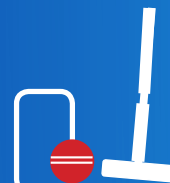


GROQUET GC (GOLF CROQUET)

Reglamento Simplificado



REAL SOCIEDAD HÍPICA ESPAÑOLA CLUB DE CAMPO

Este reglamento se puede encontrar en la web de la Federación Española de Croquet (www.fecroquet.es). Actualizado a julio de 2017

1 El croquet GC o golf croquet se juega con los mismos mazos, bolas y aros que se utilizan en el croquet AC o association croquet. Los partidos también pueden ser individuales (un jugador contra otro, empleando cada uno de ellos dos bolas, siempre las mismas) o de dobles (una pareja de dos jugadores contra otra, usando cada jugador una bola, que también ha de ser siempre la misma). El golf croquet emplea, asimismo, cuatro bolas de los llamados “primeros colores” (azul, roja, negra y amarilla), que deben jugarse precisamente en ese orden. Existen también bolas con los denominados “segundos colores” (verde, rosa, marrón y blanco), que deben jugarse en ese orden y a las que se recurre cuando se llevan a cabo dos partidos distintos de manera simultánea en un mismo campo (doble ocupación del campo o double banking).

2 Los aros y el palo central (palo de corsarios o *peg*) no pueden moverse de su ubicación en el campo para facilitar las jugadas. Su tamaño, su altura y su diámetro están bien especificados y son los mismos que los descritos a propósito del croquet AC. La disposición del terreno de juego y el orden en el que se deben pasar los aros es superponible a lo señalado a propósito del croquet AC, si bien con algunos matices (véase más adelante).

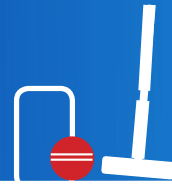
3 El objetivo del juego se cifra en conseguir que las bolas pasen los aros en el orden establecido. Un equipo (individual o dobles) consigue un punto cuando una de sus bolas pasa la primera por el aro que, en el orden antes señalado, tiene que pasarse. Los enfrentamientos entre dos equipos pueden jugarse al mejor de uno, tres o cinco partidos de 7 (gana el primer equipo que llega a 4 puntos), 13 (gana el primer equipo que llega a 7 puntos) o 19 puntos (gana el primer equipo que llega a 10 puntos). Un partido termina cuando uno de los dos equipos ha alcanzado la cifra de puntos establecida. Ocasionalmente puede pactarse que, para conseguir la victoria, se precise obtener al menos dos puntos de ventaja sobre el adversario, sea cuál sea el número de puntos que se ha pactado jugar (7, 13 o 19 puntos). También puede fijarse, si así se acuerda antes de empezar, una duración máxima para cada partido (partidos limitados por tiempo).

4 En los partidos a 7 puntos los aros deben pasarse en el orden correcto, si bien el partido termina cuando un equipo ha alcanzado 4 puntos. En los partidos a 13 puntos los aros deben pasarse en el orden indicado y, si se produce un empate a 6 puntos, el siguiente aro a pasar, que da la victoria a quien lo consiga, es el número 3. En los partidos a 19 puntos deben pasarse los primeros 12 aros y luego los aros 3, 4, 1, 2, 11 y 12 (que equivalen, por tanto, a los aros numerables como 13 a 18, respectivamente). Si, jugados todos esos aros, persistiera un empate ha de pasarse, con lo que se lograría la victoria, el aro numerable como 19, que vuelve a ser el número 3.

5 El jugador que tiene el turno es a la que le corresponde golpear su bola, que siempre tiene que ser la misma. Cada turno consiste en un sólo golpe. En los partidos individuales un jugador usa la bola azul y la negra y el otro la roja y la amarilla, siempre en la secuencia correcta e inalterable. En los partidos de dobles cada jugador golpea siempre una misma y única bola. La azul juega en pareja con la negra y la roja con la amarilla, en el caso de los “primeros colores”. En el caso de los “segundos colores” la verde juega con la marrón y la rosa con la blanca.

GROQUET GC (GOLF CROQUET)

Reglamento Simplificado



 REAL SOCIEDAD HÍPICA ESPAÑOLA CLUB DE CAMPO

Este reglamento se puede encontrar en la web de la Federación Española de Croquet (www.fecroquet.es). Actualizado a julio de 2017

6 Consigue un punto el equipo que logra pasar el aro que corresponde jugar (aro ganado). Cuando una bola ha pasado ese aro, todas las bolas tienen, como siguiente objetivo, el próximo aro en el orden establecido. Cuando se produce una doble ocupación del campo, al jugarse dos partidos distintos de manera simultánea (por lo que tienen que usarse “los primeros y los segundos colores”), es posible marcar la posición de una bola en el campo, con conocimiento del jugador afectado, en el caso de que se produzca un conflicto o interferencia en la línea de tiro entre los dos partidos que se están jugando (por ejemplo, al acercarse ambos partidos a un mismo aro).

7 Para comenzar el juego se sortea quien empieza. El ganador del sorteo lo inicia con la bola azul. El siguiente debe jugar con la roja. El tercero con la bola negra y, finalmente, el cuarto con la bola amarilla. Esta secuencia ha de mantenerse, de manera inalterable, durante todo el partido, con la excepción que más adelante se refiere. En el caso de los “segundos colores” debe empezarse con la bola verde, luego con la rosa, después con la marrón y, finalmente, con la blanca. Obviamente, también para los segundos colores ha de seguirse esta secuencia, de manera constante, durante todo el partido.

8 Las bolas entran en juego, en todos los casos, desde un punto distante, como máximo, una yarda de la esquina IV del campo. El jugador elige cuál es el lugar desde el que desea iniciar el partido, siempre que se cumpla con la condición anterior. En turnos sucesivos se golpea la bola desde dónde está en ese momento. El primer aro a pasar es, en el sentido adecuado, el numerado como 1.

9 Una vez que alguien ha pasado el aro 1, todos los jugadores deben dirigirse al aro 2 y así sucesivamente. El juego continúa en la forma indicada y siguiendo el orden de aros especificado, hasta que un jugador o una pareja (en los partidos de dobles) consigue pasar, según se haya acordado previamente, 4 (partidos a 7 puntos), 7 (partidos a 13 puntos) o 10 (partidos a 19 puntos) aros.

10 Un aro se estima que se ha pasado y, por tanto, que se ha ganado ese punto cuando ninguna parte de la bola sobresale por el lado de entrada del aro. Una bola puede necesitar más de una jugada para pasar el aro en disputa.

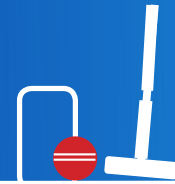
11 Si una bola distinta a la del jugador se queda atascada en un aro y esa misma bola pasa el aro al ser empujada por otra, el punto es para la bola atascada, incluso aunque la bola del jugador en turno pase también el aro, a continuación, en esa misma jugada.

12 Si un golpe provoca que más de una bola pase por un aro (por ejemplo, saltando una por encima de otra), el punto se lo anota la bola que estaba más cerca del aro antes de que se diera el golpe.

13 Puede darse la circunstancia de que, de un mismo golpe, se pasen dos aros en el orden establecido, en cuyo caso se obtienen dos puntos a la vez (por ejemplo, pasando el aro 1 y el 2 con un mismo golpe).

GROQUET GC (GOLF CROQUET)

Reglamento Simplificado



REAL SOCIEDAD HÍPICA ESPAÑOLA CLUB DE CAMPO

Este reglamento se puede encontrar en la web de la Federación Española de Croquet (www.fecroquet.es). Actualizado a julio de 2017

14 Cada turno consiste en golpear la bola correcta con la cara frontal de la cabeza del mazo y no con parte otra alguna del mazo. Tocar accidentalmente la bola propia con el mazo cuando se está en turno de juego es un golpe que se considera válido y que hace correr el turno. Cuando llega el turno de un jugador, es ese jugador el que debe golpear la bola. Es decir, no está permitido “pasar” y no dar golpe alguno ni hacer que otro jugador asuma un golpe que no le corresponde en la secuencia establecida.

15 Un golpe fallido (golpe al aire), siempre que no se toque bola alguna, no es un golpe que cuente ni es falta, por lo que el golpe puede repetirse.

16 Cuando se golpea una bola hay que tener cuidado con no tocar ninguna otra bola con el mazo, porque entonces se comete falta. También es falta golpear la bola propia más de una vez -doble golpe- o aplastar la bola contra un aro o el palo central. Debe tenerse cuidado y no hacer estas faltas, especialmente cuando la bola está cerca de los lados de un aro o en la proximidad de otra bola. También es falta forzar el paso de una bola empujándola (arrastrar) o haciendo cualquier golpe que no sea único.

17 Si se comete una falta se pierde el turno y, si se hubiera pasado un aro, ese punto no es válido. El adversario puede decidir si el juego se continúa dejando la bola que ha cometido la falta y las demás que se hayan movido en el lugar en el que se han parado o se reponen a su posición original.

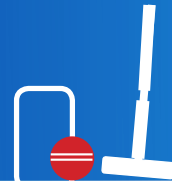
18 Cuando no se está en turno no debe tocarse bola alguna ni permitir que una bola en movimiento contacte con parte alguna del cuerpo o con la ropa de los otros jugadores, ya que en tal caso se pierde el próximo turno. Es decir, no debe rozarse bola alguna para, así, limitar o alterar su movimiento. Si se toca una bola el oponente puede optar por dejarla dónde ha quedado en reposo o volverla a su lugar de origen (el que tenía antes del turno en el que se ha cometido la falta).

19 Es esencial no jugar con una bola equivocada, es decir, con una bola del color al que no le corresponde el turno, ya que entonces se pierde dicho turno. Si esto sucede, el contrario puede escoger entre recolocar la bola en su lugar de origen o dejarla dónde está y elegir, a continuación, con cuál de sus dos bolas continuar. Por ejemplo, si se juega la amarilla por error después de la azul, el oponente puede elegir continuar con la negra o con la azul. Un aro pasado por una bola equivocada no puntúa.

20 Hace excepción a esta regla el error que se produce si se juega con la otra bola propia (no con alguna del adversario) en los partidos individuales. En este caso, la bola que se jugó equivocadamente se recoloca en su posición original y el jugador no pierde el turno, pudiendo jugar de nuevo con la bola correcta.

GROQUET GC (GOLF CROQUET)

Reglamento Simplificado



 REAL SOCIEDAD HÍPICA ESPAÑOLA CLUB DE CAMPO

Este reglamento se puede encontrar en la web de la Federación Española de Croquet (www.fecroquet.es). Actualizado a julio de 2017

21 Cuando todas las bolas han terminado su movimiento cualquier bola que haya salido del campo debe colocarse en la banda correspondiente en el lugar por el que salió del terreno de juego.

22 Una bola sale del terreno de juego cuando más de la mitad de esa bola está fuera de la banda que delimita el campo. En ese caso la bola se considera como un agente externo y debe permanecer así hasta que le llegue su turno y vuelva a jugarse con ella, lo que debe hacerse desde el punto de la banda por el que la bola salió del campo.

23 Después de una jugada en la que se ha conseguido un punto (se ha pasado un aro), cualquier bola que sobrepase la llamada “línea de mitad del campo”, que se define en relación con el próximo aro que tiene que pasarse, puede estimarse que está fuera del terreno de juego (“fuera de juego”), a menos que esté allí por alguno de los siguientes motivos:

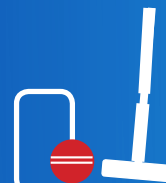
- ✗ Como resultado del golpe dado a la bola que acaba de pasar el aro, que a su vez puede desplazar a cualquier otra bola,
- ✗ Por el golpe dado por el adversario a una bola errónea o dado en falta,
- ✗ Por el desplazamiento que se produce en una bola propia por el choque con una bola del adversario
- ✗ O por haberse señalado previamente que debe jugarse desde un punto de penalti.

24 Las “líneas de mitad de campo” para cada aro siguiente a pasar son las que se muestran en la figura y se indican a continuación.

Aro siguiente a pasar	Línea de mitad de campo
7 o 17	A-F
3, 9 o 15	B-G
5 o 11	C-H
cualquier otro	D-E

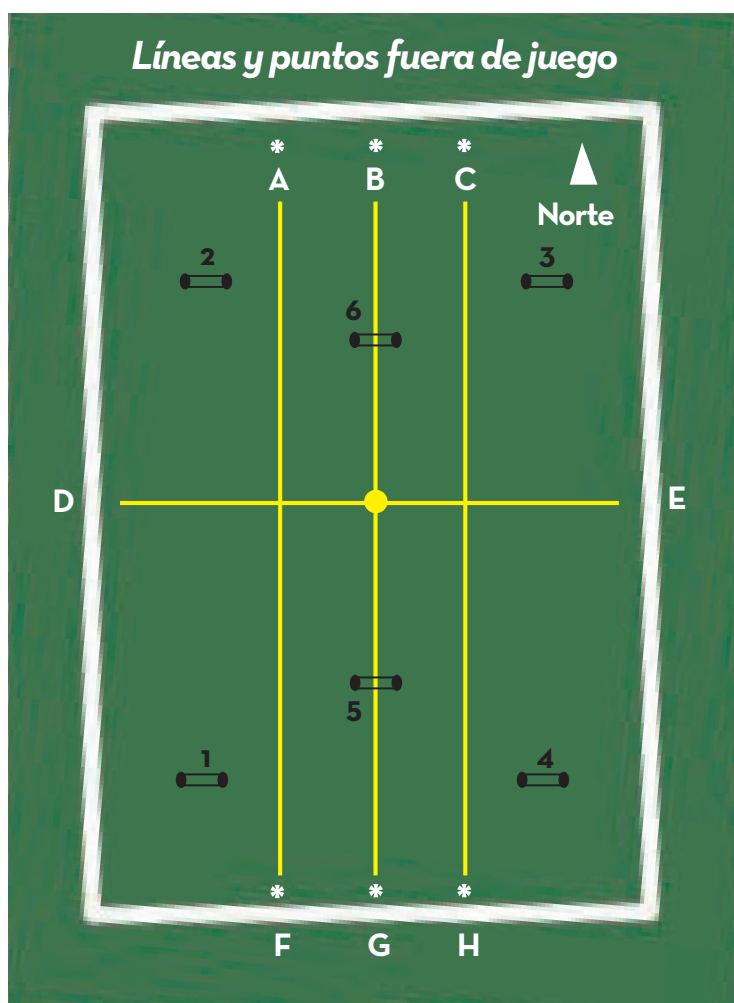
25 Una bola que está “fuera de juego” debe colocarse, si el contrario así lo solicita, en alguna de las dos posiciones, denominadas de penalti, que se encuentra justo en el centro de la banda oeste o este del terreno de juego (puntos D y E). El adversario es el que elige en cuál de esos dos puntos tiene que situarse la bola que está “fuera de juego”. También puede decidir, si así lo considera oportuno, que siga y se juegue desde dónde está.

GROQUET GC (GOLF CROQUET) Reglamento Simplificado



 REAL SOCIEDAD HÍPICA ESPAÑOLA CLUB DE CAMPO

Este reglamento se puede encontrar en la web de la Federación Española de Croquet (www.fecroquet.es). Actualizado a julio de 2017



Para señalar los puntos de fuera de juego pueden colocarse unos palos blancos en las líneas de banda.



REAL SOCIEDAD HÍPICA ESPAÑOLA CLUB DE CAMPO **Julio 2017**