



SECCIÓN DE CROQUET

NORMAS DE USO DEL CAMPO DE CROQUET

Y

REGLAS DE JUEGO

NORMAS DE USO

1. Los jugadores tienen que estar federados para utilizar el campo de croquet. De no estarlo, se permite su uso en compañía de un socio federado que participe en el juego con el límite de tres días.
2. Los no socios que quieran jugar deben de estar federados, y sólo podrán jugar si es por invitación de un socio que participe en el juego y de acuerdo con las normas que establezca la Junta Directiva.
3. La reserva del campo se realizará por la APP, por teléfono o en persona en la Casa Club.
4. La duración de la reserva será de una hora, no pudiendo un mismo socio solicitar más de una hora en el mismo día.
5. Antes del comienzo del juego, el campo ha de estar reservado y pagado.
6. Los mazos para alquilar se encuentran en la recepción del club.
7. La edad mínima para la utilización del campo es de 14 años y, en ese caso, sólo podrán acceder acompañados de un socio adulto y federado, que será quien realizará la reserva y se responsabilizará del buen uso de las instalaciones.
8. Los aros de prácticas pueden usarse libremente, sin necesidad de estar federado. Pueden usarse las bolas propiedad de los jugadores o las que el club tiene destinadas para tal fin que serán facilitadas por el personal de recepción. En este caso, el socio que las use será el responsable de devolverlas.
9. En este caso no es necesario estar federado.
10. El calzado debe ser de suela plana, sin tacos y sin tacones. No se admiten zapatos de golf.
11. La vestimenta, para campeonatos, es obligatorio que sea de color blanco.
12. No está permitido introducir vasos ni comidas en el campo de juego.
13. No está permitido fumar mientras se juega.

TARIFAS

La Junta Directiva establecerá, para los socios e invitados, los precios y demás condiciones, correspondientes al uso del campo, mazos, bolas e iluminación, así como los referidos a los campeonatos, tanto sociales como los acreditados y los federativos.

Las tarifas pueden consultarse en la recepción del club.



REGLAS DE JUEGO

1. Se juega con cuatro bolas con los colores azul, roja, negra y amarilla (colores primarios), que deben jugarse en ese orden. Alternativamente puede jugarse con los colores secundarios: verde, rosa, marrón y blanco. Como recordatorio, los colores están pintados en el palo corsario, en el centro del campo.
2. Los aros y el palo corsario no se pueden mover para facilitar el juego.
3. Cada partido se juega en singles o en dobles.
4. Cada turno es de una sola jugada (un solo golpe). En singles, un jugador usa la bola azul y la negra, y el otro jugador la roja y la amarilla. En dobles, cada jugador, en su turno, golpea únicamente una bola. La secuencia es la misma que en singles: azul, roja, negra y amarilla.
5. Para comenzar el juego se lanza una moneda al aire. El ganador decide quién da el primer golpe. El jugador que comienza ha de golpear la bola azul, el siguiente la bola roja, el siguiente la negra y el último la amarilla, repitiendo esta secuencia de manera sucesiva.
6. Al comenzar un partido, sólo el golpeador permanecerá en la zona de salida, el córner 4. Se inicia el juego tirando en dirección al aro 1. Una vez que un jugador pasa el aro 1, todos los jugadores van al aro 2, y así sucesivamente. Gana el aro el jugador (o pareja, en dobles) que primero haga 7 aros; también puede fijarse, si así se acuerda antes de empezar, una duración máxima para cada partido (partidos limitados por tiempo).
7. Un aro se pasa cuando ninguna parte de la bola sobresale más allá del lado del aro por el que se ha entrado. Si un jugador golpea con su bola la bola de otro y ésta pasa el aro, vale el aro para ésta última.
8. Cada turno consiste en golpear la bola correcta con la cara de la cabeza del mazo (y con ninguna otra parte del mazo).
9. Si un jugador toca accidentalmente su bola en posición de golpear, cuenta como un turno. Al golpear la bola hay que tener cuidado de no tocar a ninguna otra bola con el mazo, ya que eso constituye una falta. También es falta golpear la propia bola dos veces con el mazo al ejecutar un golpe (doble golpe), o golpear con rebote la bola propia contra el aro o el palo central. En estos casos, si se produce una falta acaba el turno del infractor y el oponente puede elegir entre colocar las bolas donde estaban previamente o dejarlas donde han ido.
10. Es importante no jugar la bola equivocada. Si esto sucede, el oponente puede elegir entre intercambiar las bolas o reponer la bola equivocada. Un aro hecho por la bola equivocada no cuenta como un punto de aro.
11. Si una bola sale del campo de juego, se coloca en el punto por donde salió.
12. Después de un turno en el que se haya anotado un punto de aro, cualquier bola que haya pasado previamente la mitad del camino entre el aro y el siguiente, puede ser declarada en fuera de juego y es sancionada con penalti (enviada a cualquiera de los dos puntos de penalización), salvo que haya llegado allí como resultado de haber pasado el aro, porque haya recibido un golpe de una bola del oponente o porque en el turno anterior haya dado en otra bola.



13. En caso de empate al terminar el aro 12, el desempate se juega siempre del aro 12 al aro 13, el cual habrá que embocar de norte a sur, y partiendo de la posición en la que hayan quedado las bolas al terminar el aro.
14. En todo momento, el respeto hacia el contrario es una obligada norma de cortesía.
15. Durante un campeonato, no está permitido el uso de teléfonos móviles.
16. Durante un partido, los jugadores que no se encuentren en su turno de juego, deberán estar en silencio, situarse detrás, a considerable distancia, del jugador en turno y abstenerse de hacer ensayos de prácticas en el campo de juego mientras no finalicen su turno los demás jugadores. A estos efectos, el campo de juego es el delimitado por la madera perimetral.
17. Los jugadores deben arreglar cuidadosamente los desperfectos que hayan podido ocasionar en el campo con ocasión de un golpe mal dado, y esta reparación ha de hacerse antes de continuar con la jugada.
18. Durante el juego, solo podrán estar en el campo los jugadores y, en su caso, los árbitros.
19. 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.
20. De no existir un encargado de controlar el tiempo en cada partido, uno de los jugadores se deberá encargar del dicho control, activándose el cronómetro en el momento del golpeo de la primera bola del partido. Cumplido el mismo, cada jugador dispondrá de un golpe adicional con cada bola.
21. Si jugados estos golpes adicionales el resultado fuera de empate, se jugará con la mayor celeridad el siguiente aro (el que está en juego), ganando el partido el que consiga anotar el mismo.
22. En los campeonatos, el tiempo máximo del que dispone cada jugador para efectuar un golpe, generalmente es de cuarenta segundos contados desde que la última bola jugada se haya parado.
23. Si en un partido de un campeonato no se controlase el tiempo por ninguno de los jugadores, el director del torneo, o la persona delegada, podrá determinar la finalización del partido en el momento que crea oportuno, siendo el resultado final el tanteo hasta entonces alcanzado.
24. A falta de árbitros o del director del torneo, o cualquier jugador experimentado, podrá suplir las funciones de éstos.
25. Los espectadores deben permanecer en silencio mientras los jugadores están en su turno, y no pueden realizar indicaciones sobre los lances del juego, especialmente cuando un jugador efectúa un golpeo.
26. En el uso del campo, fuera de campeonatos, cuando un partido obligue a detenerse a otro, se aplicará la regla de los tres minutos.
27. Fuera de campeonatos, al igual que en los mismos, los jugadores de un partido no pueden molestar a los de otro partido que se está jugando al mismo tiempo, hablando en voz alta cuando se dirigen a sus compañeros o entrando en el campo cuando no forman parte de los partidos.
28. Jugar al croquet, cuando hay otra partida en el campo, requiere concentración y silencio, salvo en determinados lances del juego en los que haya que dar indicaciones como las referidas a la posición de penalti, a si se ha pasado, o no, un aro. etc. Si necesitasen realizar algún comentario, los jugadores deben acercarse a sus compañeros y hablar, en voz baja, a una distancia inferior a dos metros.

En todo lo demás, se estará a lo dispuesto en las normas de la [WCF Golf Croquet Rules 2022 Edition](#), en las interpretaciones que pueda hacer la FEC, y en las reglas locales que para los campeonatos pueda establecer el Comité de Croquet del RCGLC.

*Comité de Croquet
Real Club de Golf de La Coruña
septiembre 2023*