

## CÓMO JUGAR

### > GRIP

Coloque la mano situada más arriba en el mango del mazo en línea con la muñeca, ponga su otra mano, la situada más abajo en el mango del mazo, en el lugar en el que usted se sienta más cómodo.

### > GOLPEO

Balancée el mazo entre sus dos piernas ("swing") y golpee a continuación el centro de la parte posterior de la bola que tiene frente a usted con la parte anterior de la cabeza del mazo.

### > TIRÓ (ROQUET)

Diríjase hacia la bola que va a golpear desde bastante detrás de ella, de tal forma que vea dicha bola y la bola que es su objetivo en la misma línea de tiro. Golpee su bola hacia la bola distante para que choquen, es decir, contacten entre sí.

### > CROQUET

Coloque su bola en contacto con la bola enrocada (bola que era su objetivo en el tiro y a la que ha enrocado). A continuación golpee su bola de tal forma que, al estar en contacto con la bola enrocada, se muevan ambas bolas a la vez, aunque sea mínimamente.

### > ARO

Después del golpe mencionado (golpe de croquet), diríjase hacia su bola alineándola con el aro que quiere pasar a continuación y golpéela para, efectivamente, pasar dicho aro ("golpe de continuación").



Más de 80.000 personas en 40 países de todo el mundo juegan al croquet.

Consulte en las webs de la WCF y la FEC para saber qué campo de croquet tiene más cerca.

#### MÁS INFORMACIÓN

[www.worldcroquet.org.uk](http://www.worldcroquet.org.uk)

[www.fecroquet.es](http://www.fecroquet.es)

Esta información ha sido elaborada por Croquet England para la World Croquet Federation



Traducido y distribuido por la Federación Española de Croquet (FEC)



# JUGAR AL CROQUET

[ GUÍA RÁPIDA ]



## GOLF CROQUET [GC]

El partido comienza en la esquina marcada con una bandera amarilla para dirigirse hacia el aro 1, con lo que se inicia el juego.

### 3a. Vaya hacia el aro [GC]

Las cuatro bolas deben jugarse en turno consecutivo empezando desde la esquina 4 (marcada con la bandera amarilla) y dirigiéndose en todos los casos hacia el aro 1.

Cuando un jugador ha pasado con cualquiera de sus dos bolas ese aro 1 (ha ganado un punto), todos los jugadores (bolas) deben dirigirse ya hacia el aro 2, que es el siguiente, con el objetivo de pasarlo en primer lugar.

Aleje o distancie la bola de su adversario golpeándola con la suya; sitúe su bola, cuando le llegue el turno, colocándola enfrente del aro a pasar o bloquee la bola de su oponente para que no pueda pasar el aro y así evitar que gane un punto.

Gana el partido el primer jugador que pase 7 aros (el equivalente a 7 puntos), siguiendo el recorrido reglamentario. Los jugadores por turno deben golpear su bola una sola vez, siguiendo siempre la secuencia de colores establecida: azul, rojo, negro y amarillo.

Si se produjese un empate a 6 aros, la bola en turno debe dirigirse hacia el aro 13 (línea amarilla) para intentar pasarlo cuando sea posible. Luego, en turno, deben golpearse las demás bolas, todas ellas tratando de ganar el punto que se consigue al pasar ese aro y, por tanto, ganar el partido.

➤ Tiro ● → ●

➤ Posición ● ↔

➤ Aro ● →

## Tan fácil como 1, 2, 3...

### 1. Quién juega contra quién

Bolas azul y negra contra bolas roja y amarilla.

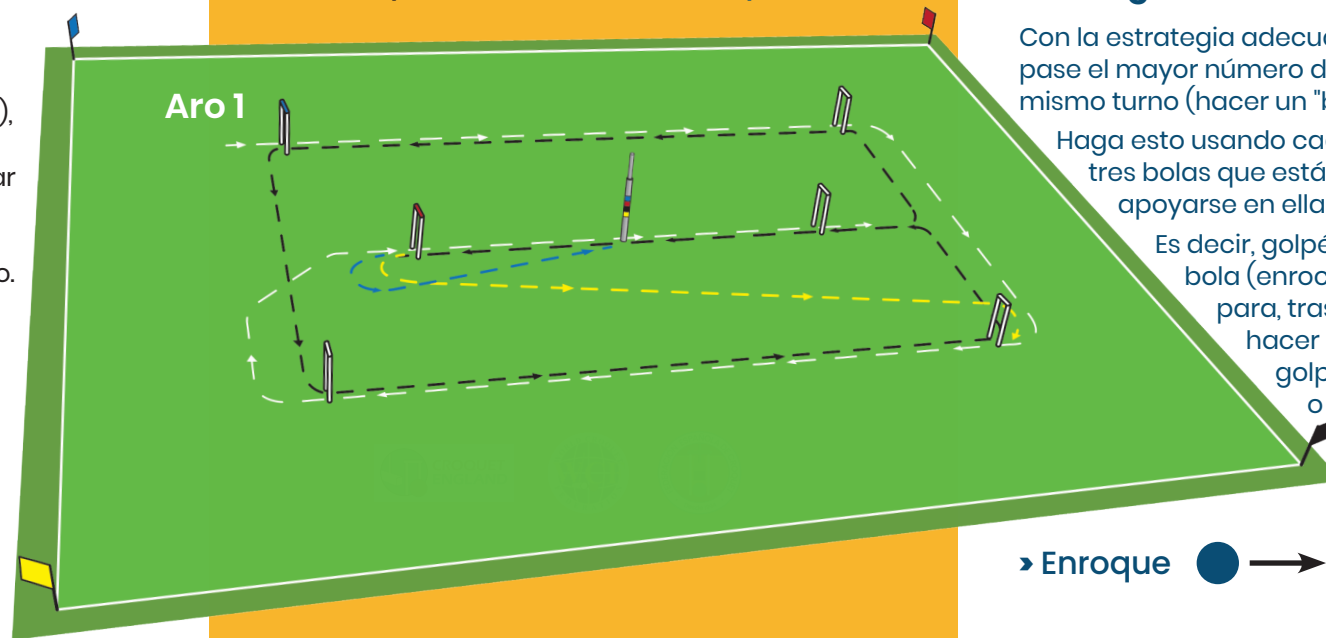


### 2. Pasa aros y gana puntos

El campo de juego es un rectángulo con 6 aros dispuestos como se indica en la figura y con el palo de corsario o estaca ("peg") en posición central en el campo. El aro con la corona o barra superior pintada de azul es el aro 1. Siga la línea blanca para identificar los aros 2 a 6. Después la línea negra para saber cuál es el recorrido de los aros 7 a 12. Cada aro que se pase por la bola en turno equivale a ganar un punto.

### 3. ¿A que está usted jugando?

◀ Golf Croquet [GC] • Association Croquet [AC] ▶



El concepto es fácil,  
las habilidades se pueden aprender,  
pero la estrategia lleva tiempo

## ASSOCIATION CROQUET [AC]

Una vez que las dos bolas del equipo han pasado por los 12 aros, el partido se gana cuando, siguiendo la línea azul se tira hacia el palo central para golpearlo ("peg out") con cada una de las dos bolas de ese equipo antes de que lo haga el contrario. De esta forma se completan 26 puntos (13 con cada una de las dos bolas del equipo ganador).

Pueden disputarse partidos de AC de menos de 26 puntos (partidos cortos), bien porque se jueguen en campos con la mitad de tamaño o superficie o bien porque sólo se deban pasar 14 aros (6 aros por cada bola y los dos puntos de "matarse" en el palo central por cada una de las dos bolas del equipo (partidos sólo a recorrido de ida).

### 3b. Haga un "break" [AC]

Con la estrategia adecuada juegue su turno y pase el mayor número de aros posible en ese mismo turno (hacer un "break").

Haga esto usando cada una de las otras tres bolas que están en el campo para apoyarse en ellas y progresar.

Es decir, golpee su bola contra otra bola (enrocar) y use esa bola para, tras el golpe de croquet, hacer su próximo tiro para golpear una segunda bola o pasar un aro (golpe de continuación) y así sucesivamente.

➤ Enroque ● → ●

➤ Golpe de Croquet ● → ●

➤ Golpe de Continuación ● →