

# TORNEO DE CROKINOLE

**DOMINGO 3 DE FEBREO A LAS 11H**

**MEDIA HORA ANTES PARA LOS PARTICIPANTES**

**SEDE ASOC. DRAGON DE MADERA**

**C/ PEPITA SERRADOR N° 3 LOCAL 6 LA CHANA - GRANADA**



**BASES DEL TORNEO CROKINOLE GRANADA 03/02/2019**

## Datos de localización del Torneo

- **Día:** El torneo se jugará el domingo 3 de febrero de 2019
- **Hora:** Comenzará a las 11h (los participantes deberán estar a las 10.30 para formalizar la inscripción)
- **Duración:** Mañana y tarde
- **Sede:** Asociación Dragón de Madera en C/Pepita Serrador nº3, local 6. La Chana (Granada). Localización GPS en <http://dragondemadera.com/contacta>
- **Modalidades de participación:** Por parejas e individual

## Premios

**El torneo será puntuable para el ranking nacional**

**Primer puesto: modalidad individual**

**Trofeo + Vale canjeable en tienda asociada (Freakmondo)**

**Primer puesto: modalidad por parejas**

**Dobles Trofeos + Vale canjeable en tienda asociada (Freakmondo)**

*\*La cuantía del vale canjeable dependerá del número de inscripciones realizadas.*

*\*Datos de la tienda: <https://www.freakmondo.com/tienda/>*

*\*Los premios se entregarán al término de cada modalidad*

## Rondas y clasificación

- Se pide a los participantes que practiquen el **juego limpio**. Si se produce alguna situación contraria será penalizado en función de la gravedad por la organización.
- En primer lugar se jugará la modalidad individual (durante la mañana) y a continuación la modalidad por parejas (por la tarde). La organización se reserva el derecho de cambiar los horarios si el ritmo de la competición lo requiere.
- Dependiendo de las inscripciones en el Torneo habrá una ronda previa de clasificación por grupos más eliminatorias finales. Si la organización lo considerara conveniente podrá reducir los encuentros de grupos o eliminatorias.

Los encuentros en la fase de grupos, tanto en individual como dobles, serán al mejor de **4 partidas de 8 discos**, la victoria contará como **2 puntos y 1 para el empate**. Se anotarán los puntos de cada partida y los centros en un papel aportado por la organización, dicho papel será entregado al final de cada enfrentamiento.

Una vez finalizada la fase de clasificación los jugadores con más puntos pasarán a la siguiente fase, en caso de empate se contabilizarán los centros. Las eliminatorias finales se jugarán **a 10 puntos y la final a 12 puntos**.

El comienzo de las partidas será simultáneo, por lo que no se comenzará la siguiente ronda hasta que todas las partidas terminen. Las mesas estarán enumeradas y los jugadores serán asignados al comienzo de cada ronda por la organización. Los encuentros de la fase eliminatoria serán cronometrados para agilizar el torneo. La duración de cada partida será de **10 minutos**.

La organización está para cualquier tipo de duda (ver reglas del juego más adelante).

## Inscripción

La inscripción se realizará en dos fases obligatorias y necesarias para poder competir:

- (1) Rellenando un formulario online: <https://goo.gl/forms/XUI7ETrmR5GFrcI22>
- (2) Presencialmente en la sede del torneo a las 10.30 para abonar la inscripción.

*\*Es posible rellenar el formulario online el mismo día 3 de febrero*

Coste:

- Si se rellena el formulario **antes** del 27 de enero 2019 (no incluido): 3€
- Si se rellena el formulario **después** del 27 de enero 2019 (inclusive): 5€
- Precio especial a socios del Dragón de Madera (independientemente de cuándo rellenen el formulario): 2€

*¿Es necesario llevar algún material?*

En principio, la organización del torneo cuenta con crokinoles y fichas para los participantes, pero si tienes tu propio tablero y fichas y quieres jugar con ellos, ¡tráelos!

## Reglas básicas de crokinole

### 1. Objetivo del juego.

Los jugadores alternativamente tienen que tratar de introducir sus fichas en el orificio central del tablero de juego o en los campos de mayor valor. En la lucha de puntos, los jugadores rivales tratarán de golpear a los discos de los demás para eliminarlos del área de juego o dejarlos en posiciones más bajas de puntuación. El jugador con más puntos gana la ronda.

### 2. Preparando la partida

Coloca el Crokinole en una mesa de modo que sea lo suficientemente cómoda para que cada jugador pueda alcanzar bien su cuadrante. El tablero no se puede mover durante el juego y el jugador no puede levantarse de su asiento para disparar. Coloque un recipiente para las fichas de 20 puntos (por ejemplo, un vaso, una taza o tazón) en la mesa de al lado del tablero. Elija el jugador inicial por cualquier método al azar.

### 3. Reglas Básicas

Los jugadores **golpean** con el dedo los discos de madera en la superficie de juego hacia las posiciones de más puntuación. El área de juego se divide en 3 campos de puntuación por los círculos concéntricos con el aumento de los valores hacia el centro. Hay 8 "palos" alrededor del círculo más interno para que sea más difícil de colar los discos en el agujero central. La puntuación más exterior se divide en cuatro cuadrantes. Los jugadores sólo pueden disparar los discos desde su cuadrante. El círculo más exterior es la línea de tiro.

Los discos que acaben dentro de los círculos de puntuación valen 15, 10 y 5 puntos empezando desde el interior. Un disco que cae en el agujero central vale inmediatamente 20 puntos a su lanzador. Los discos que salen del área de juego valen 0 puntos.

Si un disco sale del tablero y vuelve a entrar, el disco será eliminado, pero si mueve alguna ficha en juego, dicho movimiento será válido. La línea de tiro es también la frontera del área de juego (ver imagen arriba). Los jugadores cuentan sus puntos al final de cada ronda.

