

CROQUET



↓ CROQUET

ALA PART



HISTORIA DEL CROQUET

¡Te damos la bienvenida a uno de los juegos más competitivos y apasionantes que existen! Pero no nos creas, ¡jévelo tú mismo!

¡Que le corten la cabeza!

Efectivamente, la Reina de Corazones de Alicia en el País de las Maravillas jugó al croquet en el cuento de Lewis Carroll, de 1865.

El origen del croquet se remonta a mediados del siglo XIV en la región francesa de Languedoc-Rosellón (crochet), aunque la versión moderna de este juego se empezó a desarrollar a mitad del siglo XIX; primero en Irlanda (en el año 1830) y dos décadas después en Inglaterra como pasatiempo para la aristocracia. Hacia el año 1870 el juego se popularizó y se extendió a todas las colonias inglesas.

El croquet es una actividad fácil de aprender en sus aspectos más básicos y generales. Una vez te animas a practicarlo ofrece un sinfín de horas de entretenimiento y tensión pero, sobre todo, ¡de mucha diversión! Eso sí, según vas aprendiendo y mejorando en los aspectos técnicos y tácticos del mismo, se abre un horizonte de nuevas posibilidades, estrategias y jugadas que cada jugador puede lograr.

Puede practicarse a cualquier edad, ya que es una actividad que no requiere ninguna condición física específica, sino más bien precisión, habilidad y estrategia.



CÓMO SE JUEGA



Instrucciones básicas:

- Se juega con 4 bolas que pueden ser las de “colores primarios” (azul, roja, negra y amarilla) o bien las de “colores secundarios” (verde, rosa, marrón y blanca). Se juega golpeando la bola con un mazo y haciéndolas pasar por un recorrido fijo de aros clavados en el césped.
- El objetivo del juego es conseguir llegar a 7 puntos, sobre la consideración de que cada aro anotado es un punto en favor del jugador que lo ha conseguido.
- Un partido dura una media de 50 minutos.
- Se puede jugar en modalidad individual (1 vs. 1) o bien en formato dobles (2 vs. 2).

Equipamiento:

- **Aros:** hay seis aros fijos y el recorrido y la posición de éstos es siempre el mismo.
- **Palo corsario:** un palo de madera situado en el centro del campo con los colores pintados según la secuencia de bolas a jugar.
- **Bolas:** 4 primarias y 4 secundarias.
- **Mazo:** compuestos de cabeza rectangular o cilíndrica y un mango, ensamblados. El cabezal debe ser simétrico para poder golpear a la bola por cualquiera de los extremos.

Comienza el juego:

1. Se sortea a "cara y cruz" el orden de salida. El ganador del sorteo jugará obligatoriamente con las bolas azul y negra y, el rival usará la roja y amarilla. *
2. Todas las bolas salen desde la esquina indicada con bandera amarilla y su objetivo será la mejor colocación posible en el aro.
3. A partir de ese momento los jugadores podrán golpear sus propias bolas o las del contrario con el fin de conseguir anotar el aro e impedir que lo haga el contrario antes que él.
4. En primer lugar jugará la bola azul/verde, luego la bola roja/rosa, posteriormente la bola negra/marrón y por último la bola amarilla/blanca. Esta secuencia se repetirá durante todo el partido y no se podrá alterar en ningún caso.
5. Al terminar un turno el juego se continúa con las bolas en la situación que tienen en ese momento.
6. Una vez un jugador anota un aro a su favor, ese aro quedará "bloqueado" y todos los jugadores se dirigirán al siguiente aro en el recorrido y sentido que toque.

(*) *En las bolas secundarias el ganador jugará con las bolas verde y marrón y el rival rosa y blanco.*

Anotación de puntos:

- Una bola anota 1 punto cuando pasa el plano de entrada del aro correcto según orden y sentido del recorrido.
- Se puede anotar más de un punto en el mismo turno con la misma bola o diferente, pasando los dos aros en la secuencia correcta.



- **Fuera de juego:** una bola está en fuera de juego si está posicionada más allá de la línea de media distancia (línea imaginaria que está entre el aro que se acaba de pasar y el siguiente).

No estará en fuera de juego si su posición la alcanzó como resultado de:

- a) el último golpe jugado pasando un aro; o,

- b) golpear una bola del adversario o haber sido golpeada por éste;

- Cuando se realiza un juego de **bola incorrecta**, normalmente la solución es recolocar todas las bolas y jugar de nuevo la bola correcta, anulando en consecuencia cualquier punto que se hubiese anotado.

- **Arbitraje:** los jugadores son responsables de que se cumpla el reglamento.

Faltas

- Golpear una bola con cualquier parte del mazo que no sean sus caras;

- Alargar el contacto bola-mazo más allá de un golpe seco ("doble golpe");

- Jugar una bola equivocada (ya sea del rival o propia);

- Causar con el mazo daño a la superficie del campo, que altere significativamente un futuro golpe de una bola que pueda pasar por encima de esa superficie.

