

ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES DE CROQUET

PROTOCOLO PARA CLUBS



(Enero 2026)

INDICE

INTRODUCCIÓN

1. REQUISITOS COMUNES A TODAS LAS COMPETICIONES

2. TIPOS DE COMPETICIONES

- 2.1. Federativas
- 2.2. Abiertas
- 2.3. Sociales

3. PROCESO DE ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES ABIERTAS

- 3.1. Solicitud del reconocimiento
- 3.2. Cronograma de la organización de competiciones abiertas
 - 3.2.1 Competiciones abiertas 25%
 - 3.2.2 Competiciones abiertas 100%
- 3.3. Listado de jugadores
- 3.4. Normativas en las competiciones
- 3.5. Elaboración de grupos y horarios
- 3.6. Envío de resultados

4. ANEXOS

- Anexo I Lista de jugadores con lista de espera en competición abierta 100%
- Anexo II Ejemplo de Normativa de competición
- Anexo III No presentados (WO) y abandonos
- Anexo IV Ejemplos de Fases de Grupos y Eliminatorias
- Anexo V Partidos Z



INTRODUCCIÓN

El objetivo de este documento es explicar los tipos de competiciones de croquet y las distintas fases que debe seguir un club en la organización de estas. Una vez establecidas las bases elaboraremos el protocolo a seguir para su organización, así mismo, se establecerá la cronología de las distintas fases y quiénes son los responsables de estas.

Desde el club se podrán organizar competiciones sociales y competiciones abiertas. Las competiciones sociales serán valederas para

ranking de hándicap. Las competiciones abiertas puntuarán para ranking de hándicap y, además, serán válidas para que sus resultados se remitan al Sistema.

En una competición abierta los jugadores (socios o invitados del club) serán considerados como plazas del club. El resto de los jugadores que se apunten a la competición, que no sean socios del club organizador, serán considerados plazas FEC.



1. REQUISITOS COMUNES A TODAS LAS COMPETICIONES

1.1. El club anfitrión que organice la competición debe estar afiliado a la FEC y al corriente de pago. Todos los jugadores que vayan a participar en la competición deberán estar afiliados a la FEC y al corriente de pago anual y tener hándicap.

1.2. Al organizar una competición abierta, el club anfitrión lo solicitará a la FEC con la indicación expresa de que quiere que la competición sea puntuable para el Ranking Internacional de Croquet GC (Dgrade), al menos con 16 días de antelación al comienzo de esta.

1.3. La competición ha de disputarse de acuerdo con las Reglas de GC vigentes, publicadas por la WCF (Federación Mundial de Croquet) y las de la FEC.

No serán válidos para los Rankings Internacional y nacional, los partidos de dobles ni aquellos que se jueguen con hándicap dándose golpes de ventaja.

Al menos un 25% de los jugadores deberán tener Dgrade para que sea válida para el Ranking Internacional y el 100% deben tener hándicap nacional.

1.4. Las **medidas de un campo de croquet son 32 x 25,6 metros**, aceptándose como mínimo 27,4 x 22 metros, para que sean válida para los Rankings. Para campos de dimensiones más reducidas que guarden las proporciones, podrán autorizarse por la FEC para eventos con jugadores (todos ellos) con menos de 1600 puntos de Dgrade o de hándicap.

1.5. Las competiciones para que sean válidas para los Rankings (Internacional y nacional), deberán ser como **mínimo al mejor de 13 aros y con un tiempo igual o superior a los 40 minutos**.

1.6. Todas las competiciones individuales deberán tener **al menos 16 participantes**, salvo permiso expreso de la FEC.

Los enfrentamientos entre dos equipos (encuentros bilaterales) **deberán contar al menos con 8 componentes por cada club o región**.

1.7. La FEC no tendrá en cuenta, en ningún caso, cualquier competición que se haya celebrado en territorio español y no se hubiese tramitado a través del ARO español miembro de la FEC.

1.8. Cada club que organice una competición válida para el Ranking Internacional deberá enviar al Comité de Competición de la FEC la composición de los grupos y el formato de la competición, para poder publicarlo en Croquet Scores y posteriormente subir los resultados al Ranking Internacional (Dgrade).

1.9. Jugadores **sin nacionalidad española**. Si participan en competiciones abiertas de carácter internacional celebradas en España, deberán demostrar que están afiliados a una federación internacional y estar al corriente de pago. Si participan en competiciones de carácter nacional (abiertas o sociales) celebradas en España podrán hacerlo estando afiliados a la FEC o a una federación Internacional y al corriente de pago. En caso de no disponer de hándicap pero sí de Dgrade, se calculará el primero utilizando la tabla de equivalencia publicada en el Reglamento de la WCF 6ª edición de 2022. Los jugadores sin nacionalidad española no podrán participar, en ningún caso, en los siguientes campeonatos: Campeonato de España (Tiers 1, 2 y 3, modalidades individuales y dobles), y Copa de España Trofeo D. José Luis Álvarez-Sala (en todos sus Tiers).



2. TIPOS DE COMPETICIONES

2.1. Federativas

Competiciones de ámbito nacional, organizadas por la FEC y dependientes directamente de la FEC. Todas ellas serán abiertas, es decir, dirigidas a todos los federados que cumplan los criterios establecidos en la competición. Entran en este grupo el Campeonato de España (Tier 1,2,3,4; modalidad individual y dobles); la Copa de España, trofeo José Luis Álvarez-Sala (Tier 1,2,3); Campeonatos Territoriales; Copa FEC; Copa de Galicia; Campeonatos de Galicia y Asturias (modalidad de dobles).

La FEC remitirá a los clubs el borrador de calendario del próximo año en base al cual podrán solicitarse los campeonatos federativos en los que le interese a un club ser sede y esperará a la concesión de estos por parte de la FEC.

El club que sea sede de la competición podrá reservarse un 20% de las plazas convocadas para ser cubiertas con jugadores elegidos a su libre criterio (siempre que sigan los establecidos en la convocatoria) en los siguientes campeonatos: Campeonato de España Tier 4, Campeonatos Territoriales, Copa FEC, Campeonato de Galicia (modalidades dobles) y Campeonato de Asturias (modalidades dobles). Este 20%, con independencia de su forma de selección, tendrá el mismo régimen deportivo (cuota de inscripción, plazos, asignación a grupos, etc.) que todas las demás plazas. Por otro lado, si en ese 20% se produjera la baja o renuncia de un jugador, la vacante que se hubiera producido seguirá cubriéndose de acuerdo con el libre criterio del club que sea sede de la competición siguiendo el mismo régimen deportivo.

2.2. Abiertas

Competiciones organizadas por clubs españoles (afiliados a la FEC) valederas, siempre que se cumplan los criterios establecidos, para el ranking de hándicap y el ranking internacional de Dgrade.

Solamente las competiciones jugadas en **modalidad individual sin hándicap**, es decir, jugada sin golpes adicionales o sin ventaja, serán valederas para ranking de hándicap y de Dgrade. En

caso de que algún jugador no tuviese hándicap, el torneo no sería puntuable ni para hándicap ni para DGrade.

Una vez fijadas en el club las fechas para este tipo de competiciones, se definirán sus características para comunicarlas a la FEC con al menos 16 días de antelación a su inicio y antes de la apertura del plazo de inscripción, a fin de que dicha Federación pueda aprobarlas, verificar que la competición cumple las condiciones requeridas para ser considerada abierta y, en su caso, registrarla oficialmente en la web de resultados Croquet Scores de la World Croquet Federation (WCF).

Se decidirá qué tipo de competición abierta se desea organizar: pudiendo ser desde el 25% al 100%. El club siempre dispondrá mínimo de un 20% de las plazas si así lo desea. Cuando la competición sea reconocida por la FEC se publicará el torneo con al menos 15 días de antelación a su comienzo. Estas competiciones serán responsabilidad de cada club.

La FEC remitirá al International GC Grading System de la WCF para su inclusión, cuando así proceda, los resultados de las competiciones abiertas. A tal efecto, los clubs deberán enviar a la FEC, **dentro de los tres días siguientes a la finalización del campeonato**, los resultados de todos los partidos que se hayan celebrado en la competición, **ordenados cronológicamente según se hayan disputado**, expresados con claridad (sin siglas, abreviaturas poco comprensibles, nombres familiares para los jugadores, apellidos incompletos, etc.).

OTRAS COMPETICIONES ABIERTAS

Para que dichas competiciones sean valederas para los rankings deberán ser:

- Competiciones entre equipos que representen a dos o más clubs afiliados a la FEC, previo su conocimiento, siendo **8 jugadores federados mínimo** por club.
- Competiciones entre equipos que representen a dos o más ciudades, a dos o más provincias o a dos o más zonas o regiones españolas en las que debe participar un mínimo de **8 jugadores** por ciudad, provincia o región.

- Competiciones con Tiers organizadas por clubs afiliados a la FEC. A efectos de su validez para el ranking se valorará cada nivel o Tier como una competición independiente y separada de su homóloga, incluso aunque ambos Tiers lleven el mismo nombre o tengan un mismo formato y periodo de inscripción, si bien siempre y cuando los jugadores de cada uno de esos niveles o Tiers no tengan la posibilidad de jugar entre sí o de cruzarse en los grupos o en las eliminatorias que se establezcan. En tal caso, como se indica, cada nivel o Tier deberá cumplir, de manera independiente y por separado, todas las condiciones exigidas a las competiciones abiertas. Por tanto, puede darse el caso de que uno de los dos Tiers sea valedero y el otro no.
- En las competiciones por equipos donde participan 4 o más equipos, estos estarán compuestos por un mínimo de 4 jugadores cada uno.

2.3. Sociales

Competiciones organizadas por clubs afiliados a la FEC destinados a sus socios o invitados. Serán valederas solamente para ranking de hándicap cuando cumplan los requisitos establecidos.

Las fechas de competiciones sociales de un club se establecerán teniendo en cuenta el calendario de competiciones de la FEC, para que no coincidan el mismo tipo de jugadores que pudiesen asistir a ambos eventos.



3. PROCESO DE ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES ABIERTAS

3.1. Solicitud del reconocimiento

El club deberá comunicar a la FEC las características del torneo a través de la plataforma de la FEC, siendo opcional el cartel anunciador del mismo, (en sentido horizontal y proporción 2:3, en formato jpg o png) incluyendo la siguiente información:

- Nombre de la competición
- Sede de celebración
- Fecha de celebración
- Fecha de apertura y cierre de inscripción.
- Tipología: abierta (abierta 25%, abierta 100%).
- Número de jugadores: mínimo obligatorio 16 jugadores.
- Criterio de selección:
 - » por orden de Dgrade, de mayor a menor o viceversa (inverso).
 - » por orden de hándicap de mayor a menor o viceversa (inverso).
 - » por orden de inscripción. Si fuese por orden de inscripción todas las solicitudes de jugadores deberán realizarse directamente por la aplicación de la FEC.
- Modalidad de juego: individual sin hándicap (juego sin golpes adicionales)
- Forma de inscripción de jugadores de Plazas Club y jugadores de Plazas FEC.
- Precio de inscripción para jugadores de Plazas Club y jugadores de Plazas FEC
 - » El pago se realizará directamente con el club organizador.

3.2. Cronograma de la organización de una competición Abierta

- 16 días antes de la competición: Envío a la FEC de la solicitud del campeonato con la información detallada anteriormente y el cartel de la competición. (La FEC contestará positiva o negativamente).
- 15 días antes de la competición: Publicación por parte de la FEC a los federados y por par-

te del club, en los medios de comunicación de este.

- Día o días en que se celebra la competición.
- En la publicación también se indicarán las fechas de apertura y cierre de la inscripción.
- Una vez finalizado el periodo de inscripción, se publicará la lista de inscritos con la correspondiente lista de espera, si la hubiera.
- Se abre un periodo para reclamaciones de 24 horas.
- Terminado este periodo, el Club establecerá unos días para el pago de los jugadores admitidos.
- Una vez terminado ese periodo se publicarán las listas definitivas confirmando los participantes que ya han pagado.
- Posteriormente se enviarán los cuadros y normas de la competición a los jugadores a través de la aplicación móvil.

3.2.1. Competición Abierta parcialmente (mínimo al 25%)

- Los clubs tienen reservadas como máximo el 75% de las plazas para sus socios o invitados y la FEC el 25% **para no socios del club organizador.**
- Las **Plazas Club** son de total responsabilidad del Club y se completarán con socios del club o invitados por este, siempre que se trate de jugadores federados con hándicap, **respetando el criterio de selección por el cual fue convocado el torneo.** Esta información debe de incluirse de forma explícita en la convocatoria que se remita a la FEC. En caso de haber una baja en la lista de plazas del Club esta deberá ser cubierta por el primer jugador de la lista de espera de las Plazas Club.
- Las **Plazas FEC** han de cubrirse por jugadores **no socios del Club** organizador y bajo el criterio de selección por el cual fue convocado el torneo. La responsabilidad de la FEC se cierne, exclusivamente, a la confección de esta lista, (incluida su correspondiente lista

de espera) que es la que hará pública. En el caso de haber una baja en la lista de plazas FEC, esta deberá ser cubierta por el primer jugador de la lista de espera de la FEC.

- Si se ocasionasen bajas en la lista del Club y no hubiese lista de espera de Plazas Club podrán ocuparse las plazas correspondientes con jugadores de la lista FEC. Lo mismo sucederá si se producen bajas en la lista FEC y no hubiese lista de espera de Plazas FEC, se llenarán las plazas con jugadores de la lista de Plazas Club.
- En caso de ser abierta al 50%, se actuará de la misma manera que todo lo anterior, respetando estos porcentajes.

3.2.2. Competición Abierta (100%)

- Competición abierta a todos los federados con hándicap que cumplan las condiciones de la competición, teniendo el Club organizador, si así lo deseara un 20% de las plazas a su disposición, y pueden completarse por socios del club o por quien el club decida (invitados), siempre que se trate de jugadores federados con hándicap, respetando todos ellos el criterio de selección por el cual fue convocado el torneo. Una vez finalice el plazo de inscripción, deberán remitir el listado de las Plazas Club a la FEC para poder publicar el listado completo del torneo. En caso de haber una baja en la lista de plazas del Club esta deberá ser cubierta por el primer jugador de la lista de espera de las Plazas Club, en el caso de haber una baja en la lista de plazas FEC esta deberá ser cubierta por el primer jugador de la lista de espera.
- Si se ocasionasen bajas en la lista del Club y no hubiese lista de espera del Club podrán ocuparse las plazas correspondientes con jugadores de la lista espera.

Ver Anexo I: Listado de jugadores con Plazas Club, Plazas FEC y lista de espera de ambas.

3.3. Listado de jugadores

Terminado el periodo de inscripción, el club comunicará a la FEC los jugadores que se hayan

inscrito. Se especificará si se trata de socios (Plazas Club) o de no socios (Plazas FEC).

- Tanto si es una competición abierta al 25% como si lo es al 100%, la FEC publicará las Plazas FEC y las Plazas Club en un mismo listado a través de la aplicación móvil de la FEC.
- Si es por orden de inscripción, el 100% de los jugadores se inscribirán en la aplicación de la FEC y esta publicará los inscritos con el orden de inscripción correspondiente, dando un plazo de 24 horas para resolver posibles reclamaciones y posteriormente realizar el pago.

Una vez terminado el plazo de pago se hará el listado definitivo de admitidos y la correspondiente lista de espera. En este momento, si alguno de los jugadores admitidos causara baja, se sustituiría por el primer jugador de la correspondiente lista de espera (según se ha explicado en el apartado anterior).

El club es el único organizador y responsable de la competición y deberá informar a los jugadores admitidos de los cuadros, horarios y normativa haciendo pública toda esta información a través de la aplicación móvil de la FEC.

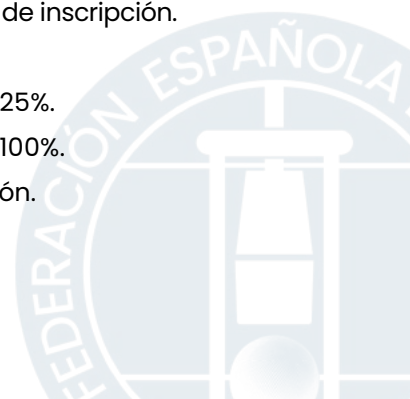
3.4 Normativas en las competiciones

La normativa será elaborada por el club teniendo en cuenta los apartados mencionados a continuación. El club siempre podrá determinar las características que desee siempre manteniendo las normas establecidas para que la competición sea considerada abierta.

Podrán establecerse tres apartados principales:

3.4.1. Características de la competición.

- Nombre de la competición.
- Sede de celebración.
- Fecha de celebración.
- Fecha de apertura y cierre de inscripción.
- Tipología.
 - » Competición abierta 25%.
 - » Competición abierta 100%.
 - » Por orden de inscripción.



- Número de jugadores.
 - » Mínimo de 16 jugadores.
- Selección de jugadores.
 - » Por orden de Dgrade:
 - ◊ de mayor a menor
 - ◊ de menor a mayor (inverso)
 - ◊ Limitar el Dgrade hasta 1600 (por ejemplo)
 - » Por orden de hándicap: de mayor a menor o inverso.
 - » Por orden de inscripción. Si fuese por orden de inscripción todas las solicitudes de jugadores deberán realizarse directamente por la aplicación de la FEC.
- Modalidad de juego.
 - » Individual sin hándicap.
- Forma de inscripción.
 - » Socios.
 - » No socios.
- Precio y forma de pago.
 - » Socios
 - » No socios
- Trofeos que se entregarán.

3.4.2. Desarrollo de la competición. Se explicará el formato de juego que se va a desarrollar: grupos que se formarán, cómo serán los enfrentamientos durante las distintas fases (a cuántos aros, con o sin tiempo, al mejor de tres enfrentamientos...), qué jugadores pasarán a la siguiente fase y cómo se organizará la fase eliminatoria.

3.4.3. Normas de la competición. Todas las competiciones deberán regirse por el reglamento vigente de la WCF. Pueden establecerse, en relación con los siguientes temas, lo que el club decidirá y considere apropiado.

3.4.4. Obligaciones y cortesía de los jugadores

Vestimenta de los jugadores: deberá exigirse vestimenta blanca y calzado de suela plana.

Prohibición de fumar y de vapear durante un

partido, incluso si el tiempo está detenido o si se sale del campo el jugador.

Prohibición de utilizar teléfono móvil (a no ser que sea para consultar la hora).

Respeto con el contrario, con el árbitro y con el público, cualquier falta de educación, grito, aspavientos (incluso cuando estén dirigidos a uno mismo) pueden ser considerados falta de comportamiento y pueden ser sancionados.

La desatención de alguna o algunas normas de la competición conllevará, atendiendo a la gravedad o reincidencia, independientemente de las otras medidas disciplinarias que tome el Club sede de la competición o la FEC:

- A. PÉRDIDA DEL SIGUIENTE TURNO
- B. PÉRDIDA DEL PARTIDO
- C. EXPULSIÓN DE LA COMPETICIÓN

Utilización de pinzas para marcar aros el jugador que gane el sorteo.

Los jugadores deberán situarse por detrás del golpeador y deberán permanecer en silencio.

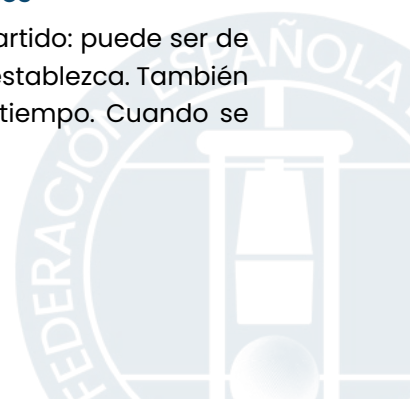
Se podrá solicitar la presencia de un árbitro siempre que un jugador lo solicite. En caso de no haber árbitro ambos jugadores podrán preguntar (siempre estando de acuerdo los dos) a un jugador experimentado del público.

Anotación de resultados o comunicación a la persona designada.

Finalización de un partido. El tiempo de un partido se cumple en el transcurso de un turno. Este turno será el último que pertenezca al partido y por tanto el golpe jugado en dicho turno será el último del partido. Si la organización así lo determina, se jugará el periodo de extensión de golpes adicionales (habitualmente se elige 1 golpe adicional con cada bola). Si jugados estos golpes adicionales el resultado fuera de empate, se seguirá jugando hasta que uno de los jugadores venza el desempate. En caso de que se determine que sea válido el empate se finalizará el partido después de los golpes adicionales.

3.4.5. Duración de los partidos

Duración de tiempo de un partido: puede ser de 40 minutos o más según se establezca. También podrá jugarse sin límite de tiempo. Cuando se



juega con tiempo suelen ser 50 minutos al mejor de 13 aros.

Tiempo de presentación antes de un partido: se pedirá que los jugadores estén presentes, por ejemplo, 20 minutos antes del comienzo de su partido por si el anterior finalizase antes. El club puede definir otro periodo de tiempo si lo desea.

Llevar el tiempo de un partido: en caso de no haber starter o cronómetro del club, uno de los jugadores deberá encargarse del control del tiempo activándose el cronómetro en el momento del golpeo de la primera bola del partido, debiendo informar del tiempo que falta al otro jugador cuando este se lo pregunte.

Si en un partido no se controlase el tiempo por ninguno de los jugadores, el Director de la Competición, el Árbitro del Torneo o la persona en quien este delegue, podrá determinar la finalización del partido en el momento que así lo crea oportuno, siendo el resultado final del partido el tanteo hasta entonces alcanzado.

Se establecerá en la normativa si se detiene el tiempo o no al coincidir dos partidos.

El club podrá establecer la siguiente norma si lo considera conveniente.

Norma de los 3 minutos.

Esta norma consiste en que 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 al 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 se produjera una segunda espera por parte del partido posterior, el partido anterior deberá ceder el paso sin esperar a que pasen los 3 minutos.

Excepción: cuando uno o ambos partidos se encuentren en los últimos 10 minutos de juego, no se aplicará la norma de los 3 minutos y se 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.

3.4.6. Director y Árbitro de la competición.

Serán designados por la organización del campeonato. El Árbitro del Torneo será el encargado de designar a los árbitros autorizados en dicha competición.

Las reclamaciones sobre el torneo serán resueltas por el Director del Torneo, si en algún momento no estuviera presente, el Árbitro del Torneo y en su defecto los árbitros autorizados, podrán suplir las funciones de éste. En caso de no haber árbitro ambos jugadores podrán preguntar (siempre estando de acuerdo los dos) a un jugador experimentado del público.

Las reclamaciones sobre el juego serán resueltas por el Árbitro del Torneo o por el árbitro delegado correspondiente y su decisión será irrevocable. Están facultados para sancionar las posibles infracciones que cometiesen los jugadores, tanto el Director de la Competición, el Árbitro del Torneo y los árbitros designados, quienes podrán actuar de oficio o a instancia de cualquier federado, esté o no participando en el campeonato.

Ver Anexo II. Ejemplo de normativa de campeonato.

3.5 Elaboración de grupos y horarios

El procedimiento más habitual en todas las competiciones oficiales es el establecimiento de dos fases de juego, una fase de grupos y una fase de eliminatorias (Knockout).

3.5.1. Elaboración de grupos. Método de la serpiente.

Los jugadores se organizarán para la primera fase en grupos del mismo número de jugadores. Para hacer el método de la serpiente, cuando es por orden de DGrade, se ordenan de mayor a menor Dgrade, en caso de coincidir dos o más jugadores con el mismo DGrade, se ordenan según el orden establecido en el Dgrade System. Aun siendo el criterio de selección de Dgrade inverso, los grupos se establecerán poniendo a los jugadores de mayor a menor Dgrade. Si el criterio fuese por orden de hándicap se estable-

cería el orden de mayor a menor; si fuese inverso también se ordenarían los jugadores de mayor a menor hándicap (aunque la selección de participantes se hubiese hecho de forma inversa).

Con este método lo que se intenta es el equilibrio entre los grupos debe lograrse igualando, en cada grupo, la suma de las posiciones que

tienen en el ranking los jugadores de ese grupo, en comparación con la suma que se obtiene en los otros grupos.

Ejemplo de formación de los grupos para una competición de 16 jugadores repartidos en 4 grupos de 4 jugadores cada uno:

	Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
Posición en el Ranking	1	2	3	4
Posición en el Ranking	8	7	6	5
Posición en el Ranking	9	10	11	12
Posición en el Ranking	16	15	14	13
Suma Posiciones Ranking	34	34	34	34

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D	GRUPO E	GRUPO F
Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3	Jugador 4	Jugador 5	Jugador 6
Jugador 12	Jugador 11	Jugador 10	Jugador 9	jugador 8	Jugador 7
Jugador 13	Jugador 14	Jugador 15	jugador 16	Jugador 17	Jugador 18
jugador 24	jugador 23	jugador 22	jugador 21	Jugador 20	Jugador 19

Como puede comprobarse, la suma de las posiciones que ocupan los jugadores en el ranking es igual en todos los grupos. Es decir, los grupos se encuentran bien equilibrados entre sí. Igualmente se podría hacer con 24 jugadores o más.

Si los DGrade o los puntos hándicap no tuviesen unas diferencias muy grandes y sumásemos lo

de cada grupo, veríamos que son muy parecidos.

En el **ANEXO IV**, están distintos cuadros (grupos, horarios y eliminatorias) para distinto número de jugadores, de grupos y de campos.



3.6 Envío de resultados

En competiciones sociales se entregarán los resultados al handicaper del club con la mayor brevedad posible una vez acabada la competición.

Si la competición es **Abierta** y cumple con todos los requisitos para ser válida para el Ranking Internacional (Dgrade), a ser posible, todos los días de la competición, a última hora, se enviarán los resultados al responsable de la FEC para dar de alta la competición en Croquet Scores y posteriormente subirla al Ranking Internacional (Dgrade). Se deberá enviar la siguiente información a la siguiente dirección:

- eduardorochagolf@hotmail.com
- spanisharo@fecroquet.es

1. Nombre de la competición con su número de edición.

2. Club donde se celebra y fecha de celebración.

3. En los cuadros de los grupos, al lado de cada jugador, poner el club por el que está federado. El nombre del jugador debe ser el que aparece en su DGrade.

4. Los partidos jugados deben venir por el orden real en que se han jugado. Se puede enviar por ejemplo, la hoja de los horarios con los resultados.

5. En los partidos que hubo WO (walkover), poner 7wo en el ganador.

6. Muy importante. Enviar el cuadro de eliminatorias con los nombres en la 1ª columna. No hacen falta ahí los resultados, pueden venir ahí o en la hoja de horarios.



ANEXO I

LISTA DE JUGADORES CON LISTA DE ESPERA EN COMPETICIÓN ABIERTA 100%

Nº	NOMBRE	DGRADE/ P. HANDICAP
1	Jugador 1 plaza club	
2	Jugador 2 plaza club	
3	Jugador 3 plaza club	
4	Jugador 4 plaza club	
5	Jugador 5 plaza club	
6	Jugador 6	
7	Jugador 7	
8	Jugador 8	
9	Jugador 9	
10	Jugador 10	
11	Jugador 11	
12	Jugador 12	
13	Jugador 13	
14	Jugador 14	
15	Jugador 15	
16	Jugador 16	
17	Jugador 17	
18	Jugador 18	
19	Jugador 19	
20	Jugador 20	
21	Jugador 21	
22	Jugador 22	
23	Jugador 23	
24	Jugador 24	
LISTA DE ESPERA		
25	Jugador 25	
26	Jugador 26 reserva plaza club	
27	Jugador 27	
28	Jugador 28	



ANEXO II

EJEMPLO DE NORMAS PARA UNA COMPETICIÓN DE 24 JUGADORES EN 6 GRUPOS DE 4 JUGADORES CADA UNO

Ejemplo de Normas para una competición de 24 jugadores en 6 grupos de 4 jugadores cada uno.

- NORMAS
- NOMBRE DE LA COMPETICIÓN
- NOMBRE DEL CLUB
- FECHA DE CELEBRACIÓN

1º FORMATO TORNEO

FASE DE GRUPOS

Campeonato de croquet GC abierto 25% ó 100%, individual sin hándicap. El número máximo de jugadores será de 24, 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 (A, B, C, D, E y F) de 4 jugadores cada uno, siendo el jugador con mayor Dgrade el 1º del grupo A y así sucesivamente formando la serpiente. Si, desde la publicación de los cuadros definitivos, hubiera alguna baja, esta 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, esta quedará sin cubrirse.

En cada grupo se disputarán partidos todos contra todos al mejor de 13 aros con un 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.

PUNTUACIÓN

En las fases de grupo, el que venza un partido obtendrá 1 puntos, el perdedor cero. Para la clasificación en la fase de grupos, se tendrá en cuenta en primer lugar el número 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, de ser el mismo entre dos jugadores, se tendrá en cuenta el resultado del enfrentamiento particular de los mismos en el grupo, de ser el empate entre más de dos jugadores, se realizarán cinco lan-

zamientos al palo de corsario 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.

FASE DE ELIMINATORIAS – KNOCKOUT

Todos los jugadores pasarán a disputar las eliminatorias. Los primeros de cada grupo, así como los segundos de los grupos E y F, pasarán directamente a octavos, y el resto de los jugadores jugarán los 16avos.

Toda la ronda de Knockout hasta semifinales se jugará al mejor de 13 aros y con límite de 50 minutos por partido. Las semifinales se jugarán al mejor de 19 aros y con un límite de 70 minutos, mientras que la final será también a 19 aros, pero sin límite de tiempo.

Habrará Copa para el campeón y subcampeón.

No habrá Plate.

2º DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

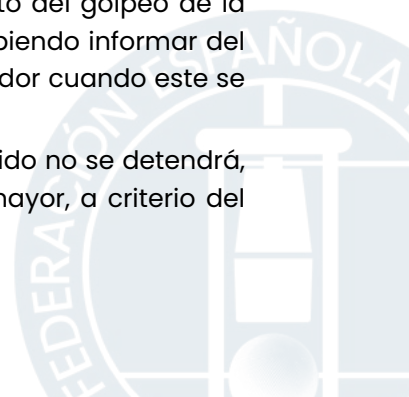
Los horarios de comienzo de partido son orientativos, debiendo estar cada jugador disponible, al menos, 20 minutos antes del horario previsto, por si el partido que le precediera en turno finalizase antes de cumplirse el tiempo máximo, a fin de poder adelantar el que se debiera jugar a continuación.

TIEMPO DISPONIBLE EN CADA PARTIDO

Todos los partidos tendrán una duración máxima de 50 minutos y se disputarán al mejor de 13 aros, excepto las semifinales que serán a 70 minutos y al mejor de 19 aros, y la final que será sin tiempo al mejor de 19 aros.

En cada partido uno de los jugadores deberá encargarse del control del tiempo, activándose el cronometro en el momento del golpeo de la primera bola del partido, debiendo informar del tiempo que falta al otro jugador cuando este se lo pregunte.

El tiempo fijado para un partido no se detendrá, salvo por causa de fuerza mayor, a criterio del director del Torneo.



Norma de los 3 minutos. Esta norma consiste en que 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 al 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 se produjera una segunda espera por parte del partido posterior, el partido anterior deberá ceder el paso sin esperar a que pasen los 3 minutos.

Excepción: cuando uno o ambos partidos se encuentren en los últimos 10 minutos de juego, no se aplicará la norma de los 3 minutos y se parará el tiempo al partido que esté esperando dentro de sus 10 últimos minutos 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.

El jugador dispondrá de **30 segundos** para ejecutar el golpe.

Cumplido el tiempo máximo de duración de un partido, el jugador que esté en su turno jugará el último golpe del partido, y a partir de ahí, 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 aquel que consiga anotar el aro.

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.

Será de aplicación el ANEXO III del protocolo para las competiciones de croquet relativo a la NO PRESENTACIÓN (WO) Y/O ABANDONO de un jugador.

3º OBLIGACIONES Y CORTESÍA JUGADORES

Los jugadores deberán disputar los partidos con vestimenta de color blanco y calzado de suela plana.

Se prohíbe expresamente fumar durante la disputa de un partido a los jugadores, desde el golpe de la primera bola, hasta la finalización del partido, aun cuando el juego esté detenido y éstos se encuentre fuera del terreno de juego. Igualmente, se prohíbe el uso de teléfonos móviles durante los partidos.

El ganador del sorteo deberá llevar pinzas y cuando anote un aro deberá colocarla sobre el mismo aro. De la misma forma lo hará el ganador del sorteo que lleve las bolas secundarias, usando un color de pinzas diferente.

El ganador del partido deberá anotar el resultado de este en los paneles habilitados a tal efecto o comunicárselo a la persona encargada de ello.

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 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. En todo caso está prohibido colocarse y moverse enfrente del golpeador.



4º RÉGIMEN SANCIONADOR

La participación en el Campeonato conlleva la asunción expresa de cada jugador de cumplir con todas las normas de este y con las del club sede del Campeonato, el Nombre del club en que se celebre

La desatención de alguna o algunas de las normas del Campeonato conllevará, atendiendo a su gravedad o reincidencia, independientemente de las otras medidas disciplinarias que tome el club sede del Campeonato o la FEC:

- A. PÉRDIDA DEL SIGUIENTE TURNO
- B. PÉRDIDA DEL PARTIDO
- C. EXPULSIÓN DEL CAMPEONATO.

Están facultados para sancionar tanto el Director del Torneo y 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.

El director del Torneo será Nombre y apellidos y el árbitro del Torneo Don Alfonso Urbano Roldan quien designa como árbitro autorizado a Nombre y apellidos (árbitro delegado).

A falta del director del Torneo, los árbitros o cualquier jugador experimentado podrá suplir las funciones de éste.

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

El Comité de Competición

fecha



ANEXO III

NO PRESENTADOS (WO) Y ABANDONOS

NO PRESENTADOS (WALKOVER)

Cuando un jugador una vez publicados los grupos se da de baja de una competición, si esta está organizada por la FEC, se le aplicará la normativa de Disciplina Deportiva vigente en ese momento, si la competición está organizada por un Club, será este el que determine si hay o no sanción para ese jugador.

Ese jugador que no se presenta, podrá ser sustituido por el siguiente que corresponda de la lista de espera. En caso de que no haya lista de espera, se dejará su nombre y en la fase de grupos sus partidos los perderá por 7wo-3 si son al mejor de 13 aros o por 10wo-5 si son al mejor de 19. Estos partidos no valdrán ni para el Dgrade ni para hándicap. Si llegase tarde al primer partido y continuase en la competición, ese primer partido lo perderá 7-3 ó 10-5 y **será válido para Dgrade y Hándicap.**

El club organizador será el responsable de que en la Reglamento de la Competición figure la norma correspondiente al WO siendo el Director de la Competición el encargado de aplicarla.

Cada club, en sus torneos, tiene libertad para decidir si un jugador al que se le aplica el WO durante la fase de Grupos puede o no continuar en la Competición y deba o no ser penalizado. Puntuación

FASE DE GRUPOS

Si el jugador ha empezado a jugar esta fase, los partidos jugados se pondrá el tanteo obtenido y los no jugados los perderá con el resultado de 7-3 (ó 10-5 si es a 19 aros). Estos partidos contabilizarán para el resultado de clasificación de los jugadores del grupo para la siguiente fase. **Los Partidos NO JUGADOS en la fase de grupos serán validos tanto para el Dgrade como para hándicap, salvo que el motivo por el cual no se disputan sea por lesión o emergencia.** Norma aplicada por la WCF según el Ranking Officer.

Si un jugador abandona un partido, la puntuación será la máxima (7 ò 10) para su contrincante y los puntos obtenidos hasta el momento por el

jugador que abandonó el partido. Este resultado es válido para los Rankings (Dgrade y Hándicap).

Si un jugador no habiendo jugado todos los partidos de la fase de grupos, pero al menos ha jugado la mitad o más de ellos, y se clasificase para jugar las eliminatorias por el torneo (Main Championship Knockout), tiene la obligación de seguir jugando, salvo que en las Normas de la competición figure expresamente, "Un jugador que no juegue todos los partidos de la fase de grupos quedará excluido de las eliminatorias".

FASE ELIMINATORIA (Knockout)

Si un jugador no se presenta se pondrá 7-0 (o 10-0 si es a 19 aros), quedando el jugador eliminado de la competición. **El partido NO JUGADO en el Main Championship Knockout será válido tanto para el Dgrade como para hándicap, salvo que sea por lesión o emergencia. Si la eliminatoria fuese al mejor de 3 partidos, se le dan por perdidos 2 partidos.**

EXENTOS (Bye)

Si un jugador pasa directamente a la siguiente ronda por no haber jugadores para completar el cuadro se pondrá "Bye" en la casilla del que hubiese sido su jugador rival.



ANEXO IV

EJEMPLOS DE FASES DE GRUPOS Y ELIMINATORIAS

FASES DE UN CAMPEONATO

Los campeonatos habitualmente constan de dos fases: primero se juega una Fase de grupos y, posteriormente, una Fase de eliminatorias.

Fase de grupos

Los jugadores se encuadran en varios grupos (lo más habitual son 4, 6 u 8 grupos) atendiendo al método de la serpiente (ya explicado).

En la Fase de grupos, todos los jugadores de cada grupo se enfrentan entre sí. Es habitual que cada enfrentamiento sea a un único partido al mejor de 13 aros y un límite de tiempo de juego de 50 minutos. El ganador de cada partido se anota un punto, el perdedor cero.

En cada grupo se obtiene una clasificación atendiendo, en primer lugar, al número de puntos obtenidos (partidos ganados), en caso de empate a puntos, el segundo criterio es la diferencia de aros obtenida por cada jugador (sumando los aros a favor y restando los aros en contra) y, de ser necesario, el tercer criterio es el número de aros a favor.

En caso de empate entre dos jugadores en la Fase de grupos, la clasificación se dirime a favor del jugador que ganó ese enfrentamiento. De darse un empate múltiple, se realizarán una serie de cinco lanzamientos alternativos al palo de corsario desde el punto de penalti. De continuar el empate, se continuará con lanzamientos al Palo de corsarios de manera alterna, hasta que se deshaga el mismo.

Fase de eliminatorias

A la Fase de eliminatorias pueden promocionar todos los jugadores, o excluir a los peores clasificados de cada grupo.

La Fase de eliminatorias puede configurarse con una categoría única "Main", siendo otra posibilidad frecuente incluir una categoría "Oro" (1º y 2º de cada grupo) y una "Plata" (3º y 4º de cada grupo) También puede haber categorías denominadas "Bowl" (los eliminados en octavos) o

"Shield" (los eliminados en cuartos) para repescar a jugadores eliminados. Lo habitual es que las eliminatorias empiecen en octavos o dieciseisavos, dependiendo del número de jugadores y de categorías.

Es habitual que los enfrentamientos en la Fase de eliminatorias se hagan a un único partido al mejor de 13 aros y 50 minutos de tiempo y que la final se juegue al mejor de 19 aros sin tiempo límite.

Los enfrentamientos (o cruces) en la fase de eliminatorias se estructuran para procurar que los jugadores de mayor nivel se enfrenten con jugadores de menor nivel, favoreciendo la progresión de los mejores jugadores e intentando que los dos mejores jugadores no se enfrenten hasta la final.

A continuación, presentamos una plantilla con un ejemplo de formato para un campeonato de 16 jugadores en un club con un campo. Se estructura en cuatro grupos de cuatro jugadores. Todos promocionan a la Fase de eliminatorias y se juega una única categoría. No hay repescas.

Esta plantilla, en formato Excel, **está disponible en la web de la FEC para su descarga y uso por los clubs junto con otras plantillas de formatos habituales, tanto para uno como para dos campos y 16, 20, 24, 28 y 32 jugadores.** Estas plantillas también calculan los resultados de la Fase de grupos y Fase de eliminatorias a medida que se desarrolla el campeonato. Si un club precisa de un formato distinto de campeonato, puede solicitarlo a la FEC. También tenemos disponibles ejemplos de normativas de campeonatos.

Para presentar un torneo, es necesario elaborar y presentar cuatro cuadros además de la normativa del torneo:

1. Listado de Jugadores y Grupos
2. Horarios de juego
3. Fase de Grupos
4. Fase de Eliminatorias



Cuadro 1: Listado de Jugadores y Grupos:

TORNEO 1 CAMPO, 16 JUGADORES EN 4 GRUPOS, ELIMINATORIAS MAIN



CLUB

FECHA

	JUGADOR	PUNTOS	
1	Jugador uno	1900	
2	Jugador dos	1895	
3	Jugador tres	1890	
4	Jugador cuatro	1885	
5	Jugador cinco	1880	
6	Jugador seis	1875	
7	Jugador siete	1870	
8	Jugador ocho	1865	
9	Jugador nueve	1860	
10	Jugador diez	1855	
11	Jugador once	1850	
12	Jugador doce	1845	
13	Jugador trece	1840	
14	Jugador catorce	1835	
15	Jugador quince	1830	
16	Jugador dieciséis	1825	

GRUPO A	GRUPO B
Jugador uno	Jugador dos
Jugador ocho	Jugador siete
Jugador nueve	Jugador diez
Jugador dieciséis	Jugador quince

GRUPO C	GRUPO D
Jugador tres	Jugador cuatro
Jugador seis	Jugador cinco
Jugador once	Jugador doce
Jugador catorce	Jugador trece



Cuadro 2: Horarios de juego: Completar las columnas con el día y hora de juego. Debe tenerse en cuenta las horas de la salida y puesta de sol y el tiempo asignado a los partidos.

TORNEO 1 CAMPO, 16 JUGADORES EN 4 GRUPOS, ELIMINATORIAS MAIN

CLUB
FECHA

GRUPO	DÍA	HORA	JUGADOR	RESULTADO	JUGADOR
FASE DE GRUPOS					
A1			Jugador uno		Jugador dieciseis
A2			Jugador ocho		Jugador nueve
B1			Jugador dos		Jugador quince
B2			Jugador siete		Jugador diez
A3			Jugador uno		Jugador nueve
A4			Jugador ocho		Jugador dieciseis
B3			Jugador dos		Jugador diez
B4			Jugador siete		Jugador quince
A5			Jugador uno		Jugador ocho
A6			Jugador nueve		Jugador dieciseis
B5			Jugador dos		Jugador siete
B6			Jugador diez		Jugador quince
C1			Jugador tres		Jugador catorce
C2			Jugador seis		Jugador once
D1			Jugador cuatro		Jugador trece
D2			Jugador cinco		Jugador doce
C3			Jugador tres		Jugador once
C4			Jugador seis		Jugador catorce
D3			Jugador cuatro		Jugador doce
D4			Jugador cinco		Jugador trece
C5			Jugador tres		Jugador seis
C6			Jugador once		Jugador catorce
D5			Jugador cuatro		Jugador cinco
D6			Jugador doce		Jugador trece
FASE DE ELIMINATORIAS					
8*1			1*A		4*D
8*2			3*C		2*B
8*3			2*C		3*B
8*4			4*A		1*D
8*8			4*C		1*B
8*7			2*A		3*D
8*6			3*A		2*D
8*5			1*C		4*B
4*1			8*1		8*2
4*2			8*3		8*4
4*4			8*7		8*8
4*3			8*5		8*6
Semi 1			4*1		4*2
Semi 2			4*3		4*4
Final			Semi 1		Semi 2



Cuadro 3: Fase de Grupos



TORNEO 1 CAMPO, 16 JUGADORES EN 4 GRUPOS, ELIMINATORIAS MAIN

CLUB
FECHA

GRUPO A								
	Jugador uno	Jugador ocho	Jugador nueve	Jugador dieciséis	PUNTOS	DIF. AROS	AROS A FAVOR	POSICIÓN
Jugador uno								
Jugador ocho								
Jugador nueve								
Jugador dieciséis								

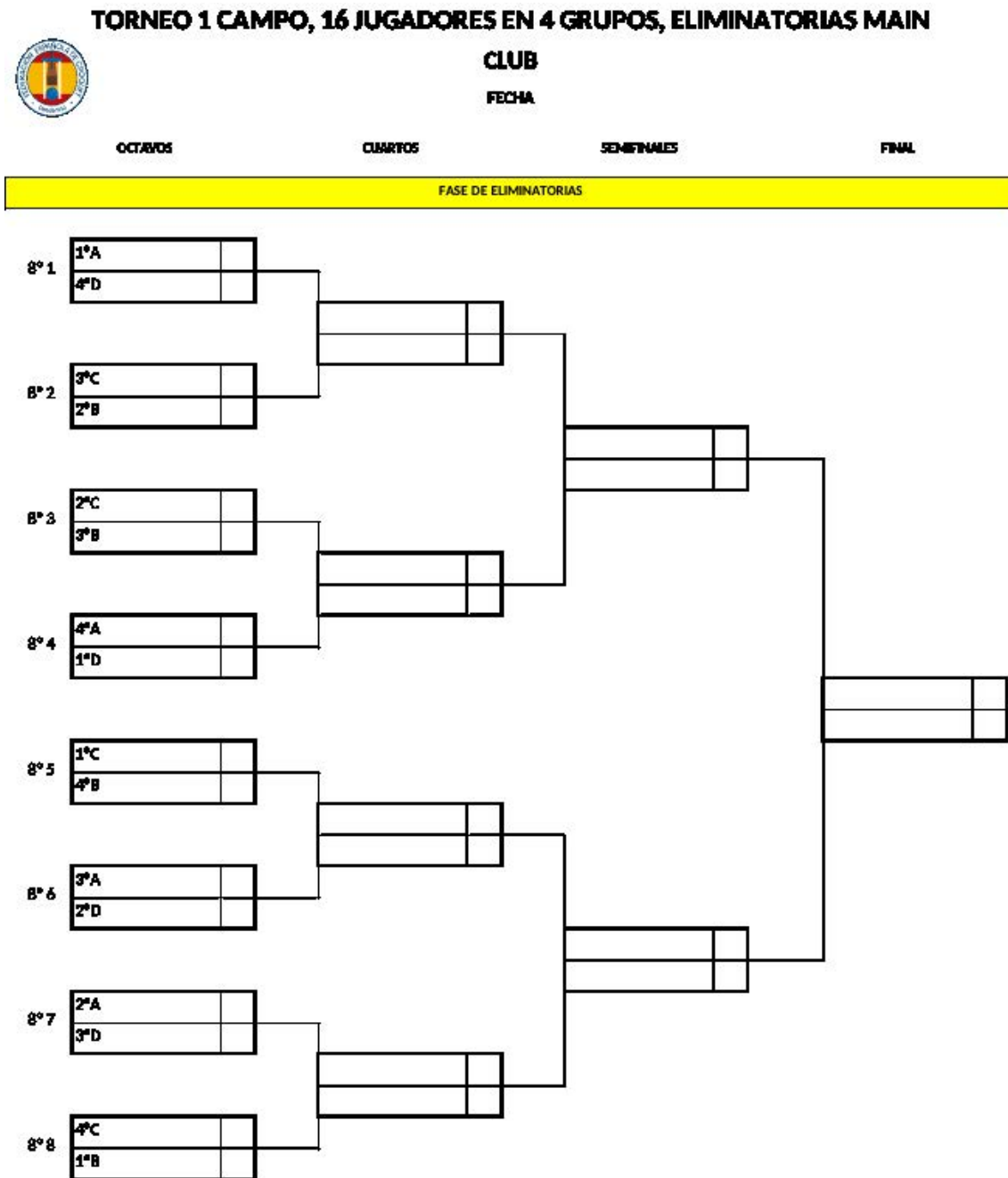
GRUPO B								
	Jugador dos	Jugador siete	Jugador diez	Jugador quince	PUNTOS	DIF. AROS	AROS A FAVOR	POSICIÓN
Jugador dos								
Jugador siete								
Jugador diez								
Jugador quince								

GRUPO C								
	Jugador tres	Jugador seis	Jugador once	Jugador catorce	PUNTOS	DIF. AROS	AROS A FAVOR	POSICIÓN
Jugador tres								
Jugador seis								
Jugador once								
Jugador catorce								

GRUPO D								
	Jugador cuatro	Jugador cinco	Jugador doce	Jugador trece	PUNTOS	DIF. AROS	AROS A FAVOR	POSICIÓN
Jugador cuatro								
Jugador cinco								
Jugador doce								
Jugador trece								



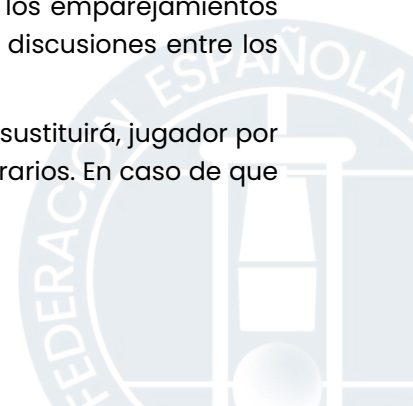
Cuadro 4: Fase de eliminatorias



IMPORTANTE

Con antelación al inicio de la competición, al presentar los grupos y horarios de juego, hay que incluir, como serán los cruces en la fase eliminatoria, especificando cómo se harán los emparejamientos desde las primeras rondas del árbol hasta la final. Se evitan así polémicas y discusiones entre los jugadores.

Si desde la publicación de los cuadros definitivos hubiera alguna baja esta 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, quedará sin cubrirse.



ANEXO V:

PARTIDOS Z

Los partidos Z, son partidos que podrán jugar los participantes en una competición de croquet individual que hayan quedado eliminados de la competición.

REQUISITOS

1. El club a través del delegado o del director del torneo, solicitará permiso a la FEC para que, previo anuncio de su competición, esta lo autorice y se incluya en las Normas de dicha competición.
2. Tendrá que haber algún campo libre, por tanto, en los clubs con un solo campo no se podrán jugar.
3. Se jugarán mientras se esté disputando la competición, nunca cuando esta haya terminado.
4. Será el director del torneo quien autorice estos partidos y determine a cuántos aros se juegan, si es al mejor de 13 o al mejor de 19.
5. Los que deseen jugar partidos Z, se apuntarán en una lista y será el director del torneo quien decida qué jugadores se enfrentan entre sí.
6. Si el director del torneo observase irregularidades, no dará por válido ese partido ni para Dgrade ni para hándicap, ni se pondrá en Croquet Scores.

