



Manual Básico de Golf Cróquet

ACADEMIA ESPAÑOLA DE CROQUET

academia.croquet@gmail.com

© **Manual Básico de Golf Cróquet**

Primera edición: enero de 2021

Editado: Academia Española de Croquet

Federación Española de Cróquet

Autor: Alfonso Urbano Roldán

Director de la Academia Española de Cróquet

Maquetación e impresión en: Buenas Impresiones

El Puerto de Santa María - 2021

Prólogo

La Academia Española de Cróquet considera que, en apoyo del Director Nacional de Hándicap, puede resultar muy interesante contar con un documento elemental y básico, pero suficientemente explicativo sobre cómo se juega al croquet. Con este fin se ha elaborado este manual, que recoge de una manera sencilla y muy resumida, pero lo más claramente posible, los conceptos más importantes del reglamento del croquet GC, como son los que se refieren al desarrollo del juego y a las diferentes situaciones y condicionantes que se pueden dar al practicar este juego o deporte.

Este manual se dirige a jugadores principiantes con el objetivo de que aprendan y asimilen, con su lectura, los principios básicos de esta actividad. Es un documento que necesariamente tienen que conocer los jugadores que quieran obtener su propio hándicap. Debe ser, por tanto, un instrumento de ayuda que les sirva para que puedan ser valorados por los responsables de la estimación y concesión de dicho hándicap. Es por ello un primer paso, que ha de permitir que posteriormente se pueda profundizar más en el reglamento. Se logrará así un nivel más alto de conocimientos, técnicos y tácticos, posiblemente el deseado por cualquier jugador en su práctica deportiva habitual.

Espero que este manual de croquet básico, pero que considero sencillo y didáctico, sea de utilidad para todos los jugadores que se inician en este apasionante deporte.

Un afectuoso saludo



Alfonso Urbano

Director de la A.E.C.

COMO SE JUEGA

- ❖ Se juega golpeando una bola con un mazo.
- ❖ Hay dos contendientes, que se alternan jugando en turnos sucesivos.
- ❖ Los partidos se pueden disputar en la modalidad individual, con un contendiente en cada lado, o de dobles, con una pareja de jugadores en cada equipo.

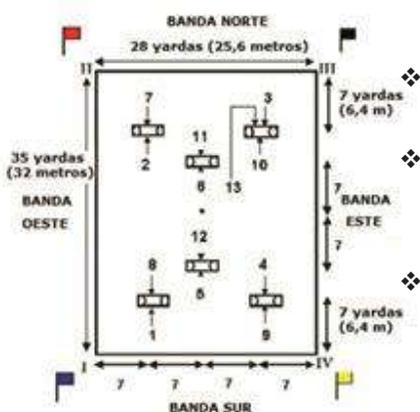
OBJETO DEL JUEGO

Se juega con cuatro bolas, cuya secuencia es azul, roja, negra y amarilla, en las bolas de colores primarios. También se pueden emplear bolas de colores secundarias cuya secuencia es verde, rosa, marrón y blanca.



- ❖ El objeto es que cada contendiente se anote puntos pasando cualquiera de sus bolas por los aros existentes en el orden establecido.
- ❖ La bola que corresponde jugar en el turno se llama bola de golpeador y a su dueño el golpeador.
- ❖ Cada contendiente tanto en los partidos individuales como en los de dobles jugará con dos bolas, bien azul y negra o bien roja y amarilla, si se juega con las bolas primarias, y verde y marrón o rosa y blanca, si se juega con las secundarias.

LOS PARTIDOS



- ❖ Es un enfrentamiento al mejor de 7, 13 o 19 puntos.
- ❖ Se termina cuando uno de los contendientes anota la mayoría de los puntos o sea la mitad más uno.
- ❖ También se puede terminar un partido por existir un límite de tiempo previamente establecido.

- ❖ Existe un orden establecido y fijo en el que han de pasarse los aros.

EQUIPAMIENTO

- ❖ Campo de juego

Es un rectángulo de 25,6 × 32 m delimitado por cuatro líneas o bandas: norte, sur, este, y oeste.

- ❖ Aros

Hay seis aros que son fijos y no cambian su posición y que están colocados con sus caras paralelas a las bandas norte y sur.

También existe un palo, llamado de corsarios de madera, que tiene los colores pintados con la secuencia de las bolas y que está situado en el centro geométrico del campo.

- ❖ Bolas

Son de diferentes materiales, pero las autorizadas son de una pasta de resina homologada, cuyo peso es de 454 g y su diámetro es de 92 mm.

- ❖ Mazo

Se compone de una cabeza en forma de prisma rectangular o cilíndrica y una varilla o mango que se ensambla en ángulo recto. Puede ser de diferentes materiales y medidas. Pero desde la conexión de la varilla con la cabeza tiene que ser simétrica por ambos lados, haciendo que sea indiferente con qué cara de la cabeza del mazo se golpea la bola.



COMIENZO DEL JUEGO

Los contendientes sortean el orden de juego. El ganador del sorteo juega el primer golpe con la bola azul, en el caso de los colores primarios, o con la verde si se usan los colores secundarios.

- ❖ Para comenzar todas las bolas se juegan desde dentro del área de salida, que está situada en la esquina cuatro y tiene un radio de 0,9 m.
- ❖ Si se cometiese algún error en la secuencia de salida de las bolas, se repondrán las bolas incorrectas y se repetirían los golpes ya debidamente.
- ❖ Al jugador que le toca jugar se le denomina el golpeador y tiene un tiempo durante el cual debe jugar, al que se denomina turno.

TURNO

- ❖ Es el periodo de tiempo durante el cual se juega, se declara que se ha jugado una bola o se repite un golpe.
- ❖ El primer turno de un partido empieza cuando comienza el partido.
- ❖ El turno termina después de un golpe o si se repitiese un golpe, cuando las bolas movidas por dicho golpe se paran o salen del campo.

PERIODO DE GOLPEO

- ❖ El periodo de golpeo empieza cuando el jugador se coloca (*stand*) con la intención de golpear y termina cuando se retira de su posición de forma controlada.
- ❖ Es muy importante este periodo de golpeo pues es en él cuando únicamente se pueden cometer faltas.

GOLPE

- ❖ Es la acción que realiza el golpeador con la intención de hacer que se mueva una bola al golpearla con su mazo.

SITUACIÓN DE LAS BOLAS

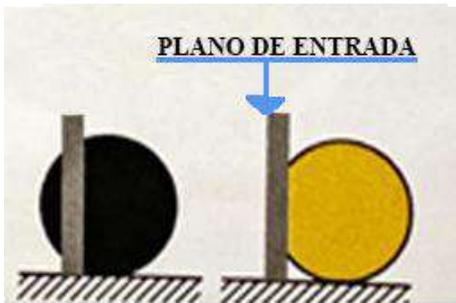
- ❖ Al terminar un turno el juego se continúa, con las bolas en la situación que tienen en ese momento y en el que han estado paradas al menos cinco segundos o lo hayan acordado así los dos contendientes.
- ❖ Ambos contendientes son responsables de la posición correcta de las bolas antes de que se juegue un golpe.

BOLA CONVERTIDA EN AGENTE EXTERNO

- ❖ Un agente externo es aquel agente que no tiene conexión con el juego, por ejemplo, animales, espectadores, árbitro, bola del otro partido, accesorios, etc.
- ❖ Una bola se convierte en agente externo cuando:
 - Se sale del campo.
 - Se la manda que sea jugada desde el área de penalti.
 - Se marca temporalmente.

ANOTACIÓN DE PUNTOS

- ❖ Una bola anota un punto para un contendiente cuando su bola pasa por debajo del aro correcto según el orden y el sentido del recorrido.
- ❖ Una bola pasa completamente un aro cuando la totalidad de la bola ha pasado el plano de entrada desde el lado que se juega.



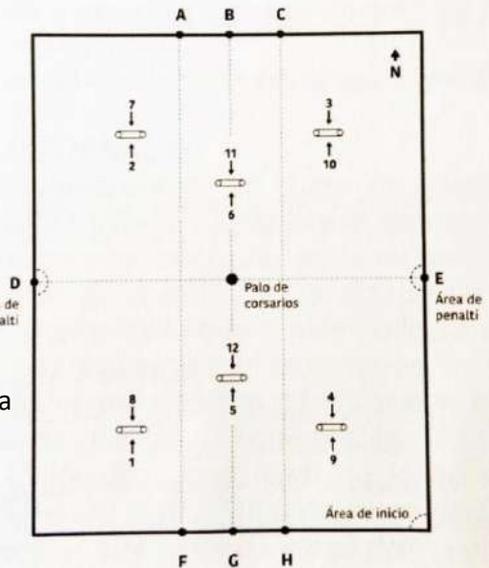
- ❖ Si por el golpe jugado pasan por el aro más de una bola, el aro lo anotará la bola que estaba ubicada más cerca del aro antes de darse el golpe.
- ❖ Se puede anotar más de un punto en el mismo turno con la misma bola o con otra diferente, pasando los dos aros en secuencia correcta.

BOLA EN FUERA DE JUEGO

- ❖ Entre el aro que se acaba de pasar y el siguiente en secuencia hay una línea imaginaria llamada línea de media distancia.
- ❖ Una bola está en fuera de juego si toda ella está situada claramente más allá de la línea de media distancia entre el aro que se acaba de pasar y el próximo aro en secuencia.
- ❖ No obstante, una bola no estará en fuera de juego si su posición la alcanzó como resultado de:

- El último golpe jugado por el cual pasase un aro.
- Por haberla golpeado y enviado a esa posición por su adversario.
- Por haber golpeado ella misma a una bola del adversario.
- Por haber sido enviada al área de penalti.

Diagrama 3
Líneas de media distancia y áreas de penalti



INTERFERENCIAS

Se produce cuando hay un contacto accidental entre una bola de nuestro partido y un agente externo.

- ❖ Pueden ser:
 - Una bola de nuestro partido en movimiento que choca con un agente externo parado.
 - Un agente externo en movimiento que choca con una bola nuestra, que está parada.
 - Una bola en movimiento de nuestro partido que choca con un agente externo en movimiento.

Existen asimismo interferencias debidas a agentes externos fijos, a obstáculos fijos fuera del campo que impiden realizar el movimiento, y también por daños existentes en la superficie del campo, por equipamientos defectuosos e, incluso, por obstáculos sueltos.

JUEGO DE UNA BOLA INCORRECTA

- ❖ Se juega una bola incorrecta cuando el golpeador usa una bola que no es la suya o si otro jugador juega cualquier bola. Estando en el turno del golpeador se pueden dar varias posibilidades:
 - El golpeador juega la bola de su compañero.
 - Solución: recolocar y jugar de nuevo o intercambio de bolas.
 - El golpeador juega bola del adversario.
 - Solución: recolocar y jugar de nuevo.
 - El compañero del golpeador juega su propia bola.
 - Solución: recolocar y jugar de nuevo o intercambio de bolas.
 - El compañero del golpeador juega la bola del golpeador.
 - Solución: recolocar y jugar de nuevo.
 - El compañero del golpeador juega la bola del adversario.
 - Solución: recolocar y jugar de nuevo.
- ❖ Las consecuencias de recolocar y jugar de nuevo son:
 - Se anula el último golpe y no vale ningún punto que se haya anotado.
 - Todas las bolas movidas como consecuencia del último golpe se recolocan en su posición anterior al golpe.
 - El golpeador en turno procede a jugar con la bola del golpeador.
- ❖ Las consecuencias del intercambio son:
 - El último golpe es válido y, por tanto, cualquier punto anotado cuenta para el propietario de la bola que anotó el punto.
 - Todas las bolas se quedan donde se han parado, excepto la bola golpeada y su asociada, que intercambian su posición entre sí.

- El contendiente no infractor juega a continuación con la bola siguiente en secuencia a la que le correspondía haber jugado.



FALTAS

- ❖ Es un acto prohibido cometido por un jugador que está jugando o tiene intención de jugar durante el periodo de golpeo.
- ❖ Cuando se comete una falta, se considera que se ha jugado un golpe.
- ❖ Los tipos de falta son:
 - Tocar la cabeza del mazo con la mano en el último balanceo para golpear.
 - Golpear una bola como resultado de dar una patada al mazo.
 - Golpear su propia bola con cualquier otra parte del mazo que no sea una de sus caras.

- Golpear su propia bola con el mazo más de una vez.
 - Mantener el contacto entre el mazo y la bola más tiempo que el que dura un golpe seco normal.
 - Cuando una bola que mantiene el contacto con el mazo. Toca un aro, el palo de corsarios u otra bola, a no ser que esas bolas estuvieran en contacto antes del golpe.
 - Golpear una bola que está en contacto con el aro o el palo de corsarios en cualquier dirección que no sea la de alejarse de ese contacto.
 - Tocar cualquier bola que no sea la bola que se pretendía golpear con el mazo o cualquier parte de su cuerpo o enseres.
 - Mover o hacer oscilar una bola al dar un golpe al aro o al palo de corsarios con el mazo o con cualquier parte de su cuerpo o enseres.
 - Causar con el mazo daño a la superficie del campo, de forma que altere apreciablemente un futuro golpe de una bola que pueda pasar por encima del daño causado.
- ❖ La consecuencia de cometer falta es siempre la misma si se para el juego después de cometer esa falta:
- El contendiente no infractor decide si las bolas se dejan donde se han parado o si se reponen a su lugar anterior. Si se dejan donde se quedaron solo contaría un punto anotado por el contendiente no infractor. Si se reponen no contaría ningún punto anotado.
 - El partido continúa jugando el contendiente no infractor con la siguiente bola en secuencia.
- ❖ Si no se parase el juego después de cometer una falta y se jugara el siguiente golpe, la falta quedaría condonada.

INFORMACIÓN Y CONSEJOS

- ❖ Un jugador debe informar a su adversario si este le pregunta, por ejemplo sobre:
 - Las reglas, el tanteo, el aro que toca jugar, cuál fue la última bola jugada, como ha llegado una bola a su posición, el tiempo que queda de un partido, cuántos golpes adicionales quedan por utilizar, etc.
 - Por el contrario, no debe aconsejar al adversario.
 - En los partidos de doble, puede asesorar a su pareja, incluso indicando la dirección, la distancia para colocarse, etc., pero en el momento que se vaya a efectuar el golpe debe colocarse lejos o detrás del golpeador.

ARBITRAJE

- ❖ Los jugadores de un partido son árbitros conjuntos de ese partido.
- ❖ La organización de la competición nombrará al árbitro del torneo, que a su vez nombrará a los árbitros autorizados que actuarán a solicitud de los jugadores.
- ❖ Ante una situación dudosa, el golpeador debe avisar a un árbitro, levantando su mazo.
- ❖ Ante la ausencia de un árbitro, si existiera divergencia de opinión sobre un hecho concreto, tendrá preferencia la opinión del jugador mejor situado y si las posiciones son similares prevalecerá la opinión del golpeador.

COMPORTEAMIENTO (Reglas de cortesía)

- ❖ Los jugadores son responsables de mantener un comportamiento correcto, tanto con los demás jugadores como con los responsables del torneo, el material de juego, el campo y los espectadores. Especial cuidado debe tenerse en no maltratar el material, insultar o faltar al respeto a otros

jugadores, rechazar la decisión del árbitro o deliberada y repetidamente jugar bolas incorrectas o perder tiempo.

- ❖ También son responsables de no responder con prontitud a las preguntas de su adversario, de ocultar o reparar un daño al campo antes de que lo observe el árbitro, de comprobar si ha pasado una bola un aro arrastrando para ello su propio mazo por la cara de entrada de aro, seguir jugando después de que se pare el juego, etc.
- ❖ La sanción podrá ir desde perder el turno, perder el aro, perder un partido o ser expulsado de la competición.

PARTIDOS SIMULTÁNEOS

- ❖ Dentro del mismo campo se pueden jugar dos partidos a la vez usando para ello las bolas de colores primarios y secundarios.
- ❖ Los jugadores de ambos partidos deben estar atentos para evitar interferencias entre ellos al jugar sus respectivas bolas.
- ❖ Las bolas y los jugadores del otro partido se consideran agentes externos.
- ❖ Si los dos partidos van a disputar el mismo aro, se dará prioridad al partido del jugador que primero envió su bola al área de ese aro.
- ❖ Para evitar interferencias y con el consentimiento del adversario, se puede marcar en el campo de juego y retirar una bola temporalmente del terreno.

ÁREA DE PENALTI

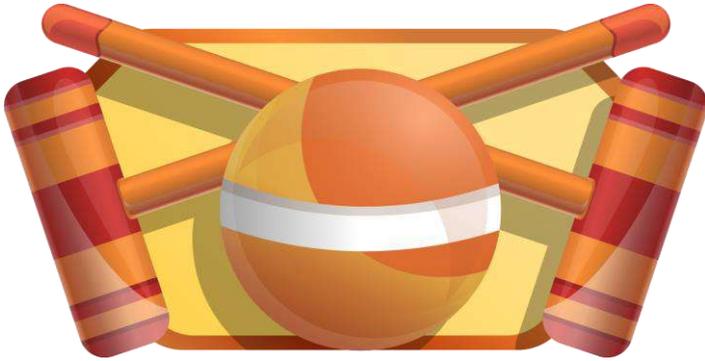
- ❖ En el campo existen dos áreas de penalti semicirculares de 0,9 m de radio centradas en los puntos D y E del campo.
- ❖ Una bola enviada al área de penalti puede jugarse desde cualquier punto dentro de la misma.
- ❖ Cuando se inicia el juego desde el área de penalti, las cuatro bolas deben ser jugadas desde la misma área.

- ❖ Se continúa el juego por sorteo, el perdedor elige desde qué área se juega y el ganador del sorteo jugará primero con cualquiera de sus bolas.

JUEGO CON HÁNDICAP

- ❖ Los partidos con hándicap se llevan a cabo para permitir que jugadores de diferente nivel puedan competir con similares posibilidades de ganar.
- ❖ El beneficiario, es el jugador que recibe los golpes adicionales (*Bisques*)
- ❖ El jugador con hándicap más alto recibe los golpes adicionales del jugador adversario con hándicap más bajo. El número de bisques se establece de acuerdo con la diferencia de hándicaps entre ambos jugadores.
- ❖ En los partidos individuales el jugador con el hándicap más alto recibe los golpes adicionales del jugador que tiene el hándicap más bajo.
- ❖ Existe una tabla de ajustes de hándicap que modifica el número de golpes adicionales, hacia arriba o hacia abajo, dependiendo de que el partido se juegue a 7, 13 o 19 aros.
- ❖ En los partidos de dobles se dan los golpes adicionales a los jugadores con hándicap más alto, que pueden estar o no en el mismo equipo.
- ❖ Si en un equipo los dos jugadores que van a recibir los golpes adicionales tienen el mismo hándicap, deben comunicar cuál de los dos los recibirá frente al jugador con el hándicap más bajo del adversario (media diferencia).
- ❖ En los partidos de dobles los golpes adicionales que reciben los jugadores con hándicap más alto la diferencia se dividirá por dos.
- ❖ Esta media diferencia, si no es un número entero, debe redondearse hacia arriba para así obtener un número entero.
- ❖ Si los dos jugadores del mismo equipo van a recibir uno o más golpes, basado en que sus medias diferencias no son números enteros, debe restarse 0,5 de la media diferencia de uno de ellos. Debe comunicarse al adversario a cuál de ellos se aplica la reducción.

- ❖ Se puede utilizar un golpe adicional en cualquier momento del juego, pero siempre en el mismo turno y con la misma bola que se ha jugado.
- ❖ El jugador debe advertir al contrincante su intención de jugar un golpe adicional.
- ❖ La decisión de no jugar un golpe adicional no puede ser revocada, pero si se indica su intención de jugarlo, si puede revocarse antes de jugar.
- ❖ El beneficiario no puede anotarse un aro como consecuencia de jugar un golpe adicional, pero sí puede hacerlo el adversario.





Federación Española de Croquet

www.fecroquet.es