



(<https://www.fecroquet.es/>)

Federación Española de Croquet

Fundada en 1994



ECF Member since 1995



WCF Member since 1995

-- Croquet GC (revisión del 2020 de la traducción al español del reglamento internacional del 2018) ▼

Reglamento de Croquet GC o Golf Croquet (edición del 2018)

(WCF Golf Croquet Rules 2018 Edition)

Publicado por la *World Croquet Federation* (WCF)

Traducido por la Federación Española de Croquet (FEC) con la autorización de la WCF

Fecha de entrada en vigor: 1 de marzo de 2019

World Croquet Federation Golf Croquet Rules

Fifth Edition

2018, July 8

**REGLAMENTO DE CROQUET GC (GOLF CROQUET) DE LA FEDERACIÓN MUNDIAL DE CROQUET
QUINTA EDICIÓN
2018**

Traducción al español:

Federación Española de Croquet

Academia Española de Croquet

Título original de la quinta edición: ***World Croquet Federation Golf Croquet Rules. 5th Edition (2018)***

Aprobado el 8 de julio de 2018 por *The Council of the World Croquet Federation* (WCF)

Copyright del texto original de esta edición: *World Croquet Federation* (WCF)

Ediciones anteriores publicadas por la WCF

1998 (*1st Edition*)

2005 (*2nd Edition*)

2007 (*3rd Edition*)

2013 (*4th Edition*)

2018 (*5th edition*)

Título de la traducción al español: Reglamento de croquet GC (golf croquet) de la Federación Mundial de Croquet. Quinta edición (2018)

Copyright de la traducción española: Federación Española de Croquet (FEC)

Autorización de la WCF a la FEC: 13 de septiembre de 2018

ISBN de la traducción: pendiente

Nota previa

La presente traducción del *Reglamento de croquet GC (Golf Croquet)* de la Federación Mundial de Croquet (*WCF Golf Croquet Rules 2018, 5th Edition*) es una traducción al español no vinculante, debidamente autorizada por la WCF (13-9-2018), por lo que en caso de conflicto prevalecerá siempre la versión en lengua inglesa.

La traducción al español, el redactado y la revisión sintáctica del texto para la Federación Española de Croquet (FEC) lo han llevado a cabo D^a Carolina Ruiz de Alda Moreno y D^a Leticia González de la Bastida Vargas, ambas expertas jugadoras de croquet, con la coordinación de D. Emilio Marín Fernández, también gran jugador, y con la supervisión, para la revisión de mayo del 2020 de la traducción española de esta quinta edición, de D. Alfonso Urbano Roldán, actual director de la Academia Española de Croquet, de D. Luis Belda Roca y de D. Luis Francisco Bay Alfageme. La FEC quiere darles a todos ellos sus más sinceras gracias, así como expresarles su agradecimiento por el importante, magnífico y desinteresado trabajo que han realizado.

Madrid, mayo de 2020

ÍNDICE

Glosario	3
Diagrama 1	4
PARTE 1	
INTRODUCCIÓN	
1. Descripción del juego	5
2. Campo de juego	6
3. Equipamiento	7
4. Agentes externos y accesorios	9
PARTE 2	
REGLAS GENERALES DEL JUEGO	
5. Comienzo del juego	10
6. Turno, periodo de golpeo y golpe	11
7. Anotación de puntos	13
8. Bolas en fuera de juego	15
PARTE 3	

IRREGULARIDADES

9. Interferencias	17
10. Juego de bola incorrecta	20
11. Faltas	22
12. Juego simultáneo	23
13. Jugar una vez parado el juego	24

PARTE 4

OTROS TEMAS

14. Información y consejos	24
15. Arbitraje	25
16. Comportamiento	26
17. Partidos simultáneos	28
18. Área de penalti y continuación desde área de penalti	28
19. Juego con hándicap	29

APÉNDICES

1. Tolerancias y equivalencias métricas de las dimensiones estándar .	32
2. Golpes adicionales en juego con hándicap	34

GLOSARIO

Los términos definidos a continuación aparecerán en letra cursiva cuando se utilicen en el texto correspondiente a las reglas 1 a 19. Estas descripciones están sujetas a las definiciones dadas en las reglas.

- **Área de penalti**

Área semicircular con un radio de 0,9144 cm (ver regla 18.1).

- **Beneficiario**

Jugador con derecho a jugar golpes adicionales cuando se juega con hándicap (ver regla 19.1).

- **Bola del golpeador**

Según la secuencia predeterminada de las bolas, es la bola siguiente a la jugada en el último golpe (ver regla 1.2).

- **Bola encajada**

Bola en contacto con los dos palos verticales de un aro simultáneamente en alguno de sus ejes (ver regla 9.5).

- **Borde**

Borde interior de cualquier línea de delimitación (ver regla 2.2.2).

- **Contacto con el borde**

Cuando una bola en el campo tiene uno de los puntos de su circunferencia en contacto con una pared imaginaria alzada sobre el borde (ver regla 6.5.3).

- **Continuación desde área de penalti**

Método de continuar el juego (ver regla 18.2).

- **El tiempo meteorológico**

Viento, lluvia y cualquier otra forma de precipitación (ver regla 9.7).

- **Contendiente en fuera de juego**

Contendiente al que pertenece una bola que está en fuera de juego (ver regla 8.4.1).

- **Error**

Irregularidad que tiene lugar cuando se golpea una bola equivocada, se comete una falta, se incurre en juego simultáneo o se juega una vez parado el juego (ver reglas de 10 a 13).

- **Golpeador**

Propietario de la *bola del golpeador* (ver regla 1.2).

- **Golpe anterior**

Golpe previo al último golpe dado (ver regla 10.1.4).

- **Obstáculo suelto**

Pequeño objeto móvil que se encuentre sobre la superficie del campo (ver regla 9.6).

- **Oponente del fuera de juego**

El contendiente adversario al contendiente en fuera de juego (ver regla 8.4.1).



PARTE 1 INTRODUCCIÓN

1. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

1.1 CÓMO SE JUEGA

Se juega golpeando una bola con un mazo. Hay dos contendientes que se alternan jugando en turnos sucesivos (sujeto a las excepciones expuestas en este reglamento). Los partidos se pueden jugar en la modalidad individual, con un jugador en cada lado contendiente, o en la de dobles, con dos. Uno de los dos contendientes juega con las bolas azul y negra y el otro con las bolas roja y amarilla (ver regla 17 sobre uso de colores alternativos).

1.2 SECUENCIA DE COLORES, BOLA DEL GOLPEADOR Y GOLPEADOR

La secuencia de las bolas en el juego es: azul, rojo, negro y amarillo (ver regla 17 sobre uso de colores alternativos). Al final de cada turno, después de que se haya jugado una cualquiera de las bolas en el último golpe, la siguiente bola de la secuencia es denominada *bola del golpeador* y su dueño el *golpeador*, salvo cuando sean de aplicación las reglas 10 (juego de bola incorrecta) y 19.4.2 (juego de un golpe adicional en el juego con hándicap).

1.3 OBJETO DEL JUEGO

El objeto del juego es que cada contendiente se anote puntos pasando cualquiera de sus dos bolas por los aros, según el orden mostrado en el Diagrama 1. Uno de los contendientes anota el punto cuando una de sus bolas es la primera en pasar por el aro que se disputa conforme a la regla 7. Ambos adversarios se disputan, a continuación, el siguiente aro según el orden especificado. Si se juega un aro, o más, sin seguir el orden, se aplicará la regla 7.5.

1.4. EL PARTIDO

1.4.1 Partido es un enfrentamiento al mejor de 7, 13 ó 19 puntos y se termina en cuanto uno de los contendientes se anota la mayoría de los puntos en juego. Otras maneras alternativas de finalizar un partido son jugar a obtener dos puntos de ventaja o jugar con límite de tiempo. Si los jugadores abandonan el campo, o comienzan un nuevo partido, habiendo acordado qué contendiente es el ganador, se considera que el partido ha terminado con el resultado acordado.

1.4.2 En un partido a 7 puntos se juegan los seis primeros aros y el séptimo se anotará disputando el aro 1. En un partido a 13 puntos, se juegan los 12 primeros aros y el punto 13 se juega disputando de nuevo el aro 3. En un partido a 19 aros se juegan los 12 primeros aros y, a continuación, los aros 3, 4, 1, 2, 11 y 12 como aros números 13 a 18 respectivamente. El punto 19 se juega disputando de nuevo el aro 3.

1.5 RONDA DE PARTIDOS

Una ronda de partidos se disputa al mejor de uno, tres o cinco partidos. Termina en cuanto uno de los contendientes haya ganado la mayoría de partidos que esté previsto jugar.

1.6 UNIDADES DE MEDIDA

Todas las dimensiones de este reglamento están denominadas en unidades métricas, pero también se aceptan sus equivalentes en el sistema anglosajón, tal y como aparecen en el Apéndice 1. En un campo dado solo se permite usar un sistema de medida.

2. CAMPO DE JUEGO

2.1 CAMPO DE JUEGO ESTÁNDAR

2.1.1 El campo de juego estándar es un rectángulo que mide 25,6 x 32 m. Sus esquinas se numeran como I, II, III y IV. Ver Diagrama 1.

2.1.2 La longitud y la anchura del campo de juego admiten, cada uno, una tolerancia de +/- 15 cm.

2.2 BANDAS

2.2.1 Las bandas se denominan norte, sur, este y oeste, independientemente de la orientación cardinal del campo. Ver Diagrama 1.

2.2.2 Las bandas deben estar claramente marcadas. La línea interior de la banda determina lo que es el *borde*.

2.2.3 Cuando se pueda apreciar más de un *borde* y no quede claro cuál de ellos deba utilizarse, prevalecerá el más reciente. Si esto no pudiera determinarse, prevalecerá el *borde* más interno. Si la línea de la banda no es recta, el *borde* en cualquier punto es la línea recta

que mejor se ajusta al *borde* interior de la banda en las cercanías de ese punto. Es decir, en caso de anomalía en la pintura de la línea, se consideraría una línea recta imaginaria que uniese los dos puntos de la línea cercana correctamente pintada.

2.3 PALO DE CORSARIOS Y AROS

2.3.1 Conforme a la regla 2.3.3, el palo de corsarios debe estar en el centro del campo.

2.3.2 Hay seis aros que se colocan en paralelo a las bandas norte y sur. Conforme a la regla 2.3.3, el centro de los dos aros interiores estará a 6,4 m al norte y al sur del palo de corsarios; los centros de los cuatro aros exteriores a 6,4 m de las bandas adyacentes.

2.3.3 Se permite una tolerancia en la posición de cada uno de los aros y del palo de corsarios de hasta 30 cm, siempre que las líneas que unen los centros de los aros 1 y 2, 3 y 4, y 5 y 6 permanezcan visualmente paralelas a las bandas este y oeste y que el palo de corsarios esté sobre las líneas que unen el centro de los aros 1 y 3, 2 y 4 y 5 y 6.

2.4 CAMPOS MÁS PEQUEÑOS

Si no se dispone de suficiente terreno para un campo de tamaño estándar, se puede hacer uno más pequeño manteniendo la proporción de cinco por cuatro unidades de longitud, siendo estas unidades más cortas que la estándar de 6,4 metros. El órgano rector apropiado puede aprobar otras proporciones y dimensiones.

2.5 AUSENCIA O MALA COLOCACIÓN DEL PALO DE CORSARIOS O DE LOS AROS

Si se descubriera que se está jugando un partido sin palo de corsarios o sin alguno de los aros, o que éstos están fuera de sitio, el elemento en cuestión debe colocarse correctamente y el juego continuará a partir de ese momento. Son válidos todos los puntos anotados en lo que, hasta ese momento, ha sido un juego válido.

3. EQUIPAMIENTO

3.1 PALO DE CORSARIOS

3.1.1 Especificaciones

El palo de corsarios es un cilindro rígido con una altura de 45 cm y un diámetro de 38 mm. El margen de tolerancia en su altura es de +/- 25 mm y en su diámetro de +/- 6 mm.

3.1.2 El color

Debe estar pintado de blanco hasta una altura de al menos 15 cm sobre el nivel del suelo y puede tener bandas de color azul, rojo, negro y amarillo y/o verde, rosa, marrón y blanco, descendiendo en ese orden desde el extremo superior.

3.1.3 El estado correcto

(a) El palo de corsarios debe estar vertical y firmemente clavado.

(b) Si se observa que el palo de corsarios está mal alineado o suelto, en cualquier momento del juego el *golpeador* puede pedir que su posición sea corregida. Cualquier corrección debe ser llevada a cabo inmediatamente bajo la supervisión de ambos contendientes (o un árbitro si estuviera presente), excepto cuando hubiese una bola en contacto con el palo de corsarios o fuese a entrar en contacto con el mismo si se lleva a cabo el ajuste, en cuyo caso el palo de corsarios no debe ajustarse hasta que no se haya jugado la bola alejándola del mismo. El palo de corsarios no debe ser ajustado hasta que se haya jugado la bola, alejándose del mismo. Después de una corrección de este tipo, las posiciones de las bolas deben ajustarse, si fuera necesario, para asegurarse de que el *golpeador* no obtenga ventaja por ello.

3.2 AROS

3.2.1 Especificaciones

(a) Los aros han de ser de metal sólido y tener dos partes verticales conectadas por arriba por una parte horizontal llamada corona. La corona debe ser recta y en ángulo recto con las partes verticales. Su altura desde el suelo (medida hasta lo alto de la corona) debe ser de 30 cm y se admite una tolerancia de +13 mm/-25 mm.

(b) Los palos verticales y la corona deben tener un diámetro uniforme por encima del suelo de entre 16 y 19 mm, con una tolerancia de 1,5 mm, aunque se admiten ligeras desviaciones en los extremos superiores e inferiores. La corona puede ser de sección cuadrada con lados de entre 16 y 19 mm, con una tolerancia de 1,5 mm y bordes redondeados.

(c) Las superficies interiores de las partes verticales deben ser prácticamente paralelas y estar a una distancia interna mínima entre 94 mm y 100 mm. Sin embargo, en torneos o campeonatos, la gerencia del torneo puede especificar una anchura interna menor en la distancia entre los palos verticales o reduciendo la distancia entre la bola y la superficie interna de uno de ellos cuando la bola está a medio camino y en contacto con el otro palo. Todos los aros del campo han de tener la misma anchura, con una tolerancia de 0,8 mm.

3.2.2 Color

Los aros pueden dejarse sin pintar o pintarse de blanco. También se puede pintar de azul la corona del primer aro y de rojo la del último. Asimismo, se admite que los aros estén pintados de acuerdo con los requisitos del AC.

3.2.3 Estado correcto

(a) Todos los aros deben ser verticales y estar firmemente fijados.

(b) Si en cualquier momento se observa que un aro no está bien colocado o está suelto, el *golpeador* tiene derecho a pedir que se corrija. Cualquier ajuste debe ser llevado a cabo inmediatamente bajo la supervisión de ambos contendientes (o un árbitro si estuviera presente), excepto en el caso de que una bola esté en contacto con el aro, o vaya estarlo, como consecuencia de dicho ajuste. En este caso, el aro no debe corregirse hasta que se haya jugado la bola alejándola del mismo. Después de una corrección de este tipo, las posiciones de las bolas deben ajustarse, si fuera necesario, para asegurarse de que el *golpeador* no obtenga ninguna ventaja por ello.

(c) A petición de cualquiera de los contendientes, la anchura y la altura de un aro pueden ser revisadas antes del comienzo de un partido y, conforme a la regla 9.5 (interferencias debidas a equipamiento defectuoso), a petición conjunta de los contendientes, durante el transcurso del mismo.

3.3 BOLAS

3.3.1 Especificaciones

Las bolas han de tener un diámetro de 92 mm. con una tolerancia de +/- 0,8 mm y han de pesar 454 gr, con una tolerancia de +/-7 gr.

3.3.2 Requisitos adicionales

En campeonatos oficiales, la gerencia del torneo puede especificar requisitos adicionales.

3.4 MAZO

3.4.1 Estructura Un mazo se compone de una cabeza y un mango firmemente conectados en ángulo recto en, por lo menos, los 30 cm más cercanos al punto medio de la cabeza, de manera que funcione como una unidad durante el juego. Se admiten otras soluciones equivalentes, siempre que las características de juego del mazo no dependan de con cuál extremo de la cabeza se vaya a golpear la bola.

3.4.2 Empuñadura La empuñadura puede cubrirse de cualquier material siempre que ni la empuñadura ni el mango se hayan moldeado para retener la impresión de cualquier parte de las manos del jugador.

3.4.3 Cabeza Ha de ser rígida y puede estar hecha de cualquier material adecuado. Sus extremos deben tener idénticas características, de manera que sea indiferente con cuál de ellos se golpee la bola. Las partes extremas de la cabeza, las caras, han de ser paralelas, idénticas y planas, aunque se admiten finas muescas. Los bordes de cada cara deben estar hechos de una forma y con un material que no produzca daño en las bolas y tengan la forma que tengan o como quiera que estén biselados, no formen parte de la cara.

3.4.4 Artefactos para apuntar No pueden colocarse en el mazo ningún tipo de espejos, punteros u otros artefactos para favorecer la puntería o el golpeo, sin perjuicio de que el mango puede no ser totalmente recto y la cabeza tener líneas que sirvan para apuntar.

3.4.5 Jugadores con discapacidad Los jugadores con discapacidad pueden utilizar mazos modificados, o ayudas artificiales, siempre y cuando no supongan una ventaja frente a jugadores sin discapacidad que utilicen mazos convencionales.

3.4.6 Cambio de mazos No se puede cambiar de mazo durante un partido, a no ser que ya no esté utilizable o su uso se vea significativamente afectado por:

(a) daños accidentales;

(b) una falta mecánica o estructural que ocurriese o fuese descubierta durante el partido.

Un mazo dañado solo puede utilizarse si ello no proporciona ventaja al jugador. Las características de juego de un mazo nunca pueden cambiarse durante el partido, excepto para restaurar su estado inicial después de un cambio en el mismo. Si la cabeza es desmontable, tampoco puede cambiarse, salvo por lo dispuesto en esta norma.

4. AGENTES EXTERNOS Y ACCESORIOS

4.1 AGENTES EXTERNOS

4.1.1 Un agente externo es aquel que no tiene ninguna conexión con el juego excepto:

(a) un *obstáculo suelto* (ver regla 9.6);

(b) el *tiempo meteorológico* (ver regla 9.7);

(c) una pinza de otro partido puesta sobre un aro.

4.1.2 Se pueden incluir, por ejemplo, animales, espectadores, un árbitro que no sea uno de los jugadores, los jugadores -o su equipamiento- de otro partido, accesorios u otros objetos perdidos.

4.1.3 Una bola de un partido se convierte temporalmente en *agente externo* cuando:

(a) se sale del campo (ver regla 6.5.1);

(b) se indica que sea jugada desde un *área de penalti* (ver reglas 7.5.5, 8.4.4, 10.5.4 y 12.1.4);

(c) es retirada del partido (ver reglas 5.3.2, 6.6.2 y 17.2.1).

4.2 ACCESORIOS

4.2.1 Para qué sirven

Los accesorios descritos en las siguientes reglas 4.2.2 a 4.2.6, pueden utilizarse a efectos decorativos o como guía o ayuda en el juego. Cualquier accesorio, incluida una pinza puesta en un aro, puede ser temporalmente retirado por cualquiera de los contendientes si puede afectar al juego o al resultado del próximo golpe.

4.2.2 Poste con colores alternativos

Puede situarse justo fuera del campo un poste en el que se indique la secuencia de colores alternativos.

4.2.3 Barrera

Puede colocarse alrededor de las bandas una barrera o elemento adecuado de altura suficiente para parar las bolas. Si fuera inamovible, debería estar a suficiente distancia de las bandas, de modo que no obstaculice el balanceo de los jugadores al golpear una bola situada en el mismo.

4.2.4 Banderines

Pueden colocarse banderines en las esquinas I, II, III y IV de color azul, rojo, negro y amarillo respectivamente. Deben montarse en soportes de unos 30 cm de altura y a una distancia de hasta 30 cm fuera del campo, o en la línea de banda, pero sin introducirse en el campo.

4.2.5 Marcadores de líneas de fuera de juego

A efectos de marcar los extremos de las líneas de fuera de juego se pueden colocar unas estacas blancas, suficientemente visibles desde cualquier punto del campo de juego, sobre la banda o a una distancia de hasta 30 cm de la misma.

4.2.6 Pinzas

Se pueden proporcionar dos juegos de pinzas para marcar la anotación de los aros. Uno de los juegos ha de ser azul o negro y el otro rojo o amarillo o los colores correspondientes si se usan bolas de colores alternativos. Una pinza no es un agente externo cuando está puesta

sobre un aro o enganchada a la ropa de un jugador, pero sí es un agente externo cuando se cae sobre la superficie del campo. Cuando está enganchada a un jugador o a su ropa, una pinza forma parte de sus enseres personales.

PARTE 2

REGLAS GENERALES DE JUEGO

5. COMIENZO DEL JUEGO

5.1 QUIÉN COMIENZA

Conforme a la regla 5.4.2, las partes contendientes echan a suertes el orden de juego lanzando una moneda al aire o por un procedimiento similar. El ganador juega el primer golpe del partido con la bola azul o su equivalente en los colores alternativos.

5.2 CÓMO Y CUÁNDO COMIENZA UN PARTIDO

5.2.1 Al comenzar, todas las bolas se juegan desde dentro del área de salida en la esquina IV que tiene un radio de 0,9 m, o desde un área adyacente determinada por la gerencia del torneo.

5.2.2 El partido comienza cuando se juega el primer golpe del partido.

5.3 ERRORES EN LOS PRIMEROS CUATRO TURNOS DEL JUEGO

5.3.1 Si, antes del golpe correspondiente al quinto turno del juego, se descubriese que se ha jugado una bola incorrecta en cualquiera de los cuatro primeros turnos, se aplicará la regla 10.5.3.

5.3.2 Si un jugador es penalizado por cometer una falta en cualquiera de los cuatro primeros turnos del juego, la bola que ha jugado está ya integrada en el juego. Sin embargo, si se repone la bola o se deja en una posición en la que impida el juego de otra bola, conforme a la regla 5.2.1 puede ser retirada temporalmente una vez haya sido debidamente marcada.

5.4 RONDAS DE MÁS DE UN PARTIDO

5.4.1 Los lados contendientes conservan las mismas bolas durante toda la ronda de partidos conforme a la regla 10.5.2. En dobles, cada jugador conserva la misma bola.

5.4.2 El contendiente perdedor de un partido comienza el siguiente partido con cualquiera de sus dos bolas. Sin embargo, si en un campeonato oficial va a haber más de un partido entre los mismos jugadores, la gerencia del torneo puede decidir que se alterne el orden de comienzo de juego entre uno y otro partido.

6. TURNO, PERIODO DE GOLPEO Y GOLPE

6.1 TURNO

6.1.1 Turno es un periodo de tiempo durante el cual se juega, se declara que se ha jugado o se repite un único golpe.

6.1.2 El primer turno de un partido empieza cuando comienza el partido (ver regla 5.2.2). Todos los turnos ulteriores empiezan cuando se termina el turno anterior.

6.1.3 Un turno termina cuando todas las bolas que se hayan movido a resultas de un golpe se han parado o han salido del campo; o cuando se declara haber jugado un golpe conforme a la regla 6.1.4.

6.1.4 Si un jugador debe repetir un golpe según la regla 8.4.5, o teniendo derecho, decide hacerlo, el turno no termina hasta que todas las bolas que se hayan movido a resultas del golpe repetido se han parado o salido del campo; o cuando se dé por jugado el golpe de repetición.

6.2 PERIODO DE GOLPEO

6.2.1 El periodo de golpeo empieza cuando el jugador adopta una postura con la intención aparente de jugar un golpe y termina cuando abandona controladamente dicha postura conforme a la regla 6.2.2. Si el jugador no abandona su postura controladamente, el final del periodo de golpeo coincidirá con el final del turno.

6.2.2 Si el jugador, habiendo adoptado la postura de golpeo, la abandona controladamente, alejándose claramente de la misma antes de jugar un golpe o de cometer una falta, el periodo de golpeo se anula y no comenzará de nuevo hasta que el jugador, de nuevo, adopte una postura con la intención aparente de dar un golpe.

6.3 GOLPE

6.3.1 Un golpe es la acción de un jugador realizada, normalmente, con la intención de hacer que se mueva una bola a base de golpearla con un mazo. Conforme a las reglas 8 a 12, una bola puede moverse a resultas de un golpe y hacer que se mueva otra bola por impacto directo o indirecto entre ellas u otras bolas; o mediante impactos transmitidos por los aros o el palo de corsarios.

6.3.2 Un golpe debe ser realizado por el *golpeador* al golpear su bola, tal y como se define en la regla 1.2. Si no es así, se aplicará la regla 10 (juego de bola incorrecta).

6.3.3 Se ha producido un golpe y un jugador ha realizado un golpe cuando:

- (a) el mazo del jugador, durante el periodo de golpeo, contacta con la bola que tiene intención de jugar, tanto deliberada como accidentalmente;
- (b) un jugador comete una falta conforme a la regla 11;
- (c) un jugador da por jugado su golpe, en cuyo caso se considera que el golpe ha sido jugado con la bola que haya anunciado.

6.3.4 Si un jugador que tiene intención de golpear una bola, toca accidentalmente otra bola con el mazo durante el periodo de golpeo, ha cometido falta conforme a la regla 11.2.8 y ha jugado un golpe conforme a la regla 6.3.3 (b) con la bola que pretendía golpear.

6.3.5 No se ha jugado un golpe si un jugador falla o no logra alcanzar la bola que pretendía golpear sin cometer falta.

6.4 EMPLAZAMIENTO DE LAS BOLAS

6.4.1 Al finalizar el turno, el juego continúa con las bolas en los emplazamientos que ocupan en ese momento, exceptuando cualquier bola que se haya convertido en agente externo.

6.4.2 El emplazamiento de una bola al finalizar un turno es aquel en el que aparentemente ha estado parada durante un periodo de como mínimo cinco segundos o, si su emplazamiento ha de ser comprobado, el que acuerden o le adjudiquen los jugadores (o, en su caso, un árbitro).

6.4.3 Si una bola se mueve después de que se haya parado o de que se haya acordado o definido su emplazamiento, debe reponerse al emplazamiento en el que se paró o acordó.

6.4.4 Ambos contendientes son responsables de que todas las bolas, salvo si se trata de un agente externo, estén correctamente colocadas antes de que se juegue un golpe.

6.4.5 Si se descubriese que una bola está mal emplazada, pero no ha sido afectada por el juego posterior, esta bola debe ser situada correctamente antes de que se juegue el próximo golpe. Si el juego posterior ha afectado a una bola incorrectamente situada, no se toma ninguna medida.

6.4.6 Una bola está en *contacto con el borde* cuando, estando en el campo, un punto de su circunferencia está en contacto con una pared imaginaria alzada sobre el *borde*.

6.5 BOLA CONVERTIDA EN AGENTE EXTERNO

6.5.1 Una bola se convierte en agente externo cuando:

- (a) se sale del campo, lo que ocurre en cuanto un punto de la misma entra en contacto con una pared imaginaria alzada sobre el *borde*;
- (b) se indica que sea jugada desde un *área de penalti* (ver reglas 7.5.5, 8.4.4, 10.5.4 y 12.1.4).

6.5.2 Una bola es agente externo hasta que vuelva a ser jugada reintegrándose en el partido desde el punto por el que salió del campo o desde un área de penalti.

6.5.3 Conforme a la regla 9.4 (interferencias sobre el golpeo), cuando una bola se vaya a reincorporar al juego desde donde salió del campo, se debe colocar de manera que esté sobre el campo y uno de los puntos de su circunferencia en contacto con una pared imaginaria alzada sobre el *borde*. Se dice, entonces, que la bola está en *contacto con el borde*.

6.6 COLOCAR LAS BOLAS

6.6.1 Una bola que se ha convertido en agente externo puede ser colocada fuera del *borde*, cerca de su punto de reposición, o se puede marcar esa posición en cualquier momento antes de que se la vuelva a jugar. Si un jugador desea que se coloque una bola o se marque el punto donde se colocaría, él es el responsable de que se haga. Sin embargo, si los contendientes no se ponen de acuerdo sobre el punto de reposición, el jugador responsable de haber hecho salir la bola del campo (o en su caso un árbitro), tiene derecho a decidir dónde ha de colocarse o marcarse su posición.

6.6.2 Si se coloca una bola cerca del *borde* conforme a la regla 6.6.1 que impidiese que se jugase otra bola, podrá ser retirada temporalmente una vez marcada su posición.

6.6.3 Si, conforme a la regla 6.5.3, una bola no puede colocarse porque hubiera otra en el campo, debe colocarse después de que esa otra bola haya sido jugada. Pero si la bola que ha de ser colocada debe ser jugada antes de la otra bola, entonces debe ser colocada en *contacto con el borde* y en contacto con la otra bola, siendo decisión de su dueño a cuál de sus dos lados se coloca.

6.7 JUGAR UNA BOLA QUE ESTÁ EN CONTACTO CON EL BORDE

Una bola en *contacto con el borde* debe ser jugada hacia el campo cuando sea golpeada de nuevo. Si una bola en esta situación no es jugada hacia el campo se considera que ese golpe ha sido dado, pero todas las bolas que se hayan movido a consecuencia de ese golpe deben ser repuestas a las posiciones anteriores a dicho golpe y se cancelan los aros anotados.

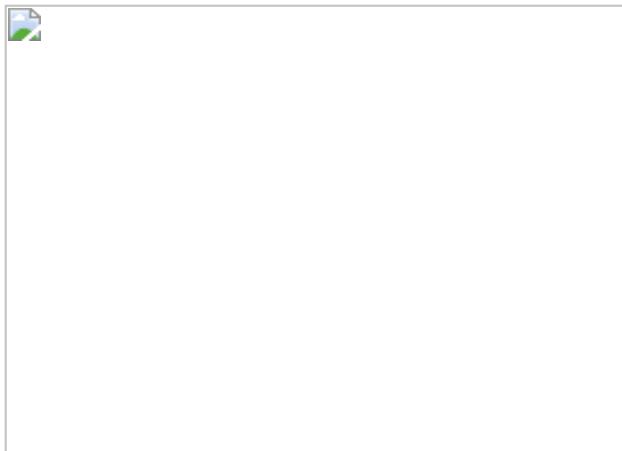
7. ANOTACIÓN DE PUNTOS

7.1 CÓMO SE ANOTA UN PUNTO

7.1.1 Para anotar un punto, una bola debe de haber entrado en movimiento a consecuencia de un golpe, tanto directa como indirectamente.

7.1.2 Una bola anota un tanto para el contendiente al que pertenece cuando pasa por debajo del aro correcto según el orden y la dirección del Diagrama 1. A esto se le llama pasar un aro.

7.1.3 En el Diagrama 2 se ilustra cómo se pasa un aro. Una bola comienza a pasar el aro en cuanto su parte frontal cruza el plano del lado contrario por donde se juega ese aro. Una bola pasa completamente y se anota un punto, pasando a ser el próximo aro el aro en disputa, siempre que la totalidad de la bola haya pasado el plano del lado desde el que se juega y, al finalizar el turno, se pare claramente pasado ese plano, tanto parcialmente entre los dos postes del aro como completamente en el lado contrario desde el que se ha jugado.



7.2 PASAR UN ARO EN UNO O MÁS TURNOS

7.2.1 Una bola puede anotar un punto pasando por el aro en uno o más turnos. Para anotar el tanto, el aro debe ser el aro en disputa en el momento en que la bola pasa completamente dicho aro.

7.2.2 Si una bola empieza a pasar el aro en disputa desde el lado contrario al lado en que éste se está jugando, es decir, en dirección opuesta a la indicada en el Diagrama 1, dicha bola no puede anotarse el aro en ese turno. Si ha entrado así -por detrás del aro-, la bola no puede anotarse el punto en el siguiente turno a no ser que, en algún momento después de haberlo hecho, se haya parado -al final del turno- habiendo pasado el plano de salida de ese lado. Esto es así tanto si se queda parcialmente entre los palos verticales del aro como si pasa totalmente al lado desde el que se juega.

7.2.3 Si una bola entra en el aro por el lado desde el que se está jugando y se para en el aro, y es repuesta a su posición en el aro después de una interferencia o *error* cometido en un turno posterior, la bola puede completar su paso por el aro y anotar un punto desde esa posición.

7.3 VARIAS BOLAS PASAN UN ARO EN UN MISMO TURNO

7.3.1 Si como consecuencia de un golpe pasan por el aro más de una bola, solamente la bola más cercana al aro, antes de que se diera el golpe anota el tanto.

7.3.2 Es posible anotar más de un punto en el mismo turno por la misma o diferentes bolas, siempre que en el momento en que se pase cada aro, estos sean el aro en disputa conforme a la regla 7.1.3.

7.4 LLEVAR EL TANTEO.

Ambos lados son responsables de llevar el tanteo. Después de anotar un aro, el contendiente que lo haya anotado (o, en su caso, el árbitro) debe anunciar el resultado o colocar una pinza, en caso de que se estén usando, o asegurarse de que se actualice el panel de resultados.

7.5 AROS QUE SE JUEGAN FUERA DEL ORDEN PREDETERMINADO

7.5.1 No se anotan los aros que se han pasado fuera del orden establecido, excepto si los jugadores han abandonado el campo de juego o comenzado otro partido con el mutuo acuerdo de cuál es el contendiente ganador del partido anterior.

7.5.2 Si, antes de que termine un partido, se descubriese que uno o más aros han sido disputados por ambos contendientes y se han pasado uno o varios fuera del orden, el juego debe pararse. Se procede a identificar el último aro pasado correctamente y el resultado hasta ese momento, así como a retirar cualquier pinza mal colocada.

7.5.3 No se restituye el tiempo en los partidos que se juegan con límite de tiempo.

7.5.4 Si se juega con hándicap, se recupera cualquier golpe adicional que se haya utilizado después del último aro jugado correctamente.

7.5.5 El juego se reanuda con una *continuación desde área de penalti*.

8. BOLAS EN FUERA DE JUEGO

8.1 LÍNEAS DE MEDIA DISTANCIA

Entre el aro que se acaba de pasar y el siguiente aro en disputa, hay una línea llamada línea de media distancia.

8.1.1 Las líneas de media distancia para cada aro se muestran en el Diagrama 3 y se definen de la siguiente manera:

BG Línea que atraviesa los centros de los aros 5 y 6.

AF Línea que está a media distancia entre BG y la línea que atraviesa los centros de los aros 1 y 2.

CH Línea que está a media distancia entre BG y la línea que atraviesa los centros de los aros 3 y 4.

DE Línea que atraviesa el palo de corsarios en perpendicular a las bandas este y oeste.



8.1.2 Las líneas de media distancia funcionan de la siguiente manera:

<u>Aro en disputa</u>	<u>Línea de media distancia fuera de juego</u>
7 ó 17	AF
3, 9 ó 15	BG
5 u 11	CH
7º aro en partido a 7 puntos	DE
Todos los demás	DE

8.2 CUÁNDO UNA BOLA ESTÁ EN FUERA DE JUEGO

8.2.1 Conforme a la regla 8.3, una bola está en fuera de juego si toda ella está claramente más allá de la línea de media distancia hacia el aro en disputa al final de un turno en el que se ha anotado un punto.

8.2.2 Si una bola ha salido del campo, pero todavía no ha sido repuesta, su posición a estos efectos es la del punto por donde salió del campo.

8.3 CUÁNDO UNA BOLA NO ESTÁ EN FUERA DE JUEGO

Una bola más allá de la línea de media distancia ("la bola") no está en fuera de juego si ha alcanzado su posición definitiva como resultado de:

8.3.1 el golpe recién jugado;

8.3.2 un golpe de un adversario o una interferencia causada por un adversario;

8.3.3 el contacto con una bola del adversario en cualquier momento durante el último turno en el que "la bola" se haya desplazado. Si el único contacto de "la bola" con una bola del adversario ha sido el estar inicialmente en contacto, cuando "la bola" se haya movido tendrá que haber hecho que la bola del adversario se haya movido u oscilado;

8.3.4 que la hayan enviado a ser jugada desde un *área de penalti*.

8.4 ENVÍO A UN ÁREA DE PENALTI

8.4.1 En esta regla, el *contendiente en fuera de juego* es aquel al que pertenece una bola que está en fuera de juego y el *oponente del fuera de juego* es su adversario.

8.4.2 Antes de ejecutar su siguiente golpe, un *oponente del fuera de juego* tiene derecho a indicar que una bola en fuera de juego sea jugada desde el *área de penalti* que él elija.

8.4.3 Antes de que un *contendiente en fuera de juego* ejecute su siguiente golpe, tiene derecho a preguntar al *oponente del fuera de juego* qué desea que haga con la bola. El *oponente del fuera de juego* debe contestar con prontitud (ver regla 16.2.8). El contendiente que haya dado una indicación o declinado hacerla no podrá cambiar esa decisión.

8.4.4 Una bola señalada para ser jugada desde un *área de penalti* se convierte en agente externo y no puede volver a ser considerada bola en fuera de juego hasta que sea jugada de nuevo. Si una bola en fuera de juego no es enviada a un *área de penalti*, se convierte en bola en fuera de juego si se anota otro punto antes de ser jugada de nuevo.

8.4.5 Si un *contendiente en fuera de juego* golpea una bola en fuera de juego antes de que el *oponente del fuera de juego* haya dicho qué quiere que haga con su bola conforme a la regla 8.4.2, o no actúa conforme a una indicación claramente audible por una persona con oído normal; y antes de que el *oponente del fuera de juego* haya jugado su siguiente golpe, el *oponente del fuera de juego* puede requerir que todas las bolas que se hayan movido a consecuencia del golpe sean repuestas al lugar donde estaban antes de que se jugara el golpe, que se cancele cualquier punto anotado por ese golpe y que el golpe se juegue de nuevo desde un *área de penalti* aplicando la regla 8.4.2.

8.4.6 El *contendiente en fuera de juego* que deba repetir un golpe conforme a la regla 8.4.5 ya no tiene derecho a dar indicaciones según la regla 8.4.2, hasta después de que se haya anotado el siguiente punto.

PARTE 3

IRREGULARIDADES

9. INTERFERENCIAS

9.1 UN JUGADOR INTERFIERE CON UNA BOLA

9.1.1 Excepto durante el periodo de golpeo (cuando un jugador golpea o intenta dar un golpe), un jugador interfiere con una bola si hace que se mueva, oscile, o la toca con su mazo o con cualquier parte de su cuerpo, vestimenta o enseres, tanto directamente como mediante contacto con el palo de corsarios o un aro.

9.1.2 Una interferencia deliberada por parte de un jugador sobre una bola va en contra de la regla 16.1 (ver regla 16.2.7(a)) a no ser que:

- (a) la bola sea un agente externo;
- (b) mueva o toque la bola según estas reglas;
- (c) marque o limpie la bola con permiso del adversario (o, en su caso, del árbitro);
- (d) pare una bola que claramente va a salirse de la pista justo antes de que lo haga con el objeto de ahorrar tiempo y siempre que la posición de la bola, cuando se recoloca en *contacto con el borde* por donde hubiera salido del campo, no tenga consecuencias a efectos tácticos.

9.1.3 Es falta si un jugador, que está dando un golpe o tiene intención de darlo, durante el periodo de golpeo, interfiere accidentalmente con una bola que no es ni la que está jugando ni una bola agente externo.

9.1.4 Cualquier otra interferencia accidental con una bola por parte de un jugador se considera interferencia con una bola por parte de un agente externo. En este caso se aplica la regla 9.2.

9.2 UN AGENTE EXTERNO INTERFIERE CON UNA BOLA

9.2.1 No se anotan puntos

No se puede anotar un punto para ninguna bola como consecuencia de una interferencia causada por un agente externo.

9.2.2 Interferencias con una bola que está parada

(a) Cualquier bola parada que sea movida por un agente externo (incluidos una bola o un jugador de otro partido) o por una bola que estuviera en movimiento a causa de una interferencia causada por un agente externo, debe reponerse a su posición original antes de que se juegue el próximo golpe.

(b) Un jugador puede levantar una bola parada en cualquier momento, con o sin permiso de su propietario, para prevenir que sea golpeada por un agente externo.

9.2.3 Interferencias con una bola en movimiento por un agente externo parado

(a) Si una bola en movimiento golpea a un agente externo (incluso una bola o jugador de otro partido), o a un jugador del propio partido que estaba parado desde que se ejecutó el golpe hasta que tuvo lugar la colisión, el golpe no se repite.

(b) El adversario (o, en su caso, un árbitro) decide si la bola se queda donde se ha parado o si debe colocarse donde consideren que se hubiera parado de no haberse producido la interferencia.

9.2.4 Otra interferencia con una bola en movimiento

(a) Si una bola en movimiento sufre una interferencia causada por un agente externo y en opinión de los jugadores (o, en su caso, de un árbitro) hubiera dudas sobre el resultado del objetivo principal del golpe, dicha bola debe reponerse a la posición previa al golpe y ser jugada de nuevo.

(b) Si no, la bola debe ser puesta donde los contendientes (o, en su caso, un árbitro) juzguen que se hubiera parado de no haberse producido la interferencia.

9.2.5 Interferencia y *error* en un mismo golpe

(a) Si se comete un *error* en un golpe y este es afectado por la interferencia de un agente externo, se aborda primero el *error*.

(b) Si todas las bolas afectadas por el *error* se recolocan en la posición previa a que se jugase el golpe, se ignorará la interferencia. En caso contrario, se aplican las reglas 9.2.3(b) o 9.2.4(b), según sea apropiado, y el golpe no se repite.

9.3 INTERFERENCIAS DEBIDAS A LA SUPERFICIE DEL CAMPO

9.3.1 En caso de que haya anomalías en la superficie del campo, antes de dar un golpe, un jugador (conforme a la regla 9.3.2) tiene derecho a mejorar su posición en caso de:

(a) la presencia de un agente externo fijo (como un aspersor);

(b) daños entre los postes del aro o alrededor del mismo;

(c) daños que no sean característicos de ese campo en particular o daños producidos por una bola que haya sido golpeada contra la superficie del campo si, en opinión de ambos contendientes (o de un árbitro, en su caso), puede verse afectado el juego.

9.3.2 Cuando se aplica la regla 9.3.1(b), se repara el daño y no se permite ninguna otra mejora. Si se trata de la regla 9.3.1(c), el daño debe, si es posible, repararse. En otros casos, se puede mover lo mínimamente necesario cualquier bola que vaya a verse afectada por el golpe, de modo que se evite el daño y no se dé ventaja alguna al jugador. Una bola que haya sido movida por esta causa, pero que no haya sido afectada por el golpe, debe ser repuesta a su posición original en cuanto se termine el turno.

9.4 INTERFERENCIAS SOBRE EL GOLPEO

9.4.1 Cualquiera de los contendientes puede retirar los agentes externos, incluyendo accesorios, que puedan interferir en el golpeo o en el resultado de un golpe. No se permite ninguna otra mejora.

9.4.2 Un jugador tiene derecho a mejorar su posición antes de dar un golpe si un elemento fijo fuera del campo interfiere en el balanceo de su mazo o si un desnivel fuera del campo le impide adoptar una postura nivelada. En estas circunstancias, conforme a la regla 9.4.3, el jugador puede mover la bola que va a golpear ("la bola") a un punto en la línea que conecta el

punto donde se encuentra “la bola” con el objetivo. Sin embargo, “la bola” sólo puede moverse la distancia mínima, acordada con el contendiente (o, en su caso, un árbitro), necesaria para evitar el obstáculo fijo o el desnivel.

9.4.3 En caso de que sea aplicable la regla 9.4.2:

(a) si la intención del jugador es que “la bola” golpee con fuerza otra bola que está a una distancia de 5,5 m, o menos, de la posición original de “la bola”, la otra bola debe moverse, con el consentimiento de su dueño, para que su posición con respecto a “la bola” sea la misma;

(b) si una bola está a 0,9 m o menos de la posición original de “la bola” y es posible que interfiera con “la bola” en su recorrido, debe moverse manteniendo su posición relativa a “la bola”.

Las bolas movidas en los casos anteriores que no hayan sido afectadas por el golpe, deben ser repuestas inmediatamente a su lugar original en cuanto termine el turno.

9.5 INTERFERENCIAS DEBIDAS A EQUIPAMIENTOS DEFECTUOSOS.

9.5.1 Se considera que una bola es una *bola encajada* cuando está en contacto simultáneamente con los dos lados verticales de un aro en cualquiera de sus ejes.

9.5.2 Si un jugador cree que el resultado de un golpe que acaba de dar ha sido influido por ser una de las bolas una *bola encajada*, tiene derecho a que se revisen la bola y el aro y, si fuera necesario, se ajusten o se cambien. Las referencias en la regla 9.5.3 a que todas las bolas sean reemplazadas o que se dejen donde se pararon deben tratarse como si se aplicaran a una bola que sustituye a la *bola encajada* que no cumplía con la regla 3.3.1.

9.5.3 Sujeto a la regla 9.5.4, si una bola es una *bola encajada*, el jugador tiene derecho a repetir el golpe una vez que todas las bolas que se hayan movido a consecuencia del golpe se repongan en la posición que ocupaban antes de dicho golpe. Si no se repite el golpe, todas las bolas que se hayan movido a causa del golpe se dejan donde se han parado (excepto en caso de que se aplique la regla 9.5.5).

9.5.4

(a) Solo se permite repetir el golpe conforme a la regla 9.5.3 si el jugador estaba intentando que la *bola encajada* pasara el aro.

(b) No se permite repetir el golpe conforme a la regla 9.5.3 si el jugador cometió falta al dar el golpe, a no ser que los jugadores acuerden (o, el árbitro, si lo hay) que dicha falta solo se cometió porque el equipamiento era defectuoso.

9.5.5 Si una bola se encaja en un aro sobre otra bola anidada por debajo, debe repetirse el golpe conforme a la regla 9.5.3.

9.6 INTERFERENCIAS DEBIDAS A OBSTÁCULOS SUELTOS

9.6.1 En esta regla un *obstáculo suelto* es un pequeño objeto móvil sobre la superficie del campo. Entre los ejemplos se incluyen gusanos, hojas, nueces, ramitas, desperdicios o materiales similares.

9.6.2 Se pueden retirar los obstáculos sueltos del campo en cualquier momento.

9.6.3 Si una bola en movimiento se ve afectada por un *obstáculo suelto*, no se toma ninguna medida.

9.7 INTERFERENCIAS DEBIDAS AL TIEMPO METEOROLÓGICO

9.7.1 *El tiempo meteorológico* incluye viento, lluvia y cualquier otra forma de precipitación.

9.7.2 Una bola parada que ha sido movida por *el tiempo meteorológico* debe reponerse a su posición original antes de que se juegue el próximo golpe.

9.7.3 Si una bola en movimiento se ve afectada por *el tiempo meteorológico*, no se toma ninguna medida.

10. JUEGO DE BOLA INCORRECTA

10.1 EN GENERAL

10.1.1 Sujeto a la regla 10.1.5, se juega una bola incorrecta cuando el *golpeador* juega una bola que no es la *bola del golpeador* o si un jugador, que no es el *golpeador*, juega cualquier bola.

10.1.2 Si cualquier jugador (o el árbitro, si lo hay) cree que se va a jugar una bola incorrecta debe parar el juego y solicitar que se juegue la bola correcta.

10.1.3 Si cualquier jugador (o el árbitro, si lo hay) cree que se ha podido jugar una bola incorrecta en el último golpe, debe parar el juego hasta que se establezca cómo debe continuar el mismo conforme a esta regla.

10.1.4 En esta regla, el *golpe anterior* es el golpe previo al último golpe dado.

10.1.5 Situaciones especiales: No son aplicables las reglas 10.2 y 10.3 en las siguientes situaciones:

- (a) contacto accidental al intentar golpear otra bola (ver regla 10.5.1);
- (b) cambio de colores en los primeros cuatro golpes de un partido (ver regla 10.5.2);
- (c) juego de bola equivocada en los primeros cuatro golpes de un partido (ver regla 10.5.3);
- (d) *golpe anterior* jugado con una bola del oponente (ver regla 10.5.4);
- (e) el mismo lado contendiente juega golpes sucesivos (ver regla 10.6);
- (f) bola incorrecta y falta en el mismo golpe (ver regla 10.7).

10.2 ESTATUS DE LOS GOLPES ANTERIORES

Cuando se para el juego después de que se haya jugado una bola incorrecta en el último golpe:

10.2.1 todos los golpes anteriores al último golpe son considerados válidos;

10.2.2 cualquier punto anotado en esos golpes vale para los propietarios de las bolas que han anotado esos puntos.

10.3 MEDIDAS DESPUÉS DE QUE SE HAYA JUGADO UNA BOLA INCORRECTA

10.3.1 El *golpeador* ha jugado la bola asociada o el *compañero del golpeador* ha jugado su propia bola en el turno del *golpeador*.

El contendiente no infractor elige si se aplica "Recolocar y jugar de nuevo" (ver regla 10.4.1) o "Intercambio de bolas" (ver regla 10.4.2). El contendiente no infractor debe anunciar su decisión con prontitud (ver regla 16.2.8) y ya no podrá cambiar esa decisión.

10.3.2 Si el *golpeador* o el *compañero del golpeador* juegan una bola del adversario.

Se aplica la regla "Recolocar y jugar de nuevo" (ver regla 10.4.1).

10.3.3 Si el *compañero del golpeador* juega la *bola del golpeador*.

Se aplica la regla "Recolocar y jugar de nuevo" (ver regla 10.4.1).

10.4 SOLUCIONES

10.4.1 Recolocar y jugar de nuevo

(a) Se anula el último golpe y se cancela cualquier punto anotado como consecuencia de ese golpe.

(b) Todas las bolas que se hayan movido como consecuencia del último golpe se devuelven a las posiciones que ocupaban antes de que se jugase ese último golpe.

(c) El *golpeador* en turno para el último golpe procede a jugar de nuevo ese golpe con la *bola del golpeador*.

10.4.2 Intercambio de bolas

(a) Se considera válido el último golpe y cualquier punto anotado en el último golpe cuenta para los propietarios de las bolas que han anotado los puntos.

(b) Todas las bolas movidas como consecuencia del último golpe se quedan donde se han parado, excepto las posiciones de la bola jugada en el último golpe y su bola asociada. Estas dos bolas se intercambian entre sí. Si se intercambia una bola con otra que está en fuera de juego, adoptará el estatus de fuera de juego.

(c) El contendiente no infractor juega a continuación la bola que, según la secuencia, sigue a la bola asociada a la jugada en el último golpe.

10.5 SITUACIONES ESPECIALES

10.5.1 Contacto accidental al intentar golpear otra bola

Si un jugador toca accidentalmente una bola con el mazo cuando pretende golpear otra bola (ver regla 6.3.4), ese contacto accidental no constituye juego de bola incorrecta ya que constituye falta.

10.5.2 Intercambio de colores en los primeros cuatro golpes del juego

Si, en los primeros cuatro golpes del juego, las bolas se juegan cumpliendo la secuencia de la regla 1.2, pero las juegan los oponentes de los propietarios de las bolas, se considerarán válidos los primeros cuatro golpes y, en lo que queda de la ronda de partidos, la propiedad de las bolas es tal y como se han jugado en esos cuatro golpes iniciales.

10.5.3 Bola incorrecta en los primeros cuatro turnos del juego

Sujeto a la regla 10.5.2, si se descubre, antes de que se juegue el golpe del quinto turno, que se ha jugado una bola incorrecta en cualquiera de los primeros cuatro golpes, no se aplicará la regla 11, sino que se recolocan las bolas en la posición que ocupaban al final del turno en el que se jugó el último golpe válido y se recupera el tanteo de ese momento. El juego continúa con el *golpeador* jugando la bola que, según la secuencia, sigue a la bola jugada en el último golpe válido.

10.5.4 El *golpe anterior* ha sido jugado con la bola del oponente

Sujeto a la regla 10.5.3, cuando uno de los contendientes ha jugado una bola incorrecta porque en el turno anterior el adversario jugó una bola de su oponente, se cancela cualquier punto anotado como consecuencia de los dos últimos golpes y el juego continúa mediante *continuación desde área de penalti*.

10.6 EL MISMO CONTENDIENTE JUEGA GOLPES SUCESIVOS

10.6.1 Si el mismo contendiente ha jugado los dos, o más, últimos golpes, se considera que se ha jugado una bola incorrecta en el último golpe a no ser que:

- (a) fuese inmediatamente precedido por un golpe que el adversario haya dado por jugado conforme a la regla 6.3.3(c);
- (b) se repitiese el golpe conforme a las reglas 8 a 14;
- (c) fuese un golpe adicional en juego con hándicap (ver regla 19);
- (d) fuese el primer golpe de una *continuación desde área de penalti*.

10.6.2 Ninguna bola puede anotar un punto como consecuencia de un golpe jugado por el contendiente infractor después de su último golpe válido.

10.6.3 El contendiente no infractor elegirá si las bolas se dejan donde se han parado o si se reponen todas a la posición de antes de cualquier golpe inválido jugado por el contendiente infractor. A continuación, el contendiente no infractor juega cualquiera de sus dos bolas.

10.7 BOLA INCORRECTA Y FALTA EN EL MISMO GOLPE

Sujeto a las reglas 10.5.3, 10.5.4 y 10.6, si se juega una bola incorrecta y se comete falta a la vez en el último golpe, se ignora la bola incorrecta y se aplica la regla 11. El partido continúa, jugando el contendiente no infractor la bola que, según la secuencia, sigue a la que se hubiera debido jugar en el último golpe.

11. FALTAS

11.1 DEFINICIÓN

Una falta es un acto prohibido por la regla 11.2 y cometido por un jugador que está jugando, o tiene intención de jugar, un golpe durante el periodo de golpeo. Cuando se comete una falta se considera que se ha jugado un golpe con la bola que el jugador tenía intención de golpear (ver regla 6.3.4).

11.2 TIPOS DE FALTA

Sujeto a la regla 11.3, un jugador comete falta durante el periodo de golpeo cuando:

11.2.1 toca la cabeza del mazo con la mano;

11.2.2 golpea una bola como resultado de dar una patada al mazo, golpearlo, dejarlo caer o tirarlo;

11.2.3 golpea su bola con cualquier otra parte del mazo que no sea una de sus caras frontales, tanto deliberada como accidentalmente en un golpe que requiera especial cuidado por la proximidad de un aro, el palo de corsarios u otra bola;

11.2.4 golpea su bola con el mazo más de una vez en el mismo golpe o deja que la bola rebote en el mazo;

11.2.5 mantiene el contacto entre el mazo y la bola;

11.2.6 provoca que su bola, mientras aún mantiene contacto con el mazo, toque un aro o el palo de corsarios u otra bola, a no ser que las bolas estuvieran en contacto antes del golpe;

11.2.7 golpea una bola que está en contacto con la parte vertical del aro, o el palo de corsarios, en cualquier dirección que no sea la alejarse de ese contacto;

11.2.8 toca cualquier bola que no sea la bola que pretendía golpear con el mazo, o cualquier bola con cualquier parte de su cuerpo, vestimenta o enseres;

11.2.9 mueve o hace oscilar una bola parada al dar un golpe al aro o al palo de corsarios con el mazo o con cualquier parte de su cuerpo, vestimenta y enseres;

11.2.10 causa con su mazo un daño a la superficie del campo que antes de ser reparado, altere significativamente un golpe que se juegue posteriormente por encima del área dañada.

11.3 CUÁNDO DEBE DECLARARSE UNA FALTA

11.3.1 Se debe declarar falta si el jugador (o el árbitro o cualquier otro observador al que se haya pedido que mire el golpe) piensa que probablemente sí ha ocurrido el hecho en cuestión.

11.3.2 Una falta en la regla 11.2.1 solo se comete si se toca la cabeza del mazo en el último balanceo hacia adelante del mazo.

11.3.3 Cuando el mazo golpea una bola que está en contacto con otra bola antes de que se juegue el golpe, solo se pueden declarar las siguientes faltas si el observador, sin más ayuda que la de unas gafas, lentillas o audífonos;

(a) conforme a la regla 11.2.4 ve una separación entre el mazo y la bola seguida de un segundo contacto entre bola y mazo.

(b) conforme a la regla 11.2.5, ve o escucha que el contacto entre el mazo y la bola dura más de lo necesario en un golpe de ese tipo.

11.3.4 En otros casos, se puede deducir que se ha cometido una falta mediante otras observaciones, incluyendo el sonido o el movimiento de las bolas.

11.4 CONSECUENCIAS DESPUÉS DE LAS FALTAS

11.4.1 No hay remedio y el juego continúa si se comete una falta sin que se haya parado el juego antes de que:

(a) el contendiente infractor haya repetido el golpe conforme a las reglas 8 a 14;

(b) el contendiente infractor haya jugado un golpe adicional conforme a la regla 19;

(c) el contendiente no infractor haya jugado un golpe, sea éste válido o inválido.

11.4.2 Si se para el juego, el contendiente no infractor decide si las bolas se dejan donde se han parado o si se devuelven a la posición que ocupaban antes de que se jugara el golpe. El contendiente no infractor debe anunciar su decisión con prontitud (ver regla 16.2.8) y no podrá cambiar de decisión.

11.4.3 Si se dejan las bolas donde se han parado, solo contaría un punto anotado por el contendiente no infractor; si se reponen, no cuenta ningún punto que haya podido anotar cualquiera de las bolas.

11.4.4 A continuación, el juego se reanuda con el contendiente no infractor jugando la siguiente bola de la secuencia.

11.5 SI SE COMETE MÁS DE UNA FALTA EN EL MISMO GOLPE

No hay consecuencias adicionales en el caso de que un jugador cometa más de una falta en el mismo golpe.

12. JUEGO SIMULTÁNEO

12.1 AMBOS ADVERSARIOS JUEGAN GOLPES SIMULTÁNEOS

12.1.1 Si, a causa de golpes jugados por ambos adversarios, hubiera dos o más bolas en movimiento a la vez, es válido el golpe del *golpeador*, sujeto a las reglas 10 y 11, y es inválido el golpe del adversario al que no tocaba jugar.

12.1.2 Si el *golpeador* ha dado un golpe válido:

(a) solamente todas las bolas que se hayan movido como consecuencia del golpe inválido se reponen en el lugar previo a que se diera ese golpe;

(b) se considera que el contendiente al que no tocaba golpear da por jugado su próximo golpe según la regla 6.3.3(c).

12.1.3 Si se aplica la regla 12.1.2, y el golpe inválido afectara al resultado del golpe del *golpeador*, se consideraría interferencia de agente externo sobre una bola y se aplicaría la regla 9.2.

12.1.4 Si el equipo *golpeador* ha jugado un golpe inválido, el juego se reanuda con una *continuación desde área de penalti*.

12.2 UN MISMO EQUIPO JUEGA GOLPES SIMULTÁNEOS

Si, en un partido de dobles, se pusieran en movimiento dos o más bolas a la vez debido a golpes jugados por los dos jugadores del mismo equipo, ninguna de las bolas anotaría un punto y el equipo no infractor decide si se dejan las bolas donde se han parado o si se reponen a las posiciones que ocupaban antes de que se jugaran ambos golpes. El adversario no infractor continúa el juego con cualquiera de sus dos bolas.

13 JUGAR UNA VEZ PARADO EL JUEGO

Si un jugador da un golpe después de que el adversario haya parado el juego justificadamente (de manera en que el mensaje llegue a una persona de oído normal y antes de que se haya resuelto la cuestión), se cancela el golpe y cualquier bola que se haya movido a consecuencia del mismo se devuelve a la posición que ocupaba anteriormente. Se procede a resolver la cuestión y juega el jugador que tenga el derecho a hacerlo. Ver también la regla 16.2.9.

PARTE 4

OTROS TEMAS

14 INFORMACIÓN, CONSEJOS Y USO DE MARCADORES

14.1 INFORMACIÓN SOLICITADA POR EL ADVERSARIO

14.1.1 Un jugador debe informar a su adversario, si así se lo pide y es capaz de hacerlo, sobre las reglas que son de aplicación en relación con cualquier asunto o cualquier aspecto del estado del juego, como el tanteo, el aro que toca jugar, cuál fue la última bola jugada, el color de cualquier bola sobre el campo, cómo ha llegado a su posición cualquier bola más allá de la línea de media distancia, el tiempo que queda en un partido con límite de tiempo o, si se juega con hándicap, cuántos golpes adicionales quedan.

14.1.2 Si un jugador da un golpe diferente al que hubiera jugado, basado en información incorrecta dada por su adversario, y ello se descubre antes de que el jugador afectado juegue la misma bola otra vez, este jugador tendrá la opción de reponer las bolas a la posición que ocupaban antes de que se produjese dicho golpe y repetir ese golpe. Se anula cualquier

punto anotado por el golpe en cuestión y por cualquier otro golpe posterior. Si no, el golpe en cuestión y cualquier otro posterior son válidos. Ver la regla 19.9 sobre recuperación de golpes adicionales en juego con hándicap.

14.2 PROHIBICIÓN DE CONSULTAR INFORMACIÓN ESCRITA

Durante un partido, los jugadores no deben consultar información impresa, escrita, electrónica ni cualquier otro material preparado, excepto con el propósito de aclarar las reglas que son de aplicación en una situación que se haya producido o pueda estar próxima a producirse.

14.3 PROHIBICIÓN DE ACONSEJAR AL ADVERSARIO

Los jugadores no deben dar consejos tácticos a sus adversarios. Sin embargo, el adversario tiene derecho a actuar conforme a dichos consejos.

14.4 LOS ESPECTADORES NO DEBEN DAR CONSEJOS

Ningún espectador debe dar consejos a ninguno de los lados contendientes. Sin embargo, los jugadores tienen derecho a actuar conforme a dichos consejos a no ser que, en un campeonato por equipos, procediesen de un miembro o técnico de su equipo.

14.5 ACONSEJAR EN PARTIDOS DE DOBLES

En partidos de dobles los jugadores pueden asesorar a su pareja y ayudar a la ejecución del golpe, incluso indicando la dirección en que se ha de balancear el mazo. Sin embargo, en el momento en el que se vaya a efectuar el golpe, el compañero ha de colocarse lejos del *golpeador* o de cualquier posición que pueda servir de apoyo al *golpeador*, ya sea para medir la fuerza o la dirección del golpeo.

14.6 MARCADORES

No se deben emplear marcas o marcadores, ni dentro ni fuera del campo, que ayuden a un jugador a calibrar la fuerza o la dirección del golpe, excepto:

14.6.1 el mazo del jugador o, en dobles, su pareja o el mazo de su pareja, como marcador antes de que comience el golpe;

14.6.2 marcadores que sirvan para marcar la posición de una bola que ha de ser retirada temporalmente.

15. ARBITRAJE

15.1 ÁRBITROS INVOLUCRADOS EN UN PARTIDO

15.1.1 Todos los jugadores de un partido son árbitros conjuntos del partido y responsables de que este reglamento sea justo y correctamente aplicado.

15.1.2 Puede nombrarse un árbitro responsable del partido al cargo para toda la duración del partido, se le puede llamar para que preste asistencia, o puede intervenir en ciertas circunstancias para garantizar que el partido se desarrolle conforme a estas reglas. La presencia de un árbitro no exime a los jugadores de sus obligaciones según la regla 15.1.1.

15.1.3 El *golpeador* debería avisar a la parte contraria (o árbitro, si lo hay) antes de efectuar un golpe cuya consecuencia pueda ser una falta o que la bola pueda salir del campo por un punto crítico. Si el *golpeador* no lo hace, la parte contraria puede parar el juego y pedir que se observe el golpe.

15.1.4 En ausencia de un árbitro, o si no es de aplicación la regla 15.1.3, si hay divergencia de opinión sobre un hecho concreto tiene preferencia la opinión del jugador con mejor posición para ver la jugada, pero, si ambas posiciones son similares, prevalecerá la opinión del *golpeador*.

15.1.5 Un jugador debe avisar al adversario (o árbitro, si lo hubiera) antes de dar un golpe fuerte que pueda mandar la bola en su dirección.

15.2 REGLAMENTACIÓN

La reglamentación sobre el nombramiento, poderes y deberes de los árbitros está contenida en la *Reglamentación para árbitros de la WCF*.

15.3 LA REGLA QUE PREVALECE

Si se diera una situación que parece no estar suficientemente contemplada por este reglamento, o si su interpretación pareciera incierta en relación a un hecho concreto, la cuestión será resuelta por los jugadores (o, en su caso, un árbitro) de la manera más justa.

16. COMPORTAMIENTO

16.1 GENERAL

Los jugadores son responsables de mantener un comportamiento correcto con los demás jugadores, los responsables del torneo, el material de juego, el campo y los espectadores.

16.2 COMPORTAMIENTO INADECUADO

Un jugador no cumple la regla 16.1 cuando su comportamiento es inadecuado. Ejemplos de comportamientos inadecuados que pueden ser penalizados incluyen, pero no se limitan a:

16.2.1 Irse de las inmediaciones del campo durante un partido sin el permiso del adversario o; en torneos o campeonatos oficiales, de un árbitro (si lo hay) o del director del torneo.

16.2.2 Contravenir cualquier parte de la regla 14.

16.2.3 Maltratar el mazo u otro material de juego o; deliberada o repetidamente, dañar la superficie el campo.

16.2.4 Molestar a otros jugadores durante el partido, hablando, haciendo ruidos, situándose o moviéndose enfrente del *golpeador*, excepto en lo permitido o requerido por el reglamento.

16.2.5 Discutir agresiva y continuamente o ser agresivo con un adversario.

16.2.6 Rechazar la decisión de un árbitro sobre un hecho concreto o mostrar falta de respeto a un árbitro.

16.2.7 Deliberada o repetidamente:

(a) interferir con una bola;

(b) jugar una bola incorrecta o tratar de provocar que el adversario juegue una bola incorrecta;

(c) cometer una falta o tratar de provocar que lo haga el adversario;

(d) jugar un golpe con el mazo equivocado.

16.2.8 No responder con prontitud a una petición (ver reglas 8.4.3, 14.1.1 y 19.5.3), no anunciar una decisión con prontitud (ver reglas 10.3.1 y 11.4.2), perder el tiempo o no jugar su golpe con una celeridad razonable (ver regla 16.3).

16.2.9 Seguir jugando después de que el adversario haya pedido, de modo que el mensaje llegue a una persona con oído normal, que se pare el juego para que se observe un golpe, se coloque una bola o se aclare un hecho ocurrido.

16.2.10 Tocar un aro o el palo de corsarios cuando hay una bola en contacto con ellos o mientras que un jugador está realizando un golpe.

16.2.11 Excepto con permiso del adversario (o, en su caso, de un árbitro) intentar realizar una comprobación física para determinar si se ha pasado un aro o puede pasarse o si una bola se ha salido del campo (ver regla 6.5.1).

16.2.12 Intentar reparar un daño producido al campo que pueda indicar la comisión de una falta según la regla 11.2.10 antes de que el adversario (o, en su caso, un árbitro) haya tomado una decisión.

16.2.13 Actuar de modo y manera que dé mala fama al juego.

16.3 JUGAR A UN RITMO RAZONABLE

16.3.1 En un torneo o campeonato oficial, puede disponerse que cada jugador deba dar su golpe, o declarar haberlo dado, en el minuto siguiente al final del último turno, excepto cuando el juego está parado por tener que recuperarse una bola, mientras se llama a un árbitro o cualquier otro ejemplo en el que sea razonable que se produzca un retraso.

16.3.2 Si, por decisión de los organizadores, durante toda la duración de un torneo, se va a aplicar la regla 16.3.1, los jugadores deben ser informados de este hecho antes de que comiencen los partidos.

16.3.3 En circunstancias excepcionales, un árbitro responsable de una ronda de partidos o uno que haya sido llamado conforme a la regla 16.5.2 puede:

(a) imponer la aplicación de la regla 16.3.1 una vez comenzada la ronda de partidos;

(b) en un partido con tiempo limitado, alargar el tiempo que quede para compensar el tiempo perdido por no respetar la regla 16.2.8.

16.3.4 Si una ronda de partidos está sujeta a la disposición de la regla 16.3.1, la existencia de dicha disposición no permite a los jugadores esperar un minuto antes de jugar.

16.4 PENALIZACIONES CUANDO HAY UN ÁRBITRO RESPONSABLE

16.4.1 Cuando hay un árbitro responsable de una ronda de partidos y, en opinión del mismo, un jugador no ha acatado la regla 16.1, el árbitro debe llamarle la atención por haberla contravenido y advertir al jugador de que no vuelva a hacerlo bajo ningún concepto.

16.4.2 Si, en opinión del árbitro, uno de los contendientes contraviene por segunda vez, en la misma ronda de partidos, la regla 16.1, el árbitro debe parar el partido y disponer que el contendiente infractor pierda su próximo golpe.

16.4.3 Si, en opinión del árbitro, uno de los contendientes contraviene la regla 16.1 por tercera vez en la misma ronda de partidos, el árbitro debe parar el partido y otorgar la victoria al adversario. En este caso el tanteo del partido en curso se contabiliza con el máximo de puntos (4, 7 ó 10) para el vencedor y los puntos que ya tuviera anotados el perdedor cuando se interrumpe el partido. Se declarará ganado cualquier partido posterior de esa ronda de partidos con un resultado del máximo de puntos contra cero.

16.4.4 Si un árbitro decide que se ha contravenido de manera grave la regla 16.1, aunque sea la primera vez que sucede en esa ronda de partidos, está en su derecho de parar el juego y disponer que el contendiente infractor pierda su próximo golpe u otorgar la victoria al adversario.

16.5 PENALIZACIONES CUANDO NO HAY NINGÚN ÁRBITRO RESPONSABLE

16.5.1 En ausencia de un árbitro responsable del partido, los jugadores son los responsables de supervisar el comportamiento durante ese partido. Si, en opinión del adversario, un jugador ha contravenido la regla 16.1, el adversario debe hacerle notar esta circunstancia y advertir al jugador infractor de que no vuelva a contravenir la regla 16.1 de nuevo bajo ningún concepto.

16.5.2 Si los jugadores no logran ponerse de acuerdo sobre si el jugador ha contravenido o no la regla 16.1, debe pararse el juego hasta que se haya llamado a un árbitro que disponga sobre la situación. El árbitro deberá decidir si se ha contravenido la regla 16.1 y, en ese caso, tiene todos los poderes de un árbitro al cargo tal y como se especifican en la regla 16.4.

17. PARTIDOS SIMULTÁNEOS

17.1 COLORES ALTERNATIVOS

17.1.1 Se pueden jugar dos o más partidos simultáneamente en el mismo campo, para lo cual, normalmente, se utilizan colores alternativos o bolas rayadas.

17.1.2 Si se usan los colores alternativos estándares, uno de los contendientes juega con bolas verde y marrón y el otro con bolas rosa y blanco. La secuencia será verde, rosa, marrón y blanco.

17.1.3 Si se usara otro conjunto de colores, antes de empezar, los jugadores han de acordar los colores de cada lado contendiente y la secuencia correcta.

17.2 EVITAR INTERFERENCIAS

17.2.1 Si se juegan dos partidos simultáneamente en el mismo campo, todos los jugadores deben ser conscientes y tratar de evitar interferencias con el otro partido. Con este propósito, y con el permiso de los jugadores del otro partido, se pueden retirar temporalmente una o más bolas del otro partido, marcando previamente su posición.

17.2.2 Una bola que ha sido marcada sujeta a la regla 17.2.1 es un agente externo hasta que haya sido repuesta.

17.2.3 Si los jugadores de más de un partido van a disputar el mismo aro, normalmente debería darse prioridad al partido del jugador que primero ha enviado su bola al área de ese aro.

17.2.4 Las interferencias entre las bolas de diferentes partidos se tratan en la regla 9.2.

17.3 PARTIDOS CON LÍMITE DE TIEMPO

En torneos y campeonatos oficiales, si los dos partidos que se juegan simultáneamente en el mismo campo son con límite de tiempo, la gerencia del torneo puede decidir que se pare el tiempo de un partido cuando el otro partido le impide jugar.

18. ÁREAS DE PENALTI Y CONTINUACIÓN DESDE ÁREA DE PENALTI

18.1 ÁREAS DE PENALTI

Las dos áreas semicirculares del campo, con un radio de 0,9 m centradas sobre los puntos marcados D y E en el Diagrama 3, se denominan *área de penalti*. Una bola que debe ser jugada desde un *área de penalti* (ver reglas 7.5.5, 8.4.4, 10.5.4 y 12.1.4) puede ser jugada desde cualquier punto dentro de la misma.

18.2 CONTINUACIÓN DESDE ÁREA DE PENALTI

Si un juego debe reanudarse por *continuación desde área de penalti* (ver reglas 7.5.5, 10.5.4 y 12.1.4), las cuatro bolas deben ser jugadas desde la misma *área de penalti*. Los contendientes echan a suertes el orden de juego lanzando una moneda al aire o por un procedimiento similar. El perdedor decide desde qué *área de penalti* se jugarán las bolas. El juego continúa jugando el ganador un golpe con cualquiera de sus dos bolas desde el *área de penalti* elegida.

19. JUEGO CON HÁNDICAP

19.1 GENERAL

19.1.1 Se jugarán partidos con hándicap para permitir que jugadores de diferente nivel puedan competir teniendo posibilidades similares de ganar.

19.1.2 Las reglas 1 a 18 son aplicables a juegos con hándicap salvo en lo dispuesto en esta regla.

19.1.3 A cada jugador se le adjudica un hándicap de acuerdo con su habilidad. Se establece una horquilla que va desde 20 a -6, aunque no es necesario usar los extremos de esta horquilla.

19.1.4 En esta regla, el *beneficiario* es el jugador con derecho a jugar golpes adicionales cuando se juega con hándicap.

19.2 INDIVIDUALES

19.2.1 En partidos individuales, el jugador con el hándicap más alto recibe golpes adicionales del jugador con el hándicap más bajo.

19.2.2 En un partido a 13 puntos, se calcula el número de golpes adicionales restando el hándicap más bajo del hándicap más alto. Esta es la "diferencia de hándicap".

19.2.3 La diferencia de hándicap se ajusta hacia abajo en partidos a 7 puntos y hacia arriba en partidos a 19 puntos. El número de golpes adicionales que se reciben en partidos a 7, 13 y 19 puntos se pueden ver en el Apéndice 1, Cuadro 1.

19.3 DOBLES

19.3.1 En partidos de dobles, se dan golpes adicionales a los dos jugadores con el hándicap más alto, que pueden estar en el mismo equipo o en equipos contrarios.

19.3.2 Se identifica al jugador con hándicap más bajo y al de hándicap más alto en el equipo contrario.

(a) Si en un equipo los dos jugadores que van a recibir golpes adicionales tienen el mismo hándicap, antes de que comience el juego deben comunicar cuál de los dos recibirá golpes adicionales contra el hándicap más bajo.

(b) Si dos jugadores comparten el hándicap más bajo, se puede identificar a cualquiera de ellos para este propósito puesto que no afectará a la adjudicación de golpes adicionales.

19.3.3 En un partido a 13 puntos, el número de golpes adicionales que recibe el jugador con el hándicap más alto se calcula restando el hándicap más bajo del más alto y dividiendo la diferencia por dos. Esta es la *media diferencia de hándicap* y, si no es un número entero, debe redondearse hacia arriba.

19.3.4 La *media diferencia de hándicap* se ajusta hacia abajo en partidos a 7 puntos y hacia arriba en partidos a 19 puntos. El número de golpes adicionales que se reciben en partidos a 7, 13 y 19 puntos se muestran en el Apéndice 1, Cuadro 2.

19.3.5 Se hace el mismo cálculo para los dos jugadores restantes, para determinar el número de golpes adicionales que recibirá el jugador con el hándicap más alto.

19.3.6 Si los dos jugadores de un equipo van a recibir uno o más golpes adicionales basados en *medias diferencias de hándicap*, que no son números enteros antes de que se redondeen, se debe restar 0,5 de la *media diferencia de hándicap* de uno de los jugadores del equipo. Deberán comunicar antes de empezar el partido a cuál de ellos se aplicará la deducción.

19.4 CUÁNDO SE PUEDE JUGAR UN GOLPE ADICIONAL

19.4.1 Sujeto a la regla 19.7.1, un *beneficiario* puede jugar un golpe adicional en cualquier momento del juego, en un turno que empieza después de que haya terminado el turno en que ha jugado su último golpe.

19.4.2 El golpe adicional se debe jugar con la misma bola que se ha jugado en el último golpe. Si el *beneficiario* juega una bola incorrecta (en el golpe adicional), se aplicará la solución "Recolocar y jugar de nuevo" (ver regla 10.4.1).

19.4.3 Si un *beneficiario* tiene derecho a varios golpes adicionales, puede darlos sucesivamente.

19.5 COMUNICACIÓN CON EL CONTRINCANTE

19.5.1 Un *beneficiario* que está considerando dar un golpe adicional, debe advertir al contrincante de su posible intención de modo que el mensaje llegue a una persona con capacidad auditiva normal. El aviso debe darse antes o inmediatamente después de que el *beneficiario* haya dado el golpe que precede al golpe adicional.

19.5.2 Si el adversario ignora un aviso dado conforme a la regla 19.5.1 y juega un golpe, se aplicará la regla 13.

19.5.3 El adversario tiene derecho a preguntar al *beneficiario* si está considerando dar un golpe adicional. Si es preguntado, el *beneficiario* deberá contestar con prontitud (ver regla 16.2.8).

19.5.4 Sujeto a la regla 19.8.2 (la decisión de no jugar el golpe adicional no puede ser revocada), el *beneficiario* que indica su intención de jugar un golpe adicional puede revocar su decisión en cualquier momento antes de jugar dicho golpe.

19.6 ANOTACIÓN DE PUNTOS COMO CONSECUENCIA DE UN GOLPE ADICIONAL

El *beneficiario* no puede anotarse un aro como consecuencia de un golpe adicional, pero sí puede hacerlo para el adversario.

19.7 DESPUÉS DE UNA BOLA INCORRECTA

19.7.1 No puede darse un golpe adicional después de jugar una bola incorrecta, a no ser que el contendiente no infractor opte por la solución "Recolocar y jugar de nuevo" (ver regla 10.4.1).

19.7.2 Si se descubre que se ha jugado un golpe adicional inválidamente y se para el juego antes de que el adversario haya realizado un golpe, el golpe adicional se recupera, la bola golpeada en dicho golpe adicional se repone y cualquier bola que se haya movido se devuelve a la posición que ocupaba. El adversario continúa el juego con la próxima bola de la secuencia.

19.7.3 Sin embargo, si esto no se descubre hasta después de que el adversario haya jugado un golpe, válido o no, la infracción se legaliza y se considera que el golpe adicional ha sido jugado válidamente.

19.8 DESPUÉS DE UNA FALTA

19.8.1 Si, después de cometer falta en su último golpe, un *beneficiario* decide dar un golpe adicional, no se aplica la regla 11.4.2 y las bolas se reponen al lugar que ocupaban antes del golpe en el que se cometió la falta.

19.8.2 El *beneficiario* no puede revocar su decisión de jugar un golpe adicional si, conforme a la regla 19.8.1, se hubieran repuesto las bolas.

19.9 DESPUÉS DE RECIBIR INFORMACIÓN INCORRECTA

Se recupera cualquier golpe adicional si ha sido cancelado conforme a la regla 14.1.2.

19.10 ADMINISTRACIÓN

La administración del sistema de hándicap en el territorio de un miembro de la WCF es responsabilidad del miembro de la WCF.

APÉNDICE 1. TOLERANCIAS Y EQUIVALENCIAS MÉTRICAS DE LAS DIMENSIONES ESTÁNDARES

DIMENSIONES SUJETAS A TOLERANCIAS

<i>Regla</i>	<i>Título de la regla</i>	<i>Sistema anglosajón</i>	<i>Tolerancia</i>	<i>Unidades métricas</i>	<i>Tolerancia</i>
2	El campo	35 yardas	+/- 6 pulgadas	32,0 m	+/- 150 mm
		28 yardas	+/- 6 pulgadas	25,6 m	+/- 150 mm
3.1	Palo de corsarios	18 pulgadas	+/- 1 pulgada	450 mm	+/- 25 mm
3.2	Aros	12 pulgadas	+/- ½ pulgada	300 mm	+/- 12,5 mm
		4 pulgadas	+/- 1/32 pulgadas	100 mm	+/- 0,8 mm
		3 ¾ pulgadas	+/- 1/32 pulgadas	95 mm	+/- 0,8 mm
		3 11/16 pulgadas	+/- 1/32 pulgadas	94 mm	+/- 0,8 mm

3.3	Bolas	3 5/8 pulgadas	+/- 1/32 pulgadas	92 mm	+/- 0,8 mm
		16 onzas	+/- ¼ onza	454 gr	+/- 7 gr
3.4	Mazos	12 pulgadas	+/- ½ pulgada	300 mm	+/- 12,5 mm

OTRAS DIMENSIONES NO SUJETAS A TOLERANCIAS

<i>Sistema anglosajón</i>	<i>Unidades métricas</i>
7 yardas	6,4 m
6 yardas	5,5 m
1 yarda	0,9 m
12 pulgadas	300 mm
6 pulgadas	150 mm
1,5 pulgadas	38 mm
1 pulgada	25 mm
¾ pulgada	19 mm
5/8 pulgada	16 mm
½ pulgada	13 mm
1/16 pulgadas	1,5 mm
1/32 pulgadas	0,8 mm

APÉNDICE 2. GOLPES ADICIONALES EN JUEGO CON HÁNDICAP

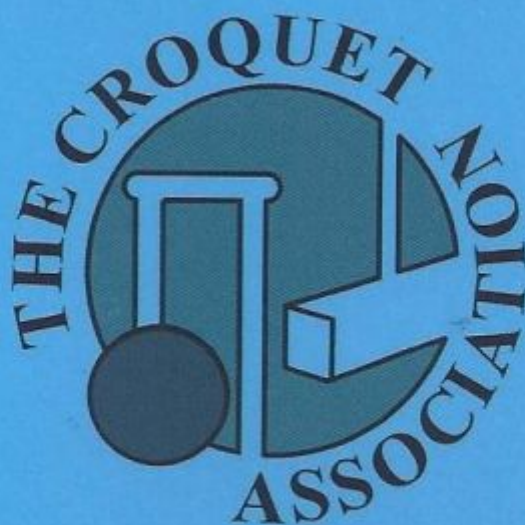
CUADRO 1. Golpes adicionales en partidos individuales

<i>Diferencia de hándicap</i>	<i>Puntos del partido</i>			<i>Dif. HC</i>	<i>7 pts</i>	<i>13 pts</i>	<i>19 pts</i>
	<i>7 pts</i>	<i>13 pts</i>	<i>19 pts</i>				
				13	7	13	19
0	0	0	0	14	8	14	20
1	1	1	1	15	8	15	22
2	1	2	3	16	9	16	23
3	2	3	4	17	9	17	25
4	2	4	6	18	10	18	26
5	3	5	7	19	10	19	28
6	3	6	9	20	11	20	29

7	4	7	10	21	11	21	31
8	4	8	12	22	12	22	32
9	5	9	13	23	12	23	34
10	5	10	15	24	13	24	35
11	6	11	16	25	13	25	37
12	6	12	18	26	14	26	38

CUADRO 2. Golpes adicionales en partidos de dobles

<i>½ Dif. de hándicap</i>	<i>Puntos del partido</i>			<i>½ Dif.</i>	<i>7 pts</i>	<i>13 pts</i>	<i>19 pts</i>
	<i>7 pts</i>	<i>13 pts</i>	<i>19 pts</i>				
				6,5	4	7	10
0	0	0	0	7	4	7	10
0,5	0	1	1	7,5	4	8	11
1	1	1	1	8	4	8	12
1,5	1	2	2	8,5	5	9	12
2	1	2	3	9	5	9	13
2,5	1	3	4	9,5	5	10	14
3	2	3	4	10	5	10	15
3,5	2	4	5	10,5	6	11	15
4	2	4	6	11	6	11	16
4,5	2	5	7	11,5	6	12	17
5	3	5	7	12	6	12	18
5,5	3	6	8	12,5	7	13	18
6	3	6	9	13	7	13	19



THE WCF RULES OF

**GOLF
CROQUET**

FIFTH EDITION

March 2019

Incorporating Official Rulings and Commentary

MENÚ CONEXIONES

Archivo histórico (<https://www.fecroquet.es/reglamentos-normas/archivo-historico>)

Reglamento de disciplina deportiva (<https://www.fecroquet.es/reglamentos-normas/reglamento-deportivo-disciplinario-de-la-fec>)

Normativa arbitral (traducción íntegra del reglamento internacional del 2021)
(<https://www.fecroquet.es/reglamentos-normas/normativa-arbitral-traduccion-integra-del-reglamento-internacional-del-2021>)

Comité de competiciones: funciones y competencias
(<https://www.fecroquet.es/reglamentos-normas/comite-de-competiciones-funciones-y-competencias>)

Croquet GC (traducción íntegra del reglamento internacional del 2018)
(<https://www.fecroquet.es/reglamentos-normas/croquet-gc-traduccion-integra-del-reglamento-internacional-del-2018>)

Homologación de campos de croquet (<https://www.fecroquet.es/reglamentos-normas/homologacion-de-campos-de-croquet>)

Criterios y normas para homologar un campo de croquet

Normas para la federación de un club o entidad deportiva
(<https://www.fecroquet.es/reglamentos-normas/normas-para-la-federacion-de-un-club-o-entidad-deportiva>)

Acreditación de competiciones de croquet
(<https://www.fecroquet.es/reglamentos-normas/acreditacion-de-competiciones-de-croquet>)

Educación y cortesía en el croquet (<https://www.fecroquet.es/reglamentos-normas/educacion-y-cortesia-en-el-croquet>)

Croquet GC (traducción íntegra del reglamento internacional del 2013)
(<https://www.fecroquet.es/reglamentos-normas/croquet-gc-traduccion-integra-del-reglamento-internacional-del-2013>)

Croquet GC (traducción íntegra del reglamento internacional del 2007)
(<https://www.fecroquet.es/reglamentos-normas/reglamento-internacional-croquet-gc>)

Croquet GC (reglamento simplificado del 2007)
(<https://www.fecroquet.es/reglamentos-normas/golf-croquet-reglamento-simplificado>)

Croquet AC (reglamento simplificado) (<https://www.fecroquet.es/reglamentos-normas/association-croquet-reglamento-simplificado>)

Croquet AC (sistema de hándicap) (<https://www.fecroquet.es/reglamentos-normas/association-handicap>)

[Ampliar \(https://www.fecroquet.es/reglamentos-normas\)](https://www.fecroquet.es/reglamentos-normas)

ÚLTIMAS NOTICIAS

Clasificación mundial de croquet GC y AC por países

(<https://www.fecroquet.es/informacion/clasificacion-mundial-de-croquet-gc-y-ac-por-paises>)

España cae un puesto en croquet GC y desaparece en croquet AC en la clasificación mundial de croquet por países del tercer trimestre del año.

Celestino Montenegro gana el I Campeonato de Canarias

(<https://www.fecroquet.es/informacion/celestino-montenegro-gana-el-i-campeonato-de-canarias>)

Sin perder un solo partido, venció en la final a Manuel Marcos por el resultado de 10-8.

III Campeonato del Mundo por Países: España gana la final

(<https://www.fecroquet.es/informacion/iii-campeonato-del-mundo-por-paises-espana-gana-la-final->)

El equipo de España ha vencido en la final del III Campeonato del Mundo de Croquet por Países al ganar por 10/3 a Gales en una emocionante final.

III Campeonato del Mundo por Países: España en la final

(<https://www.fecroquet.es/informacion/iii-campeonato-del-mundo-por-paises-espana-en-la-final>)

Tras superar a Letonia por un resultado global de 7-0, España se enfrentará en la final a Gales, que eliminó a Suiza en la otra semifinal.

Nota. Los participantes en las actividades organizadas por la Federación Española de Croquet (FEC) aceptan, salvo que hayan manifestado o manifiesten lo contrario por escrito, la publicación de su nombre e imágenes en los listados de dichas actividades, así como en los medios de comunicación, internet, página web y medios de difusión en lo relacionado con esas actividades. Asimismo, dan su consentimiento para que la FEC pueda enviarles mensajes referidos al croquet mediante cualquier sistema informático, salvo que se expresen en contrario.

Aviso de confidencialidad y privacidad. En cumplimiento de lo dispuesto en el Reglamento 2016/679 y la Ley 3/2018 de Protección de Datos personales informamos que todos los datos de carácter personal de los que disponga la FEC serán tratados exclusivamente por la FEC. Por ello, el contenido de los correos y sus posibles adjuntos tienen carácter estrictamente personal y confidencial y sólo se destinarán a quienes vaya dirigido el correo.

