se jugará, con la mayor celeridad, el siguiente aro, ganando el partido aquella pareja que consiga anotarlo.
- Se ruega la mayor celeridad posible en el juego, no debiendo, en ningún caso, transcurrir más de **45 segundos** entre el golpeo de una bola y el golpeo de la siguiente.

PUNTUACIÓN y CLASIFICACIÓN:

- La pareja que venza un partido obtendrá 2 puntos, el perdedor cero.
- Para la Clasificación se tendrá en cuenta en Primer lugar el nº de puntos obtenido, en Segundo lugar la diferencia de Aros y en Tercer lugar el mayor número de aros a favor. Para el caso que subsista el empate, se tendrá en cuenta el resultado del enfrentamiento directo de las parejas.

ETIQUETA

- Los jugadores que estén disputando un partido deberán situarse por detrás del que vaya a golpear en turno y permanecer en absoluto silencio mientras este prepara y ejecuta el golpe; estando, en todo caso, prohibido colocarse enfrente del golpeador.

UTILIZACIÓN DE TURNOS EXTRA (BISQUES) EN PARTIDOS CON HÁNDICAP:

PARTIDOS DE DOBLES

- En un partido de dobles los turnos extra se otorgan a cada jugador, no a la pareja. El hándicap más bajo en cada pareja se resta del más alto de la otra pareja, y la diferencia se reduce a la mitad.
- Cuando los dos jugadores de una misma pareja tienen el mismo hándicap, para la determinación del jugador con menor hándicap se acudirá a la clasificación de puntos/hándicap del club; en caso de igualdad de puntos/hándicap, se debe decidir de antemano cuál de los dos será considerado el jugador de menor hándicap a los efectos de lo dispuesto en esta Regla.
- La siguiente tabla muestra el número de turnos adicionales disponibles del jugador con hándicap más alto en cada comparación.

Turnos extra aplicables en dobles con hándicap

Diferencia dividida entre dos de hándicap entre jugadores	Juegos a 19 puntos	Juegos a 13 puntos
0	0	0
0.5	1	1
1	2	1
1.5	2	2
2	3	2
2.5	4	3
3	5	3
3.5	5	4
4	6	4
4.5	7	5
5	8	5
5.5	8	6



6	9	6
---	---	---

RESUMEN FALTAS:

1. Faltas de Golpeo: Solo puede ser cometida por el Jugador en Turno desde que golpea la bola hasta que abandona su posición.

Son Faltas de Golpeo: Tocar la cabeza del mazo con la mano; No golpear la bola con la parte frontal del mazo; Doble golpe; Golpe de aplastamiento; Golpear el aro con el mazo provocando el movimiento de bola parada; Empujar o arrastrar la bola con el mazo; Tocar otra bola con el mazo, cuerpo o vestimenta; Jugar antes de finalizar el turno anterior (bola anterior aun no detenida); Dañar el campo, siempre que el daño afecte a la dirección de una bola que pasase por la zona afectada.

CONSECUENCIA: A decisión del contrario la(s) bola(s) movida(s) bien permanece donde reposa o bien vuelve a su posición inicial antes de la falta y se sigue secuencia.

2. Faltas sin Golpeo:

A) Cuando una bola en movimiento toca a un jugador o su mazo.

B) Si un jugador toca o mueve una bola parada con cualquier parte del cuerpo, mazo, vestimenta o al golpear un aro o palo central.

C) Dañar el campo bien sea por golpe al aire, mal uso del mazo, etc. siempre que el daño afecte a la dirección de una bola que pasase por la zona afectada.

CONSECUENCIA: La parte que comete la falta pierde su turno y el adversario elige si se reponen las bolas movidas o se dejan donde hayan quedado paradas.

3. Juego de Bola Incorrecta: Cuando el golpeador ha jugado cualquier bola que no sea la suya; o cualquier otro jugador juega en turno del golpeador.

FALTA GRAVE: Cuando el golpeador juega una bola que no es la suya; o, el compañero del golpeador juega la bola de este; o, cuando se juega en turno del contrario.

FALTA LEVE: Cuando el compañero del golpeador juega su propia bola en turno de aquel.

CONSECUENCIA: a) **FALTA LEVE:** Cualquier bola movida se recoloca y se juega la bola correcta.

b) **FALTA GRAVE,** El adversario puede elegir que se repongan las bolas donde estaban antes del golpe, o que se dejen donde se hayan quedado paradas, y recomenzar la secuencia con cualquiera de sus dos bolas.

4. Penalti: Una bola se encuentra en situación de penalti si tras anotar un aro otra bola, aquella se encuentra parada más allá de la mitad de distancia entre el aro pasado y el siguiente por pasar, a no ser que se encuentre en dicha posición como consecuencia del último golpe jugado o de la colisión previa con bola del contrario.



REAL CLUB PINEDA
SEVILLA

CONSECUENCIA: Tras anotarse un aro, la bola en penalti, a decisión del contrario, deberá jugarse bien desde el lugar en que reposa, bien desde cualquiera de los dos puntos de penalti que el contrario decida.

EFFECTOS COMUNES A TODAS LAS FALTAS

- El Juego correcto de una bola por el contrario tras la comisión de una falta condona ésta y se sigue el juego; y NUNCA se puede anotar un aro tras la comisión de una falta.

RECOMENDACIONES:

Al ser un sistema de juego que la mayoría no han probado nunca, casi todos los jugadores se preguntarán cuando utilizar esos turnos extras.

Recomendamos su utilización para colocarse en los aros largos siempre y cuando sea el primero en tirar y cuando los contrarios tengan pocas posibilidades de quitar la bola, es decir, que se encuentren lejos del aro a ganar.

O bien al contrario, para acercarse y posteriormente quitar una bola contraria con peligro de ganar el aro.

Es importante insistir en que ese turno extra debe pedirse justo después de haber jugado, es como si se jugara dos veces seguidas.

Y tener siempre presente esa posibilidad, los novatos solemos terminar el partido sin haberlos utilizado por olvido!