



Manual Básico de Golf Cróquet

3ª Edición

ACADEMIA ESPAÑOLA DE CROQUET

academia.croquet@gmail.com

© **Manual Básico de Golf Cróquet**

Tercera edición: Octubre 2023 (Reglamento WCF6ª Edición 2022)

Editado: Academia Española de Cróquet
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 2023

Prólogo

La Academia Española de Cróquet considera que, en apoyo Hándicapers nacionales, les puede resultar muy interesante contar con un documento elemental y básico, pero suficientemente explicativo sobre cómo se juega al cróquet. 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 cróquet 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.

En este manual se recogen algunos conceptos nuevos de la 6ª Edición del reglamento y 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 y debe ser, por tanto, un instrumento de ayuda que también les sirva para que luego 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, para lograr así un nivel más alto de conocimientos, sin duda el deseado por cualquier jugador en su práctica habitual.

Espero que este manual de croquet, sin duda 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 AEC

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Alfonso Urbano', is written over a horizontal line. The signature is fluid and cursive.

CÓMO SE JUEGA

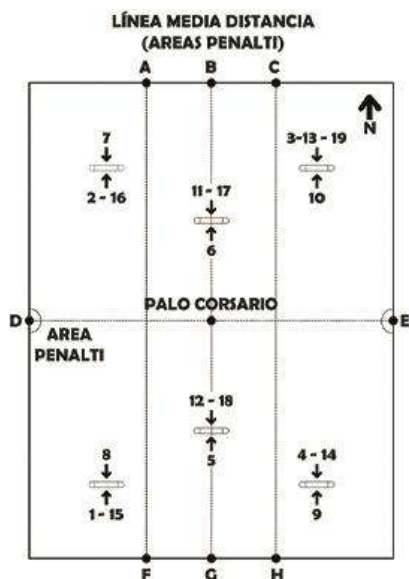
- ❖ Se juega golpeando una bola con un mazo.
- ❖ Hay dos contendientes que se enfrentan y alternan jugando en turnos sucesivos.
- ❖ Los partidos se pueden jugar en la modalidad de individual con un contendiente en cada lado o en dobles con una pareja de jugadores en cada equipo.

OBJETO DEL JUEGO

Se juega con cuatro bolas y su secuencia de juego es azul, roja, negra y amarilla en las bolas primarias y también se pueden emplear bolas secundarias cuyos colores son verde, rosa, marrón y blanca.



- El objeto es que cada contendiente 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 individuales como en dobles jugará con dos bolas bien azul y negra o roja y amarilla si se juega con primarias y verde y marrón o rosa y blanca si se juega con las secundarias.

- Existe un orden fijo en el que se han de pasar los aros. Una vez que una bola anota un aro todas irán a disputar el siguiente aro en orden.

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 colocados con sus caras paralelas a las bandas norte y sur.

También existe el palo corsario que es de madera y que tiene pintados los colores con la secuencia de las bolas. Se sitúa en el centro geométrico del campo.

Bolas:

Son de diferentes materiales, pero las autorizadas son de una pasta de resina homologadas, cuyo peso es de 454 g y que tienen un diámetro de 92 mm.

Mazo:

Se compone de una cabeza de prisma rectangular o cilíndrica y una varilla - mango que se ensamblan en ángulo recto. Pueden ser de diferentes materiales y medidas. Pero desde la conexión de la varilla con la cabeza tiene que ser simétrico para 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 elige si juega con bola azul/negra o roja/amarilla en colores primarios y verde/marrón o rosa/ blanco en 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 alguna irregularidad en los golpes de salida, se aplicara el Reglamento.
- 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 ha adoptado la colocación (stand) con la intención de golpear y termina cuando se quita de su posición de forma controlada.
- Es muy importante este periodo de golpeo pues es en él cuándo, únicamente se pueden cometer las 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 hayan acordado ambos contendientes.

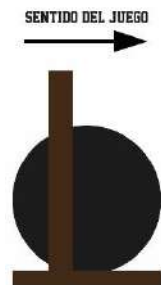
- Ambos contendientes son responsables de la posición correcta de las bolas antes de que se juegue un golpe.

BOLA CONVERTIDA EN AGENTE EXTERNO

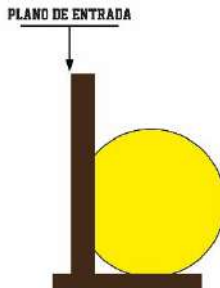
- Un agente externo es aquel que no puede afectar al juego, por ejemplo: animales, jugadores, árbitro, bola del otro partido, accesorios del campo, ...etc.
- Una bola se convierte en agente externo cuando:
 - Se sale del campo.
 - Se manda que sea jugada desde el área de penalti.
 - Se marque temporalmente.
 - Es objeto de una interferencia.

ANOTACIÓN DE PUNTOS

- Una bola anota un punto cuando la bola pasa completamente el plano de entrada del aro correcto según orden y 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.



Bola que no ha pasado

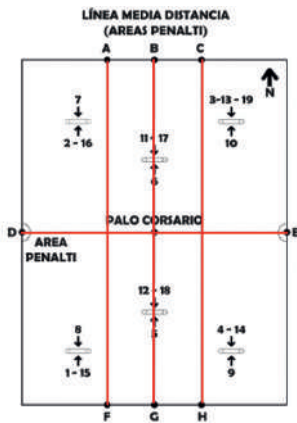


Bola que ha pasado

- ❖ Si por el golpe jugado pasan por el aro más de una bola, el aro lo anotará la bola que estaba posicionada 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 diferentes, 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 posicionada 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 pasando un aro.
 - Como consecuencia del golpe jugado por su adversario.
 - Por haberla golpeado y enviado a esa posición su adversario.
 - Por haber golpeado ella a una bola del adversario.
 - Por haber sido enviada al área de penalalti.

INTERFERENCIAS

Se produce una interferencia 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 interferencias debidas a agentes externos fijos, a obstáculos fijos dentro o fuera del campo, y también debido a daños en la superficie del campo, equipamientos defectuosos e, incluso a obstáculos sueltos.

JUEGO DE BOLA INCORRECTA

Se juega una bola incorrecta cuando el golpeador juega una bola que no es la suya o si otro jugador juega cualquier bola. Estando en el “turno” del golpeador se puede dar varias posibilidades:

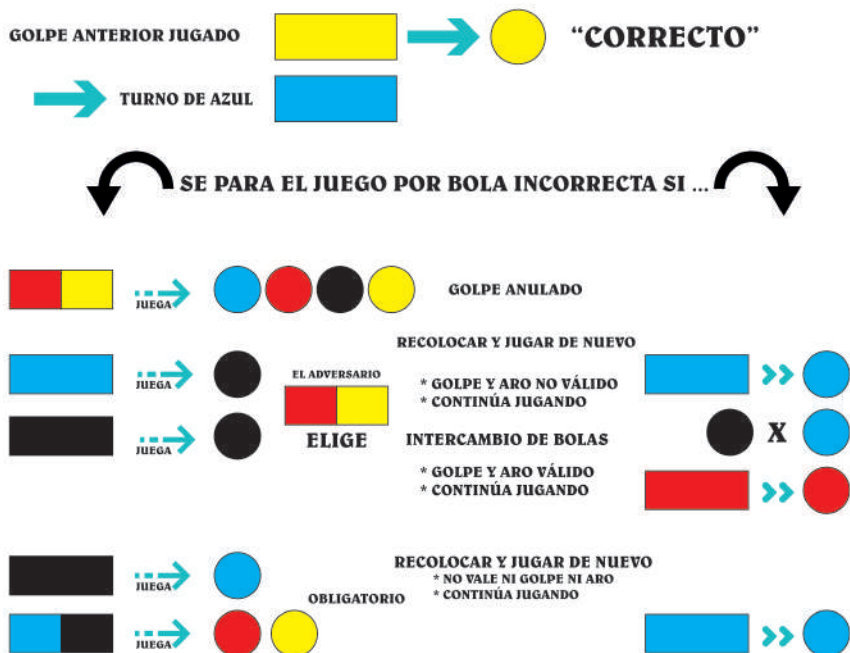
- El adversario juega fuera de su turno cualquier bola (dos golpes seguidos).
 - Solución- se anula el golpe.
- El equipo del golpeador juega su bola asociada.
 - Solución- el oponente decide si recolocar y jugar de nuevo o intercambio de bolas.
- En dobles el compañero del golpeador, juega la bola del golpeador.
 - Solución- recolocar y jugar de nuevo.
- El equipo del golpeador juega la bola de su adversario.
 - Solución- recolocar y jugar de nuevo.

Las consecuencias de recolocar y jugar de nuevo son:

- Se anula cualquier 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 paso y 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, colocado en el stand y que 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 bola con cualquier otra parte del mazo que no sea una de sus caras.
 - Golpear la bola con el mazo más de una vez.
 - Mantener el contacto entre mazo y bola más tiempo que en un golpe seco normal.
 - Cuando una bola que mantiene el contacto con el mazo, toca un aro, el palo corsario u otra bola, a no ser que estas bolas estuvieran en contacto antes del golpe.
 - Golpear una bola que está en contacto con el aro o el palo corsario en cualquier dirección que no sea la de alejarse de ese contacto.
 - Tocar cualquier bola que no sea la bola que 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 corsario con el mazo o con cualquier parte de su cuerpo o enseres.
 - Causar con el mazo daño a la superficie del campo, que altere significativamente 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 al cometer la falta:
 - El contendiente no infractor decide si las bolas se dejan donde se han parado o si se reponen a su posición anterior. Si se dejan donde se quedaron solo contaría un

punto anotado por el contendiente no infractor. Si se repone no contaría ningún punto anotado.

- El juego continúa jugando el contendiente no infractor con la siguiente bola en secuencia.
- Si no se parase el juego después de cometerse la falta y se jugara un 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, cómo ha llegado una bola a su posición, tiempo que queda de un partido, cuántos golpes adicionales quedan por utilizar. etc.
 - En los partidos de dobles, 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 son responsables conjuntos de que se cumpla el reglamento.
- 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 o su oponente pueden solicitar la presencia de un árbitro, levantando el mazo.
- Ante la ausencia de un árbitro, si existiera divergencia de opinión sobre un hecho concreto, tendrá preferencia la opinión del jugador mejor posicionado y si las posiciones son similares prevalecerá la opinión del golpeador.

COMPORTAMIENTO (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 deben tener en no maltratar el material, insultar o faltar al respeto a 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 del árbitro o 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 del aro, seguir jugando después de que se pare el juego, etc..
- La sanción podrá ser : perder el turno, perder un partido o ser expulsado de la competición.

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 se convierte en agente externo y puede ser jugada 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 el primero con cualquiera de sus bolas.

PARTIDOS SIMULTÁNEOS

- Dentro del mismo campo, se pueden jugar dos partidos a la vez usando para ello las bolas primarias y secundarias.
- 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 y retirar una bola temporalmente.

JUEGO CON HÁNDICAP CON GOLPES ADICIONALES (bisquets)

- Se juegan partidos con hándicap para permitir que jugadores de diferente nivel puedan competir con similares posibilidades de ganar.
- El beneficiario, es el jugador que recibe los golpes adicionales (Bisquets)
- El jugador con hándicap más alto recibe los golpes adicionales del jugador adversario con hándicap más bajo. El número de bisquets 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 que el partido se juegue a 7,13 o 19 aros.
- En los partidos de dobles reciben los golpes adicionales 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 contra el hándicap más bajo del adversario (media diferencia).
- En los partidos de dobles los golpes adicionales que reciben los jugadores con hándicap más alto, (por la diferencia de hándicap) 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 golpes adicionales, basados en sus medias diferencias y estas 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 después del turno jugado, 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 revocarla antes de jugar.
- El beneficiario no puede anotarse un aro como consecuencia de jugar un golpe adicional, pero si puede hacerlo para el adversario.

JUEGO CON HÁNDICAP CON VENTAJA (aros)

- Se juega entre dos equipos que comienzan el partido con diferencia de tanteo en aros.
- Existe una tabla con los hándicap aplicables a ambos equipos que determinaran el tanteo de salida o sea los aros que corresponden a cada equipo al empezar el partido
- Los partidos se juegan para alcanzar 4,7, o 10 puntos y sin tiempo
- Los partidos se juegan siempre sin tiempo.
- En partidos de dobles se suman los hándicap de los dos jugadores, se dividen por dos y el hándicap resultante se confronta con el hándicap resultante del otro equipo
- Sobre los hándicap obtenidos se aplica la tabla de puntos correspondiente 4,7,10.
- El equipo ganador será el que consiga alcanzar el tanteo máximo definido para el partido.



Federación Española de Croquet

www.fecroquet.es