

Normas Maratón de Croquet 2017

Real Club Pineda

29 de junio de 2017

- El campeonato se jugará por equipos.
- Los 64 participantes se distribuirán en 8 equipos de 8 jugadores.
- En cada equipo habrá designado un capitán.
- Antes de cada enfrentamiento contra otro equipo, cada capitán deberá designar 4 parejas con los componentes de su equipo, y numerarlas del 1 al 4. Esta numeración es a criterio del capitán, sin que tenga que representar el nivel de los componentes de las parejas.
- Cada pareja se enfrentará contra la pareja del mismo número del equipo oponente a un partido al mejor de 7 aros (es decir, el primero que llegue a 4 aros gana) con un límite de 30 minutos.
- Después de jugar el aro 6, se deberá jugar el equivalente al 13 (es decir, el que suele ser el de desempate en un partido al mejor de 13, de fuera hacia dentro).

1ª Ronda:

- Los 8 equipos se distribuirán en 2 grupos de 4 equipos.
- Cada equipo se enfrentará contra los otros tres equipos de su grupo.
- La pareja que venza un partido obtendrá 2 puntos, la perdedora cero y en caso de empate cada uno obtendrá un punto, no teniendo que desempatar los partidos en caso de alcanzar el límite de tiempo en esta Ronda.
- Para la Clasificación de la 1ª Ronda se tendrá en cuenta en primer lugar el nº de enfrentamientos ganados (se entiende por enfrentamiento a equipo contra equipo), en segundo lugar la diferencia de puntos y en tercer lugar el mayor número de puntos a favor. Para el caso que subsista el empate, de ser el mismo entre sólo dos equipos, se tendrá en cuenta el resultado del enfrentamiento particular de los mismos; de ser el empate entre más de dos equipos, se realizarán cinco lanzamientos al palo de corsario, uno por cada componente del equipo, desde el punto de penalti. De continuar el empate, se continuará con lanzamientos al palo de corsario de manera alterna, hasta que se deshaga el mismo.
- El 1º y 2º equipo de cada grupo pasarán a las Semifinales de Oro.
- El 3º y 4º equipo de cada grupo pasarán a las Semifinales de Plata.

Fase Final Plata

- El 3º y 4º equipo de cada grupo de la 1ª Ronda jugarán las Semifinales de la Fase Final Plata.
- Los ganadores de las Semifinales jugarán la Final.
- La pareja que venza un partido obtendrá 1 punto, la perdedora cero.
- Cumplido el tiempo máximo de duración de un partido, cada jugador dispondrá de un golpe adicional con cada una de sus bolas. Si jugados estos golpes adicionales el resultado fuera de empate, se jugará con la mayor celeridad el siguiente aro, ganando el partido aquella pareja que consiga anotar el mismo.
- En caso de tener que jugar un último aro de desempate, ya sin tiempo, se deberá dejar paso a la partida que venga detrás en caso de que esta esté teniendo que esperar.
- El equipo que obtenga más puntos ganará el enfrentamiento.
- En caso de empate, se tendrá en cuenta en primer lugar, la diferencia de aros total del enfrentamiento, y en segundo lugar los aros a favor. En caso de persistir el empate se cada equipo lanzará un tiro al palo de corsario, hasta deshacer el empate.

Fase Final Oro

- El 1º y 2º equipo de cada grupo de la 1ª Ronda jugarán las Semifinales de la Fase Final Oro.
- Los ganadores de las Semifinales jugarán la Final.
- La pareja que venza un partido obtendrá 1 punto, la perdedora cero.
- Cumplido el tiempo máximo de duración de un partido, cada jugador dispondrá de un golpe adicional con cada una de sus bolas. Si jugados estos golpes adicionales el resultado fuera de empate, se jugará con la mayor celeridad el siguiente aro, ganando el partido aquella pareja que consiga anotar el mismo.
- En caso de tener que jugar un último aro de desempate, ya sin tiempo, se deberá dejar paso a la partida que venga detrás en caso de que esta esté teniendo que esperar.
- El equipo que obtenga más puntos ganará el enfrentamiento.
- En caso de empate, se tendrá en cuenta en primer lugar, la diferencia de aros total del enfrentamiento, y en segundo lugar los aros a favor. En caso de persistir el empate se cada equipo lanzará un tiro al palo de corsario, hasta deshacer el empate.

Normas:

- Los horarios de comienzo de partido son orientativos, debiendo estar cada pareja disponible 5 minutos antes por si el partido que le preceda en turno finalizase antes de cumplirse el tiempo máximo de duración previsto, a fin de poder adelantar el que se deba jugar a continuación.
- El tiempo máximo para ejecutar un turno es de 45 segundos. En caso de sobrepasarse este tiempo el contrincante deberá avisar al jugador una vez. En caso de reiteración se deberá solicitar la asistencia de un árbitro. Si se volviese a sobrepasar este tiempo se dará el turno por perdido, pasando al siguiente.
- En cada partido uno de los jugadores se deberá encargar del control del tiempo; activándose el cronometro en el momento del golpeo de la primera bola del partido, debiendo avisar al adversario 5 minutos antes de llegar al límite fijado para el partido.
- El Tiempo fijado para un partido no se detendrá en ningún caso.
- Si en un partido no se controlase el tiempo por ninguno de los jugadores, el Director del Torneo, o la persona por éste delegada, PODRÁ DETERMINAR LA FINALIZACIÓN DEL PARTIDO EN EL MOMENTO QUE ASÍ CREA OPORTUNO, siendo el resultado final del partido el tanteo hasta entonces alcanzado.
- Ante la ejecución de un golpe por un jugador en el que exista la posibilidad razonable de la comisión de una falta, cualquiera de los contendientes podrá solicitar la presencia de un árbitro, o de un jugador experimentado – levantando el mazo -, estando permitido (y recomendado) 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 permanecer en absoluto silencio mientras éste prepara y ejecuta el golpe; estando, en todo caso, prohibido colocarse enfrente del golpeador.
- El Campeonato se regirá por las *WCF Golf Croquet Rules 2013 Edition*.
- El Director del Torneo será Don Luis Lozano, siendo Doña Blanca Medina y Don Eduardo Basa los árbitros del mismo.
- A falta de árbitros, el Director del Torneo o cualquier jugador experimentado podrá suplir las funciones de éstos.
- A falta del Director del Torneo, los árbitros o cualquier jugador experimentado podrá suplir las funciones de éste.

- Se recuerda a todos los jugadores la OBLIGATORIEDAD del uso de vestimenta de color blanco y calzado de suela plana.
- Al comenzar un partido, solo el golpeador permanecerá en la zona de salida, debiendo colocar su bola lo más cercano posible de la esquina IV.