



Croquet AC (reglamento simplificado)

CROQUET AC O ASSOCIATION CROQUET

A. Reglamento simplificado

I. Disposición del campo

1. El campo reglamentario de croquet es un rectángulo nivelado y muy liso de hierba cortada casi al ras (0,30-0,50 cm o 0,12-0,20 pulgadas; altura máxima no superior a 0,60 cm o 0,24 pulgadas) y que tiene como dimensiones 32 metros de largo (35 yardas) y 25,60 metros de ancho (28 yardas). Son posibles campos de menor tamaño (no homologables para competiciones oficiales nacionales o internacionales), siempre que se mantenga la relación 5 a 4 entre su longitud y su anchura. Estos campos pueden ser válidos para las variantes menores o sociales (no internacionales) del croquet (*garden croquet, short croquet, ancient croquet, extreme croquet, two-ball croquet*, incluso *nine-wicket croquet* o *six-wicket croquet*). No obstante, incluso así, ningún campo debe tener menos de 22 x 17,50 metros (24 x 19 yardas). Los campos aún más pequeños, hasta de 14 x 11 metros (15 x 12 yardas), muchas veces mal nivelados o pendientes, de superficie irregular o abrupta, con hierba alta, etc., como es lógico no sirven para disputar partidos mínimamente competitivos, si bien pueden ser aptos para jugar al croquet como mero divertimento o de manera informal o familiar (*croquet infantil* o *backyard croquet*).
2. Los límites del campo deben marcarse con una línea recta blanca continua. Si esta delimitación del terreno de juego no es posible, puede utilizarse una cuerda blanca tensada, sujeta en sus extremos a los ángulos del campo y que, opcionalmente, puede fijarse al terreno en algún punto intermedio de su recorrido, para que quede a ras del suelo. Cada banda se define por un punto cardinal, de forma que se denomina banda sur, con independencia de la orientación geográfica del campo, al lado más corto del terreno que se encuentra junto al aro 1 (véase más adelante). A una yarda (0,91 metros, es decir, aproximadamente el mango de un mazo) por dentro del límite del campo se sitúa otra línea, imaginaria y que no se señala en el suelo, que se denomina línea de una yarda o línea de un mazo. Entre esta última y la anterior se ubica el área de una yarda. Las cuatro esquinas o ángulos del campo se numeran como I, II, III y IV y suelen marcarse con pequeñas banderas de color azul, rojo, negro y amarillo, respectivamente. De este modo, por ejemplo, la esquina o ángulo IV es el punto de unión de la banda sur con la banda este (figura 1).
3. Sobre la línea que delimita el campo, partiendo de cada esquina en ambas direcciones y a una yarda de distancia, se sitúan unos pequeños palos marcadores, blancos o del color de la bandera correspondiente, que señalan el punto de corte de cada una de las líneas de una yarda con las respectivas bandas del campo (figura 1).

II. Material de juego

1. En el centro geométrico del campo se sitúa el denominado palo de corsarios, que debe ser cilíndrico y tener una altura sobre el suelo de 45,72 cm (18 pulgadas) y un diámetro uniforme de 3,81 cm (1 pulgada y media). Ha de estar en posición vertical y debe estar firmemente clavado en el suelo. Suele pintarse con bandas



- de color que, de abajo hacia arriba, son blanca, amarilla, negra, roja y azul. La anchura de la primera es el doble de la de las otras y mide 15,24 cm (6 pulgadas). En el vértice de este palo se dispone, como una extensión del mismo, una pieza negra, desmontable y más fina, de 1,27 cm (0,5 pulgadas) de diámetro y 15,24 cm (6 pulgadas) de altura, en la que se sujetan, cuando procede, las pinzas marcadoras (véase más adelante). Esta pieza puede retirarse temporalmente cuando el jugador en turno considere que entorpece su golpe o el recorrido de las bolas.
2. Los aros reglamentarios son de hierro fundido y han de pintarse de blanco. Deben estar perfectamente clavados en el terreno de juego, de forma que no puedan moverse por el choque de las bolas. Son seis y su abertura interna ha de ser, como mínimo, de 9,52 cm (3 y 3/4 de pulgada) y como máximo de 10,16 cm (4 pulgadas). La diferencia en la abertura interna de los seis aros entre sí (tolerancia máxima) no debe ser superior a 0,08 cm (1/32 pulgadas) Su altura sobre el suelo ha de ser de 30,48 cm (12 pulgadas) y su penetración en el terreno debe ser de 20,32 cm (8 pulgadas). El diámetro de cada lado del aro ha de ser de 1,58 cm (5/8 de pulgada) (figura 2). Cuatro de estos aros se colocan en la proximidad de cada esquina, separándolos de las dos bandas adyacentes del campo por 6,40 metros (7 yardas), medidos desde el punto central de su abertura. Los dos aros restantes se sitúan en una recta imaginaria, paralela a los lados mayores del campo, que pasase por el palo central y a 6,40 metros al norte y al sur del mismo (figura 4). El aro 1 lleva el travesaño superior pintado de azul y el aro 5 de rojo. La tolerancia máxima en el desplazamiento de la ubicación correcta de los aros y del palo central en el terreno de juego es de 15,24 cm (6 pulgadas), siempre y cuando se guarden las correlaciones y los paralelismos adecuados de los aros y del palo de corsarios entre sí y con los límites del campo.
 3. El diámetro de las cuatro bolas reglamentarias, coloreadas en azul, negro, amarillo y rojo, es de 9,20 cm (3 y 5/8 de pulgada). Su peso debe ser de 453,60 gramos (1 libra o 16 onzas). Se admite una variación en su diámetro de 0,8 mm (1/32 de pulgada) y en su peso de 7,08 gramos (1/4 de onza). Las bolas deben tener una elasticidad y unas propiedades en el rebote muy determinadas. En efecto, si se dejan caer desde una altura de 1,52 metros (60 pulgadas) sobre una placa de acero de 2,54 cm (1 pulgada) de grosor, colocada rígidamente sobre un terreno firme, el rebote debe situarse entre 0,76 metros (30 pulgadas) y 1,14 metros (45 pulgadas). La altura en el rebote de las cuatro bolas no debe diferenciarse entre sí más de 7,62 cm (3 pulgadas).
 4. Los mazos, compuestos por una cabeza y un mango firmemente unidos entre sí y formando un ángulo recto, pueden tener diferentes pesos (entre 1.190 y 1.701 gramos, es decir, entre 2 libras 10 onzas y 3 libras 12 onzas) y formas (cuadrados o redondos). La cabeza suele tener 22,86 cm (9 pulgadas) de largo, aunque puede llegar a 30,48 cm (12 pulgadas), y entre 5,08 y 6,98 cm (2 a 2 y 3/4 de pulgada) de diámetro. Es recomendable que sea de madera dura (palo santo, boj), aunque puede ser de materiales plásticos, siempre y cuando esto no proporcione ventaja alguna al jugar. Las caras con las que se golpea la bola tienen que ser planas y paralelas. El mango del mazo ha de tener un diámetro de 3,17 cm (1 y 1/4 de pulgada) y su altura, aunque suele ser de 91 cm (una yarda o 36 pulgadas), puede oscilar entre 76 y 101 cm (30 a 40 pulgadas), en concordancia con la talla



y las preferencias de cada jugador. Durante un turno de juego no puede cambiarse el mazo en uso, salvo que se rompa o deteriore significativamente.

5. Es necesario disponer de cuatro pinzas de plástico, metálicas o de cualquier otro material, de los mismos colores que las bolas, que sirven para marcar el aro siguiente que cada bola debe pasar (en el travesano superior en el recorrido de ida y en uno de los laterales en el de vuelta).
6. Las banderas que marcan las cuatro esquinas del campo han de ser de color azul (esquina I), rojo (esquina II), negro (esquina III) y amarillo (esquina IV) y deben montarse sobre ejes o postes que sobresalen 30,48 cm (12 pulgadas) del suelo. Los palos marcadores de la línea de una yarda en las esquinas del campo deben tener una altura sobre el terreno de 7,62 cm (3 pulgadas) y un diámetro de 1,90 cm (3/4 de pulgada).

III. Objetivo del juego

1. Cada jugador dispone de dos bolas. Uno de ellos, de la roja y la amarilla, el otro de la negra y la azul (bolas claras frente a bolas oscuras). El objetivo para cada jugador es pasar sus dos bolas por todos los aros, en el orden y sentido correctos, tanto en el recorrido de ida (aros 1 a 6) como en el de vuelta (aros 1-vuelta a 4-vuelta, penúltimo o 5-vuelta y de corsarios o 6-vuelta), para finalmente golpear el palo central, es decir, conseguir lo que se denomina matarse, todo ello antes de que lo logre el adversario. Son posibles partidos de dobles, entre dos parejas, cada jugador con una misma bola durante todo el partido. En tal caso, en cada turno participa uno de los dos jugadores del equipo, sin que sea obligatorio que en un mismo equipo los dos jugadores se alternen en los turnos.
2. El orden y el sentido en que deben pasarse los aros, tanto en el recorrido de ida como en el de vuelta, se muestran en la figura 4.
3. Cada aro pasado por una bola o el golpe en el palo central, siempre que sea en el orden y sentido correctos, equivale a un punto. Por tanto, el ganador de un partido consigue, al terminar el recorrido completo con sus dos bolas, 26 puntos. Son también posibles partidos a 14, a 18 o a 22 puntos o con tiempo limitado (véase más adelante).
4. Una bola que golpea el palo central, tras haber pasado todos sus aros, debe retirarse del campo. Un aro que se pasa por una bola como consecuencia del golpe que recibe de otra, siempre que sea en el orden y sentido adecuados, consigue ese punto y el aro pasado es válido.
5. Un aro se considera que ha sido pasado por una bola cuando la zona posterior de dicha bola ha superado el plano de entrada del aro (figura 3). Un aro puede pasarse en uno o en más turnos. No existe, por tanto, la posibilidad de que una bola quede "ahorcada" y tenga, en consecuencia, que retroceder para volver a intentar el paso del aro.

IV. Secuencia del juego

1. Cada jugador dispone de un golpe en cada turno, alternándose en estos turnos sucesivamente con su adversario. No obstante, cuando una bola pasa el aro que le corresponde, el jugador en turno dispone de un golpe adicional. Asimismo, si la bola en juego golpea a otra (enroque), aunque sea por rebotar en un aro o en el



palo central, el jugador dispone de dos golpes adicionales. El primero de ellos, llamado de croquet, es peculiar y definitorio del deporte. La bola en juego se levanta del terreno (bola en mano) y se pone en contacto, en un punto que escoge el jugador, con la golpeada (enrocada). A continuación se golpea la bola propia de forma que ambas bolas (la propia y la enrocada) se desplacen. En ningún caso puede ponerse el pie encima de la bola propia. El sentido y la velocidad relativa en el desplazamiento de cada bola depende de la posición inicial de ambas bolas y de la dirección y la intensidad del golpe dado, así como de los efectos utilizados. De esta forma pueden conseguirse todo tipo de desplazamientos y de distancias relativas recorridas por cada una de las bolas. Tras el golpe de croquet aún se dispone de otro golpe más, el segundo tras el enroque, llamado de continuación. Es posible entonces, nuevamente, enrocar otra bola o pasar el aro siguiente. De este modo, con una adecuada sucesión de golpes, puede progresarse buscando completar el recorrido antes indicado (figura 4).

2. Los golpes adicionales no pueden acumularse (por ejemplo, si se pasa un aro y se enroca una bola en la misma jugada o si en un golpe de croquet se enroca o se pasa un aro). Siempre que se enroca es obligatorio tomar croquet inmediatamente. Una bola ya enrocada (bola muerta) no puede enrocarse nuevamente hasta el siguiente turno reglamentario, salvo que la bola en juego pase un aro, en cuyo caso se liberan todos los enroques habidos hasta ese momento (todas las bolas pasan a estar otra vez vivas). Cuando no se consigue un golpe adicional el turno pasa al adversario. Sus bolas hasta ese momento se denominan adversarias, contrarias, oponentes o inocentes, en contraposición a las del jugador en turno, que se designan como culpable (la que está siendo jugada) y compañera (la que no está siendo jugada).
3. El partido comienza, a elección de cada jugador con cada una de sus bolas, desde la mitad izquierda de la banda sur (frente al aro 1) o desde la mitad derecha de la banda norte (frente al aro 3) del campo, situando la bola sobre la línea de una yarda. Son las denominadas líneas de salida A y B. La bola que va a ser golpeada (bola culpable) puede colocarse en cualquier punto a lo largo de esas líneas. Las bolas entran sucesiva y alternativamente en juego.
4. Una vez que las cuatro bolas están en juego, cada jugador, en turnos alternativos, elige la bola con la que desea jugar. No es obligatorio, por tanto, golpear las bolas en un orden de colores determinado. Un jugador puede escoger, por ejemplo, repetir varios turnos con una de sus dos bolas, según la estrategia de su juego y las oportunidades que se le presenten. Obviamente, una vez que se ha escogido una bola en un turno sólo puede golpearse esa mientras dure ese turno.

V. Desarrollo del juego

1. Se considera que una bola ha salido del campo cuando cualquier parte de ella sobrepasa un plano vertical teórico que emergiera del borde interno de las bandas que delimitan el terreno. Cualquier bola que sale de los límites del campo debe reponerse al terreno de juego al finalizar el golpe. La reposición se realiza en la línea de una yarda, perpendicularmente al punto de salida. Asimismo, cualquier bola que cae en el área de una yarda debe reponerse en la línea de una yarda al finalizar el golpe, salvo la bola del jugador en turno que procede de



- pasar un aro o de un golpe de croquet. En estos dos últimos casos la bola se golpea desde donde se encuentra.
2. Una bola que es enrocada y que, como consecuencia del golpe, sale del límite del campo debe reponerse en la línea de una yarda. El turno no se pierde. Por el contrario, sobre dicha bola, ya situada en la línea de una yarda, se toma croquet. Tampoco se pierde el turno si la bola en juego sale del campo tras efectuar un enroque. Se continúa con ella (bola en mano) tomando croquet de la bola enrocada.
 3. Un aro que es pasado por la bola de un jugador en turno tras enrocar a otra y que lo atraviesa tras el choque con esa última no es válido, ya que es una bola en mano.
 4. Si en el golpe de croquet cualquiera de las dos bolas sale del campo se pierde el golpe siguiente y el turno. La o las bolas deben reponerse en la línea de una yarda en el punto que corresponda según la salida del campo.
 5. Si la bola en juego sale del campo tras pasar un aro no se pierde el turno. La bola se repone en la línea de una yarda y se continúa. Esto también es válido si en el golpe de croquet la bola propia pasa el aro que le corresponde o efectúa un enroque y luego sale del campo. El turno sigue tras reponer las bolas en el lugar adecuado. Sin embargo, siempre que la bola no propia, en un golpe de croquet, sale del campo se pierde la jugada siguiente y, por tanto, el turno, ocurra lo que ocurra con la bola propia (enroque a una tercera o pase el aro siguiente).
 6. Una vez que una bola ha pasado todos los aros, en recorrido de ida y de vuelta, esa bola se convierte en corsario. Puede ayudar a la compañera o matarse, según la estrategia del juego. No obstante, si golpea el palo central, bien por un golpe propio o bien por haber sido enviada ahí por otro corsario (en enroque o en croquet), debe ser retirada del campo. Sólo un corsario puede matar a otro corsario. Un enroque realizado sobre un corsario al que se mata en el palo central no dispone del golpe de croquet subsiguiente. El turno finaliza. Los desplazamientos que ocasiona un corsario en otras bolas, por rebotar en el palo central tras matarse, son válidos y deben mantenerse.
 7. Se comete falta y se pierde el turno si se da dos o más veces a la bola en un mismo golpe, si se aplasta la bola contra un aro, si se golpea alguna de las otras tres bolas con el mazo o el pie, si en vez de golpear se arrastra la bola o si la bola no propia no se mueve o, al menos, se agita tras un golpe de croquet. Si se comete una falta, las bolas se colocan en la misma posición en la que estaban antes del golpe incorrecto y el turno se pierde.
 8. Se considera que una bola está cegada (no puede golpear a otra) cuando un aro o el palo central impiden la trayectoria de la bola propia hacia cualquier otra bola, cuando el aro o el palo central impiden el movimiento del mazo para golpear la bola o cuando la bola propia se encuentra entre los lados de un aro ("ahorcada"). Un jugador que, al comenzar su turno, decide jugar con una bola que está cegada con respecto a todas las demás bolas y que ha sido puesta ahí por su adversario puede, si lo desea, tomar esa bola y jugarla desde la hemibanda sur izquierda o desde la hemibanda norte derecha del campo (líneas



de salida A o B). Se dice entonces que el jugador ha elegido levantar la bola y esta posibilidad de juego se denomina *lift* por bola cegada.

VI. Partidos abreviados

1. Los partidos ordinarios, estándar o a recorrido completo (de ida y vuelta) se juegan sin límite de tiempo y a 26 puntos. Es decir, para ganar, las dos bolas de un equipo deben pasar, en el orden y sentido adecuados, los doce aros del recorrido (seis de ida y seis de vuelta), para luego matarse en el palo central (figura 4). Cada bola logra así 13 puntos y el equipo ganador suma, por tanto, 26 puntos entre sus dos bolas.
2. Para conseguir que un partido tenga una duración menor es posible limitar el tiempo de juego (a hora y media, a dos horas, etc.) o acortar el recorrido, es decir, reducir el número de aros a pasar por las bolas antes de matarlas. Obviamente, es posible hacer ambas cosas.
3. Los partidos de recorrido limitado pueden ser a 14, a 18 o a 22 puntos.
4. En los partidos a 14 puntos (medio recorrido, media vuelta o sólo de ida) las bolas únicamente tienen que pasar los seis primeros aros y luego matarse en el palo central. Cada bola puede conseguir así, como máximo, siete puntos, con lo que el equipo ganador logra 14 cuando finaliza el partido.
5. En los partidos a 18 puntos todas las bolas comienzan su recorrido en el aro 5 y continúan luego normalmente hasta el final. Es decir, cada bola puede hacer así un máximo de 8 aros antes de terminar su recorrido matándose en el palo central y logrando, de este modo, 9 puntos. El equipo ganador consigue con sus dos bolas, por tanto, 18 puntos. Existen otros posibles recorridos para los partidos a 18 puntos. Por ejemplo, la bola 1, tras pasar el aro 1, continúa con el 4-vuelta y la bola 2 hace un recorrido completo o estándar.
6. En los partidos a 22 puntos todas las bolas comienzan su recorrido en el aro 3 y continúan luego normalmente hasta el final. Es decir, cada bola puede hacer así un máximo de 10 aros antes de terminar su recorrido matándose en el palo central y logrando, de este modo, 11 puntos. El equipo ganador consigue con sus dos bolas, por tanto, 22 puntos. También existen otros posibles recorridos para los partidos a 22 puntos.
7. En los partidos limitados por tiempo si, agotado el tiempo establecido para el partido, éste no hubiera finalizado, el jugador en turno debe terminar su jugada. A continuación, cada jugador dispone, alternativamente con el contrario, de una entrada o turno adicional. Una vez agotados estos turnos extra, el partido debe darse por finalizado. No obstante, si después de los turnos extra se produjera un empate, ha de continuarse jugando hasta que uno de los adversarios, que será el ganador, pase un aro en el orden y con el sentido adecuados (aro de oro). El tiempo de juego consumido tanto en un eventual desempate como en los turnos extra se denomina periodo de extensión.

VII. Partidos de nivel avanzado

1. Al objeto de equilibrar las posibilidades de ganar cuando se enfrentan dos jugadores de clase A y de introducir un factor que permita recuperarse al que no ha tenido la iniciativa en el partido, se han desarrollado algunas normas o reglas



- especiales, que se aplican sólo en estos casos y, en general, en campeonatos que se juegan sin hándicap y con jugadores de nivel A (nivel avanzado).
2. En estas circunstancias, el jugador al que le llega su turno puede optar, siempre y cuando en el turno precedente su adversario haya pasado con cualquiera de sus dos bolas el aro 1-vuelta, el aro 4-vuelta o los dos, por levantar la bola que escoja para jugar (cualquiera de las dos) y golpearla desde la hemibanda sur izquierda o norte derecha del campo (líneas de salida A o B). Se dice entonces que el jugador ha elegido levantar la bola y esta posibilidad o maniobra táctica se denomina *lift* opcional por juego avanzado.
 3. Un jugador puede elegir levantar su bola (*lift* opcional) cuando se dan las circunstancias antedichas tanto cuando su adversario ha pasado el aro 1-vuelta como el aro 4-vuelta o los dos con cualquiera de sus dos bolas. Por tanto, este tipo de *lift* puede hacerse hasta un máximo de cuatro veces en un partido por cada uno de los dos jugadores.
 4. Además, el jugador al que le llega su turno puede optar al comenzar, en el caso de que su adversario haya pasado, en la jugada precedente, tanto el aro 1-vuelta como el 4-vuelta en un mismo turno y siempre y cuando la otra bola del adversario no haya pasado aún el aro 1-vuelta, por levantar cualquiera de sus dos bolas y tomar directamente croquet de cualquiera de las otras tres bolas. Esta posibilidad o maniobra táctica se designa como hacer un contacto o croquet opcional por juego avanzado.
 5. En consecuencia, un jugador puede tener opción en el transcurso de un partido de nivel avanzado, y según como se desarrolle el juego, a alguna de las posibilidades siguientes: 1) levantar cuatro veces alguna de sus dos bolas para jugarla desde una de las líneas de salida (4 *lifts*); 2) hacer un contacto y levantar dos veces alguna de sus dos bolas para jugarla desde una de las líneas de salida (un contacto y 2 *lifts*); y 3) situaciones intermedias (3 *lifts*, 2 *lifts*, 1 *lift*, un contacto y 1 *lift*, sólo un contacto, etc.). En realidad, estas opciones surgen o no en función de la estrategia de juego del adversario y de su habilidad para conseguir lo que se conoce como triple, sextuple u octuple *peel*, cuya descripción y análisis escapan a los objetivos de este reglamento.
 6. En los partidos a 14 puntos los aros que determinan la posibilidad de levantar la bola (*lift* opcional) o de hacer un contacto (croquet opcional) son el 3 y el 4. En los partidos a 18 puntos que se comienzan por el aro 5 son el 1-vuelta y el 4-vuelta.
 7. El jugador en turno no puede hacer un *lift* ni un croquet opcional por juego avanzado si ya ha matado anteriormente en el partido alguna bola (tanto compañera como adversarias). Sí puede hacer ambas cosas si ha sido a él a quien le han matado una bola y sólo le queda la otra.

VIII. Partidos de nivel superavanzado

1. Al objeto de equilibrar aún más las posibilidades de ganar cuando se enfrentan dos jugadores de máxima categoría y de introducir un nuevo factor que permita recuperarse al que no ha tenido la iniciativa en el partido, recientemente se han introducido nuevas normas para los partidos que se juegan al nivel que se ha denominado superavanzado.



2. En los partidos superavanzados se establece que cuando un jugador pasa el cuarto aro con cualquiera de sus dos bolas da la opción al adversario, cuando le llega su turno, de disponer de un *lift* opcional, en las condiciones que se han descrito en el apartado 7. Es decir, en los partidos que se juegan a nivel superavanzado se consigue un *lift* opcional cuando el jugador contrario pasa los aros 4, 1-vuelta o 4-vuelta.
3. Si un jugador pasa el cuarto aro y el 1-vuelta en la misma jugada con su primera bola, el adversario dispone, cuando le llega su turno, de un *lift* opcional o, si así lo prefiere, de un contacto en las condiciones que se han descrito en el apartado 7.
4. Si un jugador pasa el cuarto aro, el 1-vuelta y el 4-vuelta en la misma jugada una de sus bolas y siempre y cuando su otra bola no haya pasado el cuarto aro, el adversario puede escoger, cuando le llega su turno, entre un *lift* opcional, un contacto opcional, o esta es la novedad, una bola libre (*free ball*). Se entiende por una bola libre la posibilidad de jugar cualquiera de las dos bolas situándola en cualquier lugar del campo para jugarla desde ahí.
5. La posibilidad de una bola libre desaparece para ambos jugadores si cualquiera de las cuatro bolas se ha matado y está ya fuera del partido.

IX. Doble ocupación o doble uso del campo

1. En un mismo campo pueden desarrollarse dos partidos distintos simultáneamente. Para ello debe recurrirse a la utilización de otras cuatro bolas que, lógicamente, deben ser de colores diferentes (los llamados "segundos colores").
2. En concreto, cuando se hace doble uso del campo se emplean bolas de color verde y marrón, que se oponen a otras de color blanco y rosa (bolas oscuras frente a bolas claras, como ocurre también con los denominados "primeros colores" habituales: azul y negra frente a amarilla y roja).
3. El juego se desarrolla normal e independientemente para cada grupo de cuatro bolas. Obviamente, hay que tener especial cuidado para evitar las posibles colisiones entre las bolas de los dos diferentes partidos. Para ello debe recurrirse a levantar y marcar la posición en el campo de una bola siempre que entorpezca el recorrido de otra del otro partido. En general tiene preferencia el partido en el que la bola en juego va a pasar un aro.
4. Cada jugador debe disponer de unos marcadores, similares a tachuelas grandes, de los colores de las ocho bolas en juego. Estos marcadores deben clavarse en el terreno de juego, siempre que sea necesario, para señalar la posición de una bola antes de levantarla. Su reposición en el mismo lugar es así, una vez finalizado el golpe al que entorpecía, muy exacta y fácil.

X. Medallas o insignias de reconocimiento oficial al buen juego

1. Se distinguen cinco tipos de medallas o insignias internacionales como reconocimiento oficial a la destreza en el croquet y a la progresión en el juego. Son las medallas o insignias de bronce, plata, oro y platino.



2. Estas medallas o insignias se entregan a un jugador cuando consigue, por primera vez, lo siguiente:
 - Bronce: realizar 10 o más aros en un mismo turno, aunque sea usando turnos extras o bisques (véase más adelante) en el caso de que el juego se desarrolle con hándicap.
 - Plata: realizar 12 o más aros en un mismo turno, sin usar turnos extras o bisques, pero contabilizando como aros los peels que puedan conseguirse en ese turno.
 - Oro: realizar la jugada denominada triple peel.
 - Platino: realizar la jugada denominada sextuple peel
 - Diamante: realizar la jugada denominada octuple peel
3. Las condiciones generales para ganar estas medallas o insignias son las siguientes:
 - El jugador debe ser miembro de la Asociación Española de Croquet y, por ende, de la *Fédération Européenne de Croquet* (FEC) y de la *World Croquet Federation* (WCF) en el momento de realizar la jugada que le acredita como merecedor de una insignia determinada.
 - La jugada debe haberse llevado a cabo en un campo reglamentario y durante un campeonato oficial.
 - El partido en el que se efectúa la jugada debe ser individual y no de dobles y debe haberse jugado sin hándicap, es decir, a nivel (*level play*), salvo para el caso de las insignias de bronce.
 - El jugador debe, además de realizar la correspondiente jugada, ganar el partido.
 - Para el caso de las medallas o insignias de bronce y de plata en el cómputo de los aros conseguidos no se contabilizan los puntos ganados correspondientes al palo de corsarios, pero sí los obtenidos al pasar la otra bola propia (bola compañera) por un aro.
 - Para el caso de la medalla o insignia de oro el jugador debe terminar y ganar el partido en la misma jugada en la que realice el triple *peel*.
 - La medalla o insignia se proporciona por la Asociación Española de Croquet, que se la entregará al jugador que la ha ganado una vez que se ha certificado la consecución de la jugada en cuestión.
 - La concesión de la medalla quedará registrada en los archivos de la Asociación Española de Croquet, que lo comunicará oficialmente a la FEC y a la WCF.

B. Sistema internacional de compensación o de hándicap

I. Partidos con compensación (hándicap)

1. El sistema de compensación (*handicap play*) permite equilibrar el juego de personas con desigual destreza o fuerza. El hándicap se basa en la concesión de un número de turnos extra (*bisques*) al jugador más débil. Ese número se fija en



atención al hándicap de ese jugador en comparación con el del adversario. Ambos se fijan oficialmente. Los partidos con hándicap se diferencian así de los que se juegan de modo convencional, ordinario o "a nivel" (*level play*).

2. Un *bisque* es un turno extra que se concede a un jugador en los partidos que se desarrollan con arreglo al sistema de hándicap. Las condiciones de utilización de un *bisque* son las siguientes:
 - Puede emplearse a discreción tras agotar el turno ordinario y en cualquier momento durante el partido, incluso en los turnos iniciales, antes de que hayan entrado en juego las cuatro bolas.
 - Sólo puede usarse con la misma bola con la que se estaba jugando en el turno ordinario precedente.
 - Con un bisque pueden pasarse aros o hacerse nuevos enroques, aunque ya se hubieran enrocado todas las bolas en el turno ordinario precedente, ya que a estos efectos se trata de un turno que se considera como totalmente nuevo.
 - Un jugador que dispone de uno o de varios bisques puede utilizarlos, aislada o sucesivamente, en un mismo o en diferentes turnos, cuando lo considere oportuno. Un medio bisque es un turno extra, que puede jugarse en cualquier momento tras el turno ordinario, pero con el que no puede pasarse un aro, es decir, obtener un punto.
3. Un *bisque* no puede escindirse en dos medios *bisques* por las conveniencias del partido.
4. El número de *bisques* que se concede al jugador más débil en un partido es, habitualmente, la diferencia entre el hándicap de cada uno de los dos jugadores (sistema de hándicap estándar), aunque a veces puede establecerse que cada jugador utilice el total de *bisques* de que dispone en razón de su hándicap (sistema de hándicap completo). Cuando se juega un partido de dobles el número de *bisques* que se concede a la pareja más débil es, en el sistema estándar, la mitad de la diferencia existente entre las sumas de los hándicap de cada equipo. En este caso, cualquiera de los dos jugadores de un equipo puede emplear los *bisques* que se encuentren disponibles. Si se aplica el sistema completo, cada jugador recibe un número de *bisques* igual a la mitad de su hándicap, pero sólo ese jugador y no su compañero de equipo puede utilizarlos.
5. En los partidos jugados con hándicap un corsario no puede matarse hasta que también es corsario la otra bola de su equipo o se ha matado ya una bola del equipo contrario.
6. En los partidos de dobles jugados con hándicap un jugador no puede pasar la bola de su compañero (hacer un *peel*) más que en cuatro aros en todo el recorrido. Si el partido no se juega a 26 puntos, sino a 14, sólo puede hacerlo en dos y si se juega a 18 o a 22 puntos sólo puede hacerlo en tres.
7. En los partidos que se juegan a 14 puntos (medio recorrido o sólo de ida) el número de *bisques* que se otorga al jugador más débil ha de ser la mitad del que normalmente se le concedería en un partido ordinario a 26 puntos. Si no fuera así y el partido se jugase con la totalidad de los *bisques*, el número de puntos a sumar o restar al índice en la tarjeta de hándicap de cada uno de los dos jugadores, según gane o pierda el partido, debe ser sólo de 5 y no de 10, como es la



norma en los partidos ordinarios a 26 puntos o a 14 puntos jugados con la mitad de *bisques* (véase más adelante).

8. En los partidos limitados por tiempo no pueden utilizarse *bisques* cuando se entra en los turnos extra del periodo de extensión, pero sí durante el eventual desempate, una vez agotados esos turnos.
9. El intervalo de hándicap reglamentaria y oficialmente establecido en la actualidad se encuentra entre -2 y +24 (aunque algunos clubs, localmente, pueden extenderlo hasta +30). Los partidos se clasifican en clase A o avanzados cuando tienen lugar entre jugadores con un hándicap inferior a +2, en clase B o semiavanzados cuando se dan entre jugadores con un hándicap entre +2 y +6, en clase C o intermedios cuando compiten jugadores con un hándicap entre +7 y +11 y en clase D o básicos cuando intervienen jugadores con un hándicap superior a +11. Los campeonatos pueden jugarse con o sin hándicap ("a nivel") y pueden ser abiertos o estar limitados para que sólo participen en ellos jugadores con determinados tipos de hándicap (campeonatos cerrados).

II. Aplicación del hándicap

1. Utilícese la tabla 1 para conocer el índice que le corresponde a un jugador en función del hándicap que le ha sido oficialmente otorgado. Por cada partido oficial que se gane ó se pierda, siempre que se juegue mediante el sistema de hándicap (*handicap play* ó hp) y a recorrido completo (a ida y vuelta, es decir, a 26 puntos), deben sumarse ó restarse 10 puntos a dicho índice. Si el partido sólo se juega a medio recorrido (sólo a ida, es decir, a 14 puntos), deben sumarse ó restarse, según se gane ó se pierda, 5 puntos.
2. En la tabla 1 también se aprecian los distintos índices que determinan el cambio de un hándicap a otro. Cada vez que, tras un campeonato oficial, se modifique el hándicap de un jugador, en cualquiera de los dos sentidos, la Asociación Española de Croquet registrará oficialmente y de forma automática dicho cambio en sus archivos, en los que quedará constancia para futuros campeonatos de ese jugador, tanto nacionales como internacionales auspiciados por la FEC o la WCF.
3. Utilícese la tabla 2 para calcular el cambio de puntuación del índice de un jugador en los partidos que se jueguen sin sistema de hándicap, es decir, a nivel (*level play* ó lp) y a recorrido completo (a ida y vuelta, es decir, a 26 puntos). Estos puntos son los que hay que sumar ó restar al índice de dicho jugador, según gane ó pierda y según sea ese jugador el de mayor ó el de menor hándicap. Nótese que por pasos de hándicap se entiende no la diferencia de hándicap existente entre un jugador y su adversario, sino el número de pasos, tramos ó escalones que existe entre ambos jugadores, considerando los $\frac{1}{2}$ puntos de la tabla 1 cómo un escalón más.
4. Si el jugador con hándicap más alto es el que gana el partido, para calcular los puntos en los que debe cambiar su índice y, en sentido contrario, el de su adversario, debe usarse la segunda columna de la tabla 2. Esos puntos han de sumarse al índice del ganador y de restarse al índice del perdedor. Si el jugador con hándicap más bajo es el que gana el partido, para calcular los puntos en los que debe cambiar su índice y, en sentido contrario, el de su adversario, debe



usarse la tercera columna de la tabla 2. Esos puntos han de sumarse al índice del ganador y de restarse al índice del perdedor.

5. Si el partido no se juega a recorrido completo (a ida y vuelta, es decir, a 26 puntos), sino sólo a medio recorrido (sólo a ida, es decir, a 14 puntos), los puntos que deben sumarse ó restarse, según se gane ó se pierda y de acuerdo con las indicaciones anteriores, deben ser la mitad de los calculados.

Tabla 1. Índices correspondientes a cada hándicap.

Hándicap	Índice	Hándicap	Índice
-5	4.000	+8	1.350
-4 ½	3.750	+9	1.300
-4	3.500	+10	1.250
-3 ½	3.250	+11	1.200
-3	3.000	+12	1.150
-2 ½	2.800	+13	1.125
-2	2.600	+14	1.100
-1 ½	2.400	+15	1.075
-1	2.250	+16	1.050
-1/2	2.100	+17	1.025
0	2.000	+18	1.000
+1/2	1.950	+19	975
+1	1.900	+20	950
+1 ½	1.850	+21	925
+2	1.800	+22	900
+2 ½	1.750	+23	875
+3	1.700	+24	850
+3 ½	1.650	+25	825



+4	1.600	+26	800
+4 ½	1.550	+27	775
+5	1.500	+28	750
+6	1.450	+29	725
+7	1.400	+30	700

Tabla 2. Cambios de puntuación en los partidos jugados sin sistema de hándicap, es decir, a nivel y a recorrido completo (ida y vuelta o 26 puntos)

Pasos de hándicap	Cambio de índice	
	Hándicap alto gana	Hándicap bajo gana
0	10	10
1	11	9
2	12	8
3	13	7
4	14	6
5	15	5
6	16	4
7-8	17	3
9-10	18	2
11 ó más	19	1