

JUEGOS DE TODO EL MUNDO:
EL CROQUET



Autor

Alejandro Barba San Felipe

Año 201



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. HISTORIA DEL CROQUET
3. MATERIAL DE JUEGO
4. JUGADORES
5. MODALIDADES DE JUEGO
6. DESARROLLO DEL JUEGO
7. TIPOS DE GOLPEOS
8. REGLAMENTO
9. VALORACIÓN PERSONAL
10. BIBLIOGRAFÍA

MUSEO DEL JUEGO



1. INTRODUCCIÓN

El croquet es un juego que puede ser un pasatiempo o un deporte de competición, que consiste en golpear bolas de madera o plástico con un mazo, a través de aros enterrados en el campo de juego.

El **objetivo** es introducir la pelota dentro de dos pequeños arcos, que se encuentran enterrados en el campo de juego. Originalmente, era practicado por la nobleza de languedoc en los siglos XII y XIII.

Sin embargo, el croquet moderno, como se conoce hoy en día, tendría sus inicios en Irlanda, durante la década de 1830. Nació como un pariente lejano del golf, que no obstante, demandaba de una cancha más pequeña y normas más sencillas.

Ello, probablemente, facilitó su expansión en Inglaterra y sus colonias, a finales del siglo XIX. Considerando sus diferencias puntuales con el tenis, hay quienes consideran al croquet, como una variación del "paille maille". Este deporte, al ser relajante y suave, puede ser practicado por cualquier persona, sin mayor preparación física previa. Es ideal para aliviar la tensión y soltar los músculos.

2. HISTORIA

Se piensa que se han jugado los primeros juegos de bolas y mazas de madera en Inglaterra y Europa durante la Edad Media. Los juegos normalmente involucraban solo una bola que se golpeaba a través de unos aros muy anchos. Se cree que campesinos franceses jugaron primero a un juego parecido al Croquet en el siglo XIII, usando unas mazas de madera rudimentarias que aporreaban bolas de madera a través de los aros hechos de ramas de sauce. En los siglos XVII y XVIII en Francia, los juegos de bolas y mazas eran bastante populares y uno de ellos, el "Paille Maille", se introdujo en Londres, donde se jugaba a campo abierto cerca del Palacio de St. James.

El juego moderno del Croquet parece ser de origen irlandés. Se jugaba en Irlanda un juego



llamado Crooky desde la década de 1830 y, en 1852, se llevó a Inglaterra donde se hizo rápidamente popular. En particular, era popular entre las mujeres porque era el primer deporte al aire libre que podían jugarlo ambos sexos sobre una base equitativa. La popularidad generalizada comenzó cuando el equipo de Croquet se hizo fácilmente disponible debido a un fabricante de artículos deportivos de Londres, John Jaques, que empezó a vender juegos completos de croquet. John Jaques & Hijos permanece como el primer fabricante de equipos de croquet hasta el día de hoy.

Por más de 30 años se establecieron reglas uniformes y comenzaron las competencias nacionales y el Croquet llegó a ser un deporte importante de la época. La primera sede nacional fue el Club Wimbledon de Croquet de toda Inglaterra (más tarde llegó a ser el Club Wimbledon de Tenis sobre césped y Croquet de toda Inglaterra); los primeros campeonatos nacionales se celebraron allí en la época victoriana.

Encabezado por Australia y Nueva Zelanda, el Croquet se esparció rápidamente en las colonias británicas. Para 1870, el juego había llegado virtualmente a todas las colonias británicas y su popularidad crecía, siguiendo la antigua tendencia de ser especialmente popular entre las mujeres. Por esta época, el juego fue condenado desde los púlpitos, y de hecho, su práctica fue prohibida en algunos clubes de deportes. El Croquet se jugó en las Olimpiadas de 1900 pero por esa época, el prometedor deporte del Tenis comenzó a eclipsar al Croquet y el ascenso de este otro juego marcó el final de su apogeo. En los últimos 20 años se ha visto un resurgimiento, particularmente entre los jóvenes.

Actualmente, el Croquet se juega competitivamente en más de veinte países, de los cuales, los más importantes en la década de 1990 eran Australia, Nueva Zelanda, el Reino Unido y EEUU. En Australia, por ejemplo, hay casi 7.000 jugadores registrados, que es una cantidad similar a la de deportes olímpicos, como el boxeo y el remo. En EEUU se juegan dos tipos del juego, el croquet de la Asociación Internacional y las reglas Americanas, que usan el mismo campo y equipo pero tienen unas variaciones en las reglas. Muchos de los mejores competidores juegan ambas versiones. Además hay algunos juegos de jardín que tienen 9 aros y 2 estacas.

Muchos otros países juegan croquet o versiones. Francia albergó el Campeonato Mundial de la



Federación de Croquet de 1995, Japón juega Croquet junto con un juego similar llamado Gateball, Egipto juega un tipo más sencillo de croquet de asociación. Finalmente, China posee muchos jugadores de Croquet de grupos de diferentes edades.



Imagen 1. Croquet en la antigüedad

3. MATERIAL DE JUEGO

En cuanto al material, se utiliza un mazo (que puede golpearse de lado o balanceándolo entre las piernas). El mazo reglamentario es de madera dura, con un mango de un metro de largo y algunos tienen una cara cuadrada de 22 centímetros que facilita la puntería. Las bolas son sintéticas, revestidas de plástico, pesan 0,5 kg y miden 9,2 centímetros de diámetro. Las bolas son de colores para distinguir a un jugador de otro, al igual que los mazos tienen tiras de colores, iguales al color que corresponda con la bola de cada jugador.





Imagen 2. Material del croquet

Refiriéndonos a la indumentaria, no existe una equipación específica para la práctica de croquet. Antiguamente, como lo jugaban también las mujeres, podían practicarlo con faldas. En la actualidad no hay una ropa específica, solo aquella que te permita estar cómodo y con libertad de movimientos.



Imagen 3. Croquet en la actualidad



En cuanto al terreno de juego, se juega en un espacio rectangular liso de 32 metros de largo y 25,5 de ancho, plantado con césped bien segado. Los aros por donde tienen que pasar las bolas tienen 10,7 cm de anchura.

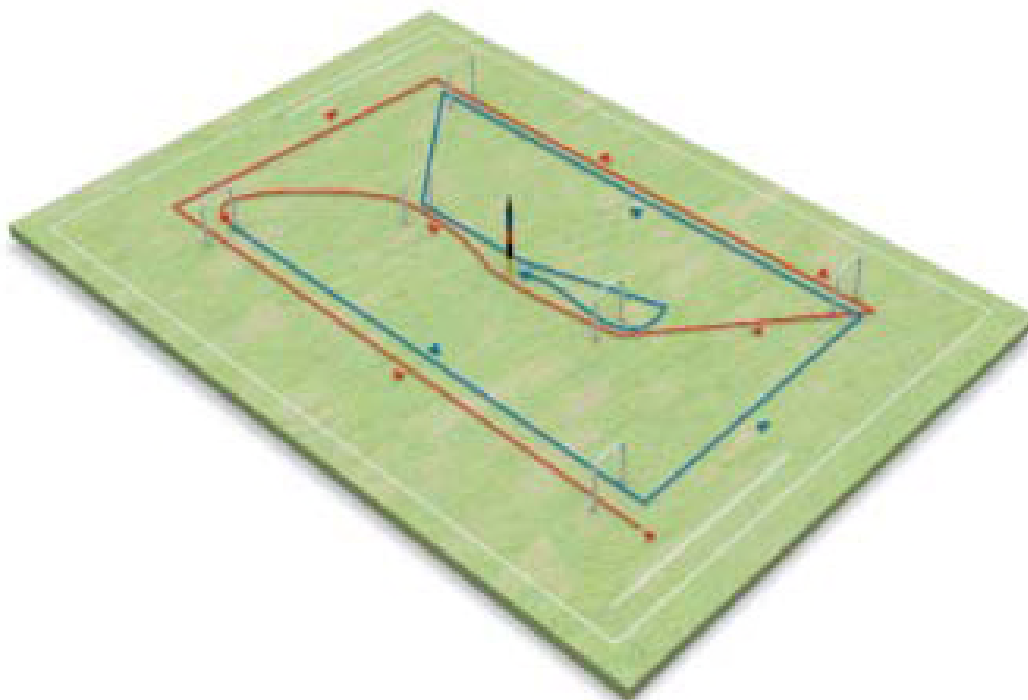


Imagen 4. Terreno de juego y dirección

4. JUGADORES

El croquet es un juego que puede ser un pasatiempo o un deporte de competición, que consiste en golpear bolas de madera o plástico con un mazo, a través de aros enterrados en el campo de juego. Este juego o deporte, al ser relajante y suave, puede ser practicado por cualquier persona, sin mayor preparación física previa. Es ideal para aliviar la tensión y soltar los músculos.



Se puede jugar de manera individual o por parejas. Se deberá completar el recorrido en el menor número de golpes posible. En individuales cada jugador tiene dos bolas y en parejas, una bola. Una buena táctica es decisiva en este juego o deporte. Los jugadores se deben de caracterizar de precisión en el golpeo y paciencia para que la bola entre por el arco.

5. MODALIDADES DE JUEGO

CIRCUITO MAYOR

La modalidad más jugada es la del circuito mayor, o recorrido largo que previamente se determinará si se hace por la derecha o por la izquierda. Normalmente, es por la derecha y son 16 pases por debajo de aros y 4 por puertas de campana (ver croquis.) Los pases por debajo de aros y campana solamente son válidos si se hacen en el sentido de la marcha o secuencia del recorrido. O sea, pasar campana correctamente, da derecho a dos tiradas de bonificación a continuación y pasar dos aros seguidos de una sola tirada tal como es frecuente en las salidas, da derecho también a proseguir con dos tiradas. Pasar un aro, solo bonifica otro tiro adicional.

Aunque en el juego recreativo es frecuente jugar una persona con las dos bolas de equipo contra otro equipo de dos personas o sea, dos equipos y tres personas, en las competiciones deben ser las mismas para cada equipo. si en el transcurso de una competición se lesiona o abandona por otras causas el jugador de un equipo, deberá ser sustituido por un suplente. Si el equipo afectado no lo puede subsanar, será declarado perdedor..

CIRCUITO MENOR

El circuito menor, consiste en pasar dos puertas de campana menos, una por cada mitad del juego, o sea, una en la ida y otra en la vuelta y a partir del único pase por campana en cada mitad, el avance cambia de mano. Si el avance secuencial iba por la derecha, pasada la campana ira por la izquierda y acabado el primer semi-juego, al tocar la bola en la estaquilla de media vuelta y continuar y pasados los dos aros que están frente a esta estaca, se continúa por la izquierda del jugador. Sencillamente, es un 8 gráfico hecho a mano. En ambas modalidades, un equipo gana la competición, cuando todas las bolas del mismo equipo terminan el



recorrido, y se matan = tocan en la estaquilla de término antes que el contrario.

Si lo que se pretende es competir por tiempo determinado, al final del tiempo se hace el recuento de puntos: 2 por cada túnel de campana pasada + 1 por cada aro + 1 por cada estaquilla impactada. El equipo que sume más puntos gana la partida. Nota: tocar estaquilla en la secuencia reglamentaria, da un punto, pero no da derecho a ningún tiro más de premio o bonificación.

6. DESARROLLO DEL JUEGO

El objetivo del croquet consiste en pasar la bola por los seis aros en un orden específico. Primero se realiza en un sentido y luego en el contrario, dándole con un mazo de madera hasta llegar a golpear una estaca final. Gana el primero que llegue.

La partida empieza en el borde del césped y termina en la estaca central. Cada vez que un competidor cruza un aro o que se golpea a la pelota de un contrario, se tiene derecho a repetir el turno.

El mazo se golpea de lado o balanceándolo entre las piernas; este método es más seguro. La precisión es decisiva, porque los aros son sólo un poco más anchos que la bola.

Como hemos ido diciendo, el croquet es un deporte en el que se requiere de mucho juego estratégico, plantear las jugadas con razonamiento y pensar que contra jugada nos puede plantear el contrario que jugará a continuación. Existen varias tácticas de juego:

A - Procurar que las bolas de mi equipo avancen bastante juntas para apoyarse una con la otra.

B - La bola contraria que seguidamente jugará a continuación de mí, hay que intentar alejarla lo suficientemente lejos de cualquiera otra bola para dificultarle que en el tiro de su turno pueda hacer un impacto y obtener los dos tiros de bonificación.

C - Acercar a mi bola compañera la que jugará después de esta para que se pueda apoyar en ella.



7. TIPOS DE GOLPEOS

1) TIRO ORDINARIO

Es el golpe que se pega con el mazo a la bola para darle movimiento. Es un único tiro y con el acaba el turno, a no ser que se haya pasado algún portillo o se haya impactado alguna bola con sus bonificaciones correspondientes.

2) TIRO DE CROQUET

Es uno de los cinco tiros distintos de libre elección y primero de los dos que se ganan de bonificación cuando se hace un impacto. Este, consiste en una jugada de libre elección, entre:

- a) Tirar desde donde la bola se paró.- Con jugada común, o tiro ordinario.
- b) Poniendo en contacto la cabeza del mazo por un lado de su longitud (16 cm) en cualquier lugar de la circunvalación de la bola impactada, en el otro se coloca la bola que está de turno o en juego.- Desde esta distancia se realiza el tiro y prosigue el avance.
- c) Tirar desde el lado de la bola impactada.- Poniendo la bola que juega en contacto con ella sin desplazarla, en cualquier lado de su circunvalación, con el mazo se golpea la bola propia de tal manera que resulten desplazadas las dos,(la segunda a través del retoque) no necesariamente en la misma dirección. Normalmente, la bola retocada llegará dos tercios más lejos que la bola propia.
- d)- Poner las bolas en parecida situación a las anteriores. - Se sujeta la propia con la mano o el pie encima para que no escape y se golpea con el mazo para que la contraria salga despedida a través del retoque. Si la propia se desprende del pie o la mano y se desplaza algo, no se puede devolver a su lugar inicial. Si por equivocación se pega al pié y las bolas se desplazan, la jugada será válida y no se podrá repetir.

Una vez efectuado cualquier modalidad del tiro de croquet, se continúa con el segundo tiro obtenido, que es común u ordinario.



3) IMPACTO

Es el choque o toque de la bola tirada, contra otra posicionada. Debe producirse como mínimo a la distancia de más de una cabeza de mazo - 16 cm -, para que pueda dar derecho a dos tiros de bonificación, el primero de los cuales es de croquet. Si no se da esta distancia antes del tiro, el impacto será válido, pero no se obtienen tiradas adicionales.

4) BOLAS VIVAS

Cuando un jugador empieza su turno con su propia bola, las restantes bolas que están dentro del campo son bolas vivas. En dos de cualquiera de ellas se puede impactar con bonificación, solo una vez en cada una de estas dos. En cada impacto hay una bonificación de dos tiros. El inmediato después del impacto es tiro de croquet. No se pueden acumular tres tiros, haciendo los dos impactos uno detrás del otro. Estos dos impactos seguidos serían normales o regulares, pero la suma no serían tres, sino dos. El rédito máximo siempre son dos tiros en todos los casos. Si se impacta una tercera o cuarta bola, ya no hay más bonificaciones. Estas últimas bolas ciertamente se habrán movido, pero se dejarán donde se paren. Al momento que se ha hecho el segundo impacto en el mismo turno- nunca en la misma bola-, todas las bolas en estado pasivas están consideradas muertas a efectos de dar bonificación, salvo que se pase antes un aro o la campana en la secuencia del recorrido. A partir de este pase, las bolas pasivas o muertas vuelven a ser bolas vivas, pudiéndose repetir otra vez otra serie de dos impactos con sus correspondientes croquets y tiros ordinarios.

5) CARAMBOLA

a - Es el choque de la bola tirada contra dos bolas posicionadas.

b - Es el choque de la bola tirada contra una estaquilla y una bola posicionada y viceversa. No se considera carambola en el orden de primero palo y después bola, si en este orden se obtiene el primer medio tiempo o el final del segundo. Por el contrario, si primero se toca bola y después palo, no solo no se consigue ninguna parte o medio tiempo, ni final de recorrido, sino que se tendrá que empezar nuevamente el juego en el próximo turno frente a la estaca



consolidada o desde el punto cero. Es claramente carambola.

c - Si al poner en movimiento la bola que coge su turno esta estuviera tocando estaquilla y con este movimiento hiciera impacto o toque en otra bola, también es carambola.

8. REGLAMENTO

Como todo juego o deporte, es necesario poner unas reglas para que el croquet se desarrolle de manera adecuada y haya un orden. Las reglas del croquet (normalmente en un circuito de 8 aros y una campana) son las siguientes:

1. Se echan suertes para determinar qué equipo sale último.
2. Con todas las bolas fuera del campo, se colocan las 6 pinzas encima del primer aro a pasar.
3. La primera bola del color superior del mango y o estaquilla, se posiciona a la distancia de una cabeza de mazo 160 mm, separada de la estaca. Entrará en juego el primer jugador.
- 4 - La bola propia, únicamente puede tocarla y moverla directamente con la mano o el mazo, el propio interesado o sus compañeros de equipo. Si lo hace un contrario, se le podrá sancionar con un turno en la secuencia de juego, al que se entrometió. Solamente puede desplazar una bola quieta, ya de impacto directo, rebote o retoque, la bola que en su turno realiza el tiro.
- 5 - Ninguna bola puede hacer impacto en otra bola y obtener rédito, si en cada una de las dos salidas (la de inicio y la de salida del medio juego) no ha rebasado los dos portillos alineados delante de las estaquillas. Tampoco pueden ser impactadas obteniendo premio, por la o las bolas del propio equipo. En cambio, si que pueden ser tocadas por las bolas contrarias y estas obtener la gratificación de dos tiradas más.
- 6 - Si el jugador ha pasado los dos aros de salidas, con los dos tiros de más que ha ganado, en el primero intenta posicionar la bola cerca del tercer portillo con el primer golpe de mazo y con el segundo pasa el aro en la secuencia, con lo que mantiene un tiro de más por pasar aro.
- 7 - Como la estaquilla no da ninguna tirada más, se habrá recorrido y consolidado la mitad de la partida, pero la bola será retirada fuera de campo y empezará el segundo tiempo o segundo



recorrido, cuando le vuelva a tocar su turno.

8 - Si de estos dos aros antes mencionados solo se pasa uno, con la única tirada que se gana se pasa el otro e intentando tocar estaquilla sin salirse del campo. Conseguido esto, se puede continuar con el tiro ganado.

9 - Si pasa este aro anterior a la estaca y se queda corto, deberá estaquillar a continuación y se retirará la bola detrás de la estaquilla y esperará su segundo turno.

10 - En caso de que pase este segundo aro o anilla y salga de límite sin tocar la estaquilla con el tiro obtenido, no podrá continuar en este turno, ya que pierde este tiro por penalización.

11 - En el siguiente turno, ya podrá impactar en la estaquilla desde el mismo límite por el que salió la bola. Habrá acabado la primera mitad del juego, pero tendrá que esperar turno fuera de límite para empezar la vuelta. La estaquilla, hay que estaquillarla para acabar la primera mitad de juego y consolidarlo. Da un punto, pero no da ningún tiro adicional.

12 - Saliéndose por cualquier límite no quedando ya ningún tiro de rédito a continuación, la penalización de un tiro se cumplirá en el turno siguiente.

13 - Cuando se ha perdido la última tirada en el turno actual o en el próximo por salida de límite, la bola se retira del campo detrás del límite por donde salió y el jugador deberá avisar que "pasa" cuando le llega el turno que tiene salteado cuando ya se pueda volver a jugar dentro del campo, el jugador tiene obligación de avisar que entra en juego. Si realiza la tirada sin avisar y un contrario se lo hace notar, se le prolongará la penalización un turno más.

14 - Cuando la bola jugadora sale de cualquier límite, se retira en la orilla fuera del campo y ningún otro jugador se puede apoyar en ella para el avance. Después que ya haya avisado, proseguirá debajo del cordel o encima de la raya por el límite, o bien a la distancia de un largo de mazo cuando hay murete que impide el golpe.

15 - Si una bola que está fuera del murete o limite por haber salido en un punto concreto de este límite está cercana a otra bola menos de la distancia de un mazo, no se puede aprovechar de la salida a la distancia del mazo para sacar mas distancia de la vecina para poder impactarla



y así ganar dos tiradas más.

16 - La continuación del segundo medio juego se realiza idéntico que en la primera vuelta, también por la derecha del jugador, intentando pasar los portillos o aros y túneles de campana que queden de recorrido, hasta finalizar o hacerse corsario en la estaca por donde empezó el juego.

17 - Cuando se agotan las tiradas disponibles, se coloca la pinza del color correspondiente a la bola, encima del aro que tocará pasar a continuación, para cuando vuelva a llegar el turno. La pinza determina siempre el siguiente pase del recorrido.

18 - Fallando o acabando el primer jugador la última tirada que le queda a disposición, habrá acabado su turno, y empezará el segundo con el segundo color.

19 - Si además de hacer un impacto la bola propia sale de límite, el tiro que se penaliza es el primero o de croquet y por consiguiente habrá de jugarse desde el límite, por donde la bola salió, con un tiro ordinario. No hay que avisar para entrar en juego, cuando aún queda un tiro.

20 - Solamente puede desplazar una bola quieta, ya de impacto directo, rebote o retoque, la bola que en su turno realiza el tiro.

21 - Van sucediéndose los turnos con el mismo estilo de juego, hasta que todas las bolas compiten.

22 - Cualquier parte del mazo, ya sea de la cabeza como del mango es legal, para dar movimiento a la bola. Se pega con el mazo y tanto es mazo la cabeza como el mango.

23 - Si la bola jugadora o de turno en su tiro ordinario sale de límite sin impactar antes otra bola, es penalizada con una tirada, (que en este caso será saltar un turno) saliendo desde el límite en el siguiente turno que le toque y avisándolo. Mientras esté en esta penalización nadie podrá apoyarse en ella, por estar fuera de campo. Si al llegarle el turno que debe saltar no avisa que "pasa" y al que ya podrá jugar no avisa que "entra en juego", se le penalizará otra jugada o turno más.



24 - Si se salió haciendo antes impacto o toque, pierde el tiro de croquet o primero de los dos que había ganado, saliendo desde el límite. Si la que sale es la retocada o rebotada, no tiene penalización, pero se quedará y jugará desde el límite. Podrá servir de apoyo por estar dentro de campo. Si la bola que hace impacto no se sale del campo pero empuja a la impactada fuera, también pierde una tirada. Si se salen las dos, la sanción no es perder dos tiradas, sino una sola.

25 - Dándose el caso que a veces se pasa campana o aro y a la vez también se hace impacto en una bola, no son válidas ambas cosas, sino que se tiene que manifestar la elección entre una u otra opción. Si se elige impacto, se podrá crocar a continuación. Si se elige pasar, se habrán ganado dos o un tiro, según se haya pasado campana o aro singular y en este caso se prosigue la secuencia donde paró la bola.

26 - Para hacer un toque de bola o impacto y conseguir las dos tiradas de bonificación, la de croquet y la ordinaria o normal recordar siempre, que previamente hay que asegurarse que entre la bola a disparar y la a tocar tiene que pasar sin desplazarlas, como mínimo la distancia de una cabeza de mazo por la parte larga (160 mm.)

27 - Si una bola ajena al jugador de turno sale impulsada fuera del límite del campo, en ningún caso estará penalizada, ni fuera de campo. Se colocará en mitad de la línea de límite y es válida para apoyarse en ella. La bola que la impulsó fuera, será la penalizada.

28 - La bola que coge su turno, puede desplazarse mucho o poco e incluso renunciar a su tirada reglamentaria, siempre avisándolo. No así, la bola corsaria.

29 - La bola que termina el primer semi-juego al tocar estaquilla y no tiene más tiros a disposición, se retira de límite y nadie se puede apoyar en ella hasta que reemprenda el avance al llegar su turno y empezar la segunda parte.

30 - Jugar con bola contraria o moverla, conlleva la sanción de una tirada y se deben recolocar las bolas a su posición anterior.

31 - En jugadas regulares o fuera de los casos antes expuestos, las bolas que no tienen turno,



se dejan y se juegan en donde se han parado.

32 - Si a continuación de una tirada la o las bolas que realizan un recorrido un jugador dentro del campo las detiene inadvertidamente con los pies o el mazo, se repetirá la jugada, y no hay sanción. Si lo hace adrede, se le penalizará su próximo turno.

39 - Si la bola jugadora tenía que retroceder en su recorrido para posicionarse delante del aro que le toca pasar hace un impacto en otra que se para cerca de este portillo pero no por delante sino por detrás de tal modo que colocando la bola a la distancia de un mazo por debajo del portillo o por sus lados ya quedase posicionada para pasar directamente con el primer tiro, será correcta y se le permitirá.

40 - Está permitido quitar pequeños obstáculos en el recorrido de las bolas, tales como piedrecitas, ramitas, etc., pero no se consentirá hacer carriles o senderos para que estas bolas circulen por ellos con más seguridad.

El objetivo del croquet consiste en pasar la bola por los seis aros en un orden específico. Primero se realiza en un sentido y luego en el contrario, dándole con un mazo de madera hasta llegar a golpear una estaca final. Gana el primero que llegue.

La partida empieza en el borde del césped y termina en la estaca central. Cada vez que un competidor cruza un aro o que se golpea a la pelota de un contrario, se tiene derecho a repetir el turno.

9. VALORACIÓN PERSONAL

El croquet que puede ser considerado como un juego o deporte, requiere de paciencia y precisión en los golpes. La verdad, que no he practicado el croquet, aunque parece complicado enlazar el golpeo con la potencia y meterla dentro del aro. No parece complicado, el hecho de coger la dinámica del juego, tampoco requiere de una técnica postural específica, por tanto es válido y practicable para todo el mundo.



Personalmente, conocía el juego al ver la película infantil “Alicia en el país de las maravillas”. No conocía las reglas, pero después de este trabajo conozco no solo las reglas, sino también las medidas del terreno de juego, material, etc. Tenemos que probarlo para tener experiencia de ello.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Brooke-ball, P. (1994). *Respuestas para todo deportes*. 1994. León. Editorial Everest.
- <http://aula2.elmundo.es/aula/laminas/lamina1135073958.pdf>
- <http://www.kroquet.galeon.com/productos963620.html>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Croquet>
- <http://www.acanomas.com/Historia-Juegos-Tradicionales/166/Croquet.htm>

ÍNDICE DE IMÁGENES

- Imagen 1. Croquet en la antigüedad.
- Imagen 2. Material del croquet.
- Imagen 3. Croquet en la actualidad.
- Imagen 4. Terreno de juego y dirección del circuito.

