

CROQUET IBEROSTAR REAL CLUB DE GOLF

NOVO SANTI PETRI

NORMAS DE USO Y ETIQUETA

- Antes del comienzo del juego el campo ha de estar reservado y pagado en la recepción del club.
- La reserva del campo de croquet se podrán realizar de manera presencial o telefónica.
- Los socios tendrán prioridad de reserva con 48 horas antes del día de juego.
- La duración de la reserva será de una hora, no pudiendo un mismo socio solicitar más de una.
- Las reservas solicitadas con más de 24 horas de antelación no podrán ser anuladas salvo por lluvia o cierre de la instalación.
- No está permitido fumar, beber y comer dentro de las instalaciones reservadas y delimitadas para el juego de croquet así como el uso de móviles. Se ruega silencio.
- Los menores de 16 años solo podrán acceder al campo acompañados de un adulto, quien realizará la reserva.
- La ubicación para guardar los mazos tanto de alquiler como de socios y las bolas será en el Caddy Master.
- Al finalizar el juego de cada reserva hay que devolver los mazos y las bolas en el caddy master.
- Se ruega el uso de vestimenta adecuada de color blanco, beige claro, y zapato de suela plana, estando prohibida la ropa deportiva, bañadores etc y los zapatos de golf.
 - Los jugadores deben llegar arregla piques y marcador. Se ruega en aras de conservación del campo de croquet evitar golpes con los mazos, y si se producen de manera involuntaria arreglarlos inmediatamente.
- Es necesario estar federado por la Real Federación Española de Croquet y tener hándicap de juego para presentarse a cualquier campeonato, 30 € / Año.

TARIFAS SOCIOS 1h: 2,5 € por jugador

TARIFAS NO SOCIOS 1h: 5 € por jugador

ABONO ANUAL NO SOCIOS: 200 €

- Alquiler de mazo: 1 € socio jugador / 2 € No socio jugador.

NORMAS DE JUEGO

- Se juega con cuatro bolas: azul, roja, negra y amarilla, que deben jugarse en ese orden (los colores están pintados en el palo central como recordatorio). Los aros y el palo central no se pueden mover para facilitar el juego.
- Cada turno es de una sola jugada (un solo golpe). En singles un jugador usa siempre la bola azul y la negra, y el otro jugador la roja y la amarilla. En dobles, cada jugador golpea su propia bola con la misma secuencia: azul roja amarilla y negra.
- Se lanza una moneda al aire para comenzar el juego. El ganador decide si dar el primer golpe. El que comienza ha de golpear la bola azul, la siguiente persona la bola roja, y así sucesivamente. Se inicia el juego desde el corner 4 empezando a jugar la bola azul, tirando en dirección al aro 1. Una vez que alguien ha pasado el aro 1, todos los jugadores van al aro 2, y así sucesivamente. Gana el jugador (o pareja, en dobles) que haga antes 7 aros.
- Un aro se pasa cuando ninguna parte de la bola sobresale más allá del lado del aro por el que se ha entrado. Si un jugador golpea con su bola la bola de otro y ésta pasa el aro, vale el aro para ésta última. Cada turno consiste en golpear la bola correcta con la cara de la cabeza del mazo (y con ninguna otra parte del mazo).
- Si una bola sale del terreno de Juego, se coloca en el punto por donde salió.
- Después de un turno en el que se haya anotado un punto de aro, cualquier bola que haya pasado previamente la mitad del camino entre el aro y el siguiente, puede ser declarada en "fuera de juego" y es sancionada con penalti (enviada a cualquiera de los dos puntos de penalización), salvo que haya llegado allí como resultado de haber pasado el aro, porque haya recibido un golpe del oponente o porque al tirar antes haya dado en otra bola
- En caso de empate al terminar el aro 12, es desempate se juega siempre del aro 12 al aro 13 el cual habrá que embocar de norte a sur y partiendo de la posición que hayan quedado las bolas al terminar el aro anterior.
- Durante el juego, solo podrán estar en el campo los jugadores y árbitros.
- Los espectadores no pueden realizar indicaciones a los jugadores durante el juego.

FALTAS BASICAS y REGLAS:

Golpeador juega bola de contrario: Recolocar bolas y jugar de nuevo

Golpeador juega bola de compañero: El equipo contrario decide si recolocar y jugar de nuevo o intercambiar bolas.

El compañero del golpeador juega bola en turno de golpeador: El equipo contrario decide si recolocar y jugar de nuevo o intercambiar bolas.

El compañero del golpeador juega bola del contrario: Recolocar bolas y jugar de nuevo

El compañero del golpeador juega bola en turno de golpeador: Recolocar bolas y jugar de nuevo

Faltas: * Tocar otra bola con tu mazo o cuerpo cuando juegas tu bola * Golpear una bolas con parte distinta a la cara del palo * Tocar en el mismo golpe dos veces la bola * Arrastrar y no golpear la bola * Doble golpe * Hacer daño al campo que altere la superficie de juego.

CAMPO DE CROQUET:
Medidas y sentido del juego.

