

CROQUET

"De entretenimiento de reyes a juego de alta precisión".



El croquet, con un origen que se remonta a hace más de 500 años, es hoy en día un deporte muy competitivo y exigente, aunque también puede ser un juego tranquilo y plácido. Puede practicarse a cualquier edad y por ambos sexos por igual. Tiene, también, un importante componente social, que favorece y estrecha las relaciones personales. Se basa tanto en una buena capacidad estratégica como en una mínima habilidad y destreza. No es un deporte de fuerza, aunque sí requiere, además de algo de pericia y de nociones tácticas, de una cierta resistencia física y mental, ya que los partidos pueden ser tensos y disputados.

En el croquet internacional actual, nacido como continuidad del antiguo croquet francés, se admiten dos modalidades de juego: el croquet AC (*association croquet*), más complejo y comprometido desde un punto de vista técnico, y el croquet GC (*golf croquet*), más fácil de entender y de practicar. Cada una de estas dos modalidades puede jugarse de manera individual o por parejas (dobles).

En resumen, el croquet es un deporte lleno de posibilidades y matices, que ofrece a los que se deciden a disfrutarlo muchos momentos de entretenimiento, de afán de superación e, incluso, de rivalidad y emoción. Y todo ello sin olvidar el sano ejercicio físico que obliga a realizar en todos los casos.

OBJETIVO

El juego del CROQUET consiste en hacer pasar la bola bajo las argollas, mediante golpes de mazo, hasta llegar a la estaca de meta, con el menor número posible de golpes. Detrás de la argolla primera y última se clava una estaca de poca altura, que también debe tocarse con la bola. Alcanzada la meta, el jugador o jugadora debe recorrer el campo en sentido inverso.



El croquet es un juego de destreza y precisión en el tiro. Tiene acciones técnicas como: "Roquetear o enrocar" una bola, es hacer que tú bola, por un golpe de mazo, entre en contacto con otra, ya sea directa o indirectamente. "Croquear" y "Rover".

TERRENO DE JUEGO

Se juega en campo liso (31 X 26m.), Los arcos quedan distribuidos en formas diversas, siendo las dos estacas las que limitan la salida y la llegada. Se sugiere que se usen las siguientes dimensiones si el espacio lo permite. Sin embargo, en muchos casos, es deseable usar un terreno más pequeño y en estos casos se sugiere que las dimensiones se reduzcan proporcionalmente.

MATERIAL

Los mazos son de madera con unos colores indicativos de la bola a la que pertenecen. Se juega con un número variable de argollas (de 6 a 10), dos postes o estacas, mazos y bolas de distinto color, cada bola pesa 400 gr., y tiene 8 cm. de Ø

Nº PARTICIPANTES

El juego se practica bajo distintas modalidades, individualmente o por equipos.

DESARROLLO DEL JUEGO Y PRINCIPALES REGLAS



- 1.-Al principio del juego, la pelota debe ponerse en una línea, a un tercio de la distancia entre el poste de comienzo y a la mitad de la primera argolla, es decir a medio metro aproximadamente.
- 2.-La bola debe ser golpeada y no empujada y siempre con la fuerza del mazo.
- 3.-Cada jugador o jugadora tiene derecho a otra tirada después de hacer que su bola pase a través de un arco, o golpeando otra bola o la estaca y puede continuar hasta que falle.
- 4.-Cada golpe cuenta, si la bola se mueve, aunque sea ligeramente.
- 5.-Un participante que haga pasar su bola a través de los dos primeros arcos, se le conceden dos golpes adicionales, pero si es a través de cualquier otros dos, sólo tiene un golpe.
- 6.-Si una bola enroca a otra y luego pasa a través de un arco, el jugador juega la bola en el lugar que esté y debe hacerla pasar por el arco otra vez.
- 7.-El juego empezará de acuerdo con los colores que tiene el poste de salida, el color de la parte superior empezará primero.
- 8.-Un jugador o jugadora que enroca un "rover" de forma que golpea el poste de meta tiene el privilegio de continuar, pero no de croquear.
- 9.-Una bola no ha pasado por un arco, si no ha traspasado completamente el arco.
- 10.-Si un participante falla completamente al golpear la bola, puede golpear otra vez.