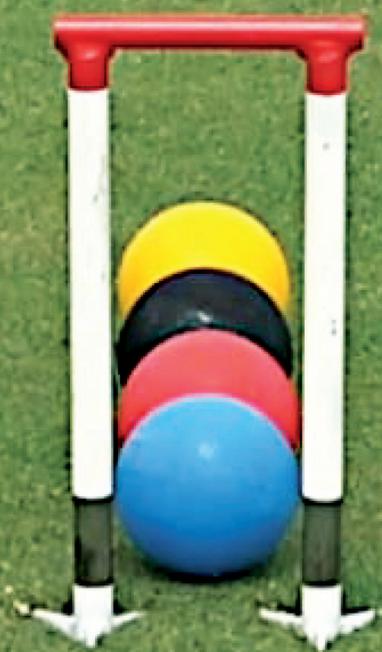


REGLAMENTO DE GOLF CROQUET DE LA FEDERACIÓN MUNDIAL DE CROQUET

Sexta Edición



Federación Española de Croquet

Comité de Reglas de Golf Croquet de la WCF

Brian Boutel (Nueva Zelanda, Presidente)

Jeff Hill (Estados Unidos)

Stephen Mulliner (Inglaterra)

Amir Ramsis (Egipto)

John Van der Touw (Australia)

Alfonso Urbano (España)

Enero 2022

© Reglamento de Golf Croquet de la Federación Mundial de Croquet

6ª Edición en Inglés: marzo 2022

Revisión de traducción al español: mayo 2022

Editado: Federación Española de Croquet

Traducción realizada por: Carolina Ruiz de Alda

Leticia González de la Bastida

Alfonso Urbano

Fotografías: Jose Pastoriza

Revisión: Academia Española de Croquet

Maquetación e impresión: Buenas Impresiones

**REGLAMENTO DE GOLF CROQUET DE LA
FEDERACIÓN MUNDIAL DE CROQUET
SEXTA EDICIÓN**

Aprobado por el Consejo de la Federación Mundial de Croquet (WCF)

7 de marzo de 2022

La presente traducción del *Reglamento de golf croquet (GC)* de la Federación Mundial de Croquet (WCF Golf Croquet Rules 2022 Edition) es una traducción no vinculante, por lo que, en caso de conflicto, prevalecerá la versión en lengua inglesa.

Traducido al español y redactado por la Academia Española de Croquet para la Federación Española de Croquet (FEC) en mayo 2022.

Madrid, junio de 2022



Federación Española de Croquet



Academia Española de Croquet

ÍNDICE

GLOSARIO.....	1
DIAGRAMA 1 - CAMPO DE MEDIDAS ESTÁNDAR.....	4
PARTE 1 INTRODUCCIÓN	
<u>1 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</u>	
1.1 CÓMO SE JUEGA.....	5
1.2 SECUENCIA DE COLORES, <i>BOLA DEL GOLPEADOR</i> Y <i>GOLPEADOR</i>	5
1.3 EL OBJETO DEL JUEGO	5
1.4. EL PARTIDO	6
1.5 LA RONDA DE PARTIDOS.....	6
1.6 UNIDADES DE MEDIDA	7
<u>2 EL CAMPO DE JUEGO</u>	
2.1 CAMPO DE JUEGO ESTÁNDAR.....	7
2.2 LAS BANDAS	7
2.3 EL PALO DE CORSARIOS Y LOS AROS	8
2.4 CAMPOS MÁS PEQUEÑOS	8
2.5 AUSENCIA O MALA COLOCACIÓN DEL PALO DE CORSARIOS O DE LOS AROS	8
<u>3 EL EQUIPAMIENTO</u>	
3.1 EL PALO DE CORSARIOS.....	9
3.2 LOS AROS.....	9
3.3 LAS BOLAS.....	11
3.4 LOS MAZOS	11
<u>4 LOS AGENTES EXTERNOS Y LOS ACCESORIOS</u>	
4.1 LOS AGENTES EXTERNOS.....	12
4.2 LOS ACCESORIOS	13
PARTE 2 REGLAS GENERALES DE JUEGO	
<u>5 EL COMIENZO DEL JUEGO</u>	
5.1 ORDEN DE JUEGO	14
5.2 CÓMO Y CUÁNDO COMIENZA UN PARTIDO	14
5.3 RONDAS DE MÁS DE UN PARTIDO.....	15
5.4 IRREGULARIDADES EN LOS CUATRO PRIMEROS TURNOS DEL JUEGO.....	15
<u>6 EL TURNO, EL PERIODO DE GOLPEO Y EL GOLPE</u>	
6.1 EL TURNO	15
6.2 EL PERIODO DE GOLPEO.....	16
6.3 EL GOLPE.....	16
6.4 LAS BOLAS QUE SE CONVIERTEN EN AGENTES EXTERNOS	17
6.5 EMPLAZAMIENTO DE LAS BOLAS	18
6.6 RECOLOCANDO UNA BOLA QUE SE HA SALIDO DEL CAMPO.....	19
6.7 JUGAR UNA BOLA QUE ESTÁ EN CONTACTO CON EL BORDE.....	20

7 ANOTACIÓN DE PUNTOS

7.1 CÓMO SE ANOTA UN PUNTO	20
DIAGRAMA 2 Y FIGURA 1	21
7.2 CUÁNDO UNA BOLA EMPIEZA A PASAR UN ARO	21
7.3 CUÁNDO UNA BOLA COMPLETA EL PASO POR EL ARO	22
7.4 ANOTACIÓN DE UN PUNTO	22
7.5 SITUACIONES ESPECIALES	23
7.6 CONSULTAR CON EL Oponente O CON EL ÁRBITRO	23
7.7 DECISIONES SOBRE POSICIONES DUDOSAS.....	24
7.8 LLEVAR EL TANTEO	24
7.9 EL ARO PASADO Y DISPUTADO EN ORDEN INCORRECTO.....	24

8 LAS BOLAS EN FUERA DE JUEGO

8.1 LAS LÍNEAS DE MEDIA DISTANCIA	25
8.2 CUÁNDO UNA BOLA ESTÁ EN FUERA DE JUEGO.....	25
DIAGRAMA 3	26
8.3 EXCEPCIONES AL FUERA DE JUEGO	27
8.4 INDICACIÓN DE IR A UN ÁREA DE PENALTI.....	27

PARTE 3 IRREGULARIDADES

9 INTERFERENCIAS

9.1 UN JUGADOR INTERFIERE CON UNA BOLA	28
9.2 UN AGENTE EXTERNO INTERFIERE CON UNA BOLA	29
9.3 INTERFERENCIAS DEBIDAS A LA SUPERFICIE DEL CAMPO	30
9.4 INTERFERENCIAS SOBRE LA EJECUCIÓN DE UN GOLPE	31
9.5 INTERFERENCIAS DEBIDAS A EQUIPAMIENTOS DEFECTUOSOS.....	32
9.6 INTERFERENCIAS DEBIDAS A INFORMACIÓN INCORRECTA	32
9.7 INTERFERENCIAS DEBIDAS A OBSTÁCULOS SUELTOS.....	33
9.8 INTERFERENCIAS DEBIDAS AL TIEMPO METEOROLÓGICO.....	33

10 EL JUEGO DE BOLA INCORRECTA

10.1 EN GENERAL	33
10.2 PARAR EL JUEGO	34
10.3 JUGAR FUERA DE TURNO.....	34
10.4 EL GOLPE PREVIO JUGADO CON LA BOLA DEL Oponente	34
10.5 LA BOLA INCORRECTA JUGADA POR EL EQUIPO GOLPEADOR	35
10.6 ESTADO DE GOLFES ANTERIORES Y ANOTACIÓN DE PUNTOS	36
10.7 BOLA INCORRECTA Y FALTA EN EL MISMO GOLPE	36

11 FALTAS

11.1 DEFINICIÓN	37
11.2 TIPOS DE FALTA	37
11.3 DECLARACIÓN DE FALTA	38
11.4 CONSECUENCIA DESPUÉS DE LAS FALTAS	38
11.5 SI SE COMETE MÁS DE UNA FALTA EN EL MISMO GOLPE.....	39

12 JUEGO SIMULTÁNEO

- 12.1 AMBOS EQUIPOS JUEGAN GOLPES SIMULTÁNEOS39
12.2 UN MISMO EQUIPO JUEGA GOLPES SIMULTÁNEOS39

13 JUGAR UNA VEZ PARADO EL JUEGO.....40

PARTE 4 OTROS TEMAS

14 INFORMACIÓN, CONSEJOS Y USO DE MARCADORES

- 14.1 INFORMACIÓN SOLICITADA POR EL ADVERSARIO40
14.2 PROHIBICIÓN DE CONSULTAR INFORMACIÓN ESCRITA40
14.3 PROHIBICIÓN DE DAR CONSEJOS TÁCTICOS AL ADVERSARIO41
14.4 LOS ESPECTADORES NO DEBEN DAR CONSEJOS TÁCTICOS41
14.5 ACONSEJAR EN PARTIDOS DE DOBLES.....41
14.6 MARCADORES.....41

15 ARBITRAJE

- 15.1 ÁRBITROS INVOLUCRADOS EN UN PARTIDO.....42
15.2 OBSERVACIÓN DE GOLPES Y DIFERENCIAS DE OPINIÓN.....42
15.3 SITUACIÓN SIN SALIDA42
15.4 EL ARO QUE SE DISPUTA O SE PASA EN ORDEN INCORRECTO43
15.5 REGLA DECISIVA43

16 COMPORTAMIENTO

- 16.1 GENERAL44
16.2 COMPORTAMIENTO INADECUADO44
16.3 JUGAR A UN RITMO RAZONABLE45
16.4 PENALIZACIONES CUANDO HAY UN ÁRBITRO ENCARGADO46
16.5 PENALIZACIONES CUANDO NO HAY UN ÁRBITRO ENCARGADO47

17 ÁREAS DE PENALTI Y CONTINUACIÓN DESDE ÁREA DE PENALTI

- 17.1 LAS ÁREAS DE PENALTI48
17.2 CONTINUACIÓN DESDE EL ÁREA DE PENALTI48

18 LOS COLORES ALTERNATIVOS Y PARTIDOS SIMULTÁNEOS

- 18.1 LOS COLORES ALTERNATIVOS48
18.2 PARTIDOS SIMULTÁNEOS.....49

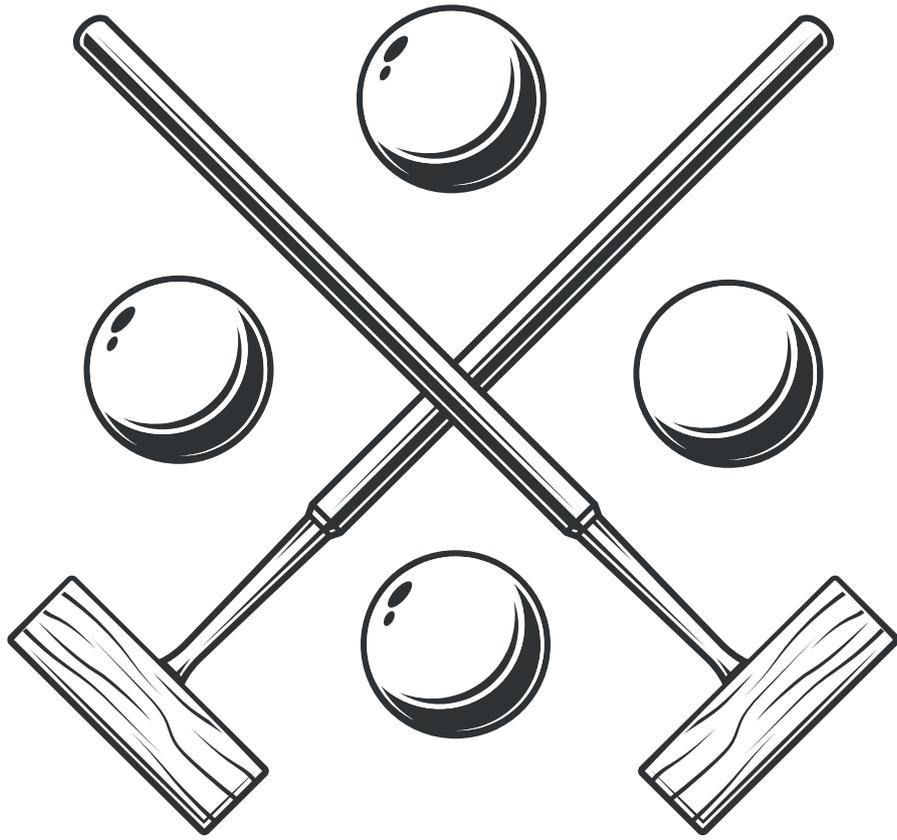
19 PARTIDOS CON TIEMPO LÍMITE

- 19.1 PROCEDIMIENTO CUANDO SE CUMPLE EL TIEMPO.....49
19.2 INFORMACIÓN SOLICITADA POR EL ADVERSARIO51
19.3 RECUPERAR O AÑADIR TIEMPO51
19.4 SUSPENSIÓN DEL TIEMPO51

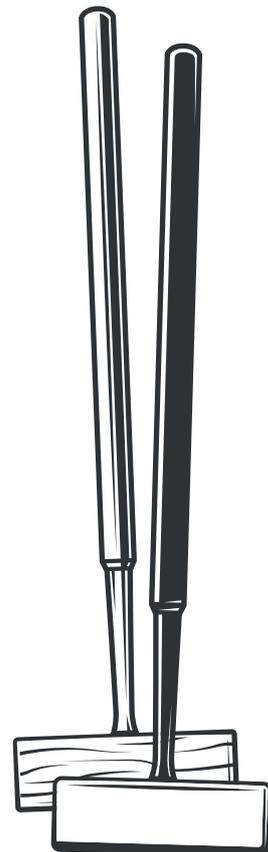
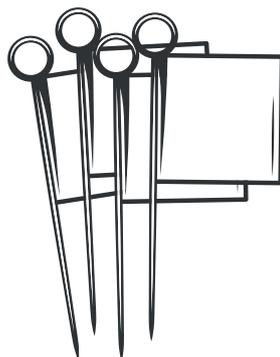
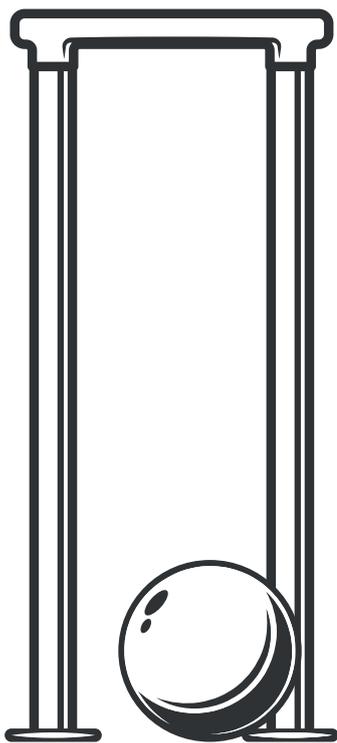
20 JUEGO CON HÁNDICAP

- 20.1 GENERAL52
20.2 INDIVIDUALES.....52
20.3 DOBLES.....52
20.4 PUNTOS ANOTADOS POR UN GOLPE ADICIONAL53
20.5 CUÁNDO SE PUEDE JUGAR UN GOLPE ADICIONAL.....53

20.6 COMUNICACIÓN CON EL CONTRINCANTE.....	54
20.7 DESPUÉS DE UNA BOLA INCORRECTA.....	54
20.8 DESPUÉS DE UNA FALTA.....	55
20.9 PASAR UN ARO INCORRECTO.....	55
20.10 DESPUÉS DE RECIBIR INFORMACIÓN INCORRECTA.....	55
20.11 EL ADVERSARIO SOLICITA INFORMACIÓN.....	55
20.12 PARTIDOS CON LÍMITE DE TIEMPO.....	55
20.13 ADMINISTRACIÓN.....	56
21 JUEGO CON VENTAJA	
21.1 GENERAL	56
21.2 HÁNDICAP EN EL JUEGO CON VENTAJA.....	56
21.3 EL TANTEO GANADOR	57
21.4 PUNTUACIONES DE SALIDA	57
21.5 DOBLES.....	57
21.6 PARTIDO.....	57
APÉNDICE 1	
RESOLUCIÓN DE SITUACIONES INCIERTAS	
RESUMEN DE LAS DECISIONES	58
APÉNDICE 2	
TOLERANCIAS Y EQUIVALENCIAS MÉTRICAS	
CUADRO 1 - DIMENSIONES SUJETAS A TOLERANCIAS	59
CUADRO 2 – EQUIVALENCIAS MÉTRICAS DE OTRAS DIMENSIONES.....	60
APÉNDICE 3	
GOLPES ADICIONALES EN JUEGO CON HÁNDICAP	
CUADRO 1 – GOLPES ADICIONALES EN INDIVIDUALES.....	61
CUADRO 2 – GOLPES ADICIONALES EN DOBLES	62
APÉNDICE 4	
COMPENSACIÓN DE PUNTOS EN PARTIDOS INDIVIDUALES CON HANDICAP.....	63
APÉNDICE 5	
JUEGO CON VENTAJA	
TABLA A 4 PUNTOS.....	64
TABLA A 7 PUNTOS.....	65
TABLA A 10 PUNTOS.....	66



CROQUET



GLOSARIO

Los términos de este glosario se presentan ordenados alfabéticamente y cuando aparezcan en el reglamento estarán resaltados en cursiva. Se ampliará con detalle cada concepto en las reglas que le afecten directamente.

- **Agente externo.** Cualquier elemento que, según este reglamento, no pueda afectar al juego (ver regla 4.1).
- **Anulado.** Si se anula un golpe se trata como si no se hubiera jugado (ver regla 6.3.6).
- **Área de penalti.** Zona semicircular en el campo con un radio de 0,9144 m (ver regla 17.1.1).
- **Área de salida.** Zona de 0,9144 m en la esquina IV o zona adyacente determinada por el organizador.
- **Aro en secuencia.** El siguiente aro que ha de ser jugado según un orden predeterminado dando lugar a que se anote un punto (ver regla 7.4.1).
- **Beneficiario.** El jugador con derecho a jugar un golpe adicional cuando se juega con hándicap (ver regla 20).
- **Bola asociada.** La bola del equipo golpeador que no es la del golpeador.
- **Bola del golpeador.** Normalmente, la bola que sigue en secuencia a la que se ha jugado en el último golpe (bola que tiene derecho a ser jugada) (ver regla 1.2 y 6.3.4).
- **Bola en fuera de juego.** Bola en situación de recibir la indicación de ir a un área de penalti.
- **Bola encajada.** Bola en contacto simultáneo con las dos partes verticales de un aro (ver regla 9.5).
- **Bola en contacto con el borde.** Bola recolocada en el campo con uno de los puntos de su circunferencia en contacto con una pared vertical imaginaria alzada sobre el borde (ver regla 6.6.1).
- **Borde.** Borde interior de cualquier línea de delimitación del campo (ver regla 2.2.2).
- **Continuación desde área de penalti.** Método para continuar un partido (ver regla 17.2).

- **Cuerpo.** Hace referencia a tocar o a entrar en contacto con el cuerpo de un jugador, también incluye sus enseres o todo lo que lleve encima que no sea el mazo.
- **Dueño de bola en fuera de juego.** Equipo al que pertenece una bola que está en fuera de juego.
- **Equipo.** Este término se utiliza también en partidos individuales, en los que el equipo solo tiene un jugador. (Nota de la traducción: este término no aparece en el glosario de la versión inglesa).
- **Error.** Irregularidad que tiene lugar cuando un jugador golpea una bola equivocada (regla 10), comete una falta (regla 11), incurre en juego simultáneo (regla 12) o juega una vez parado el juego (regla 13).
- **Golpeador.** Jugador propietario de la bola a la que le toca jugar.
- **Golpe previo.** Golpe anterior al último golpe dado.
- **Indicación de ir a área de penalti.** Indicación que recibe el propietario de la bola en fuera de juego, por parte de su oponente, para que esta bola sea jugada desde el área de penalti elegida por el oponente.
- **Interferencia.** Irregularidad que no es un error y que, no necesariamente, supone la ejecución de un golpe (ver regla 9).
- **Irregularidad.** Un error o una interferencia (ver reglas 9 a 13).
- **Obstáculo suelto.** Pequeño objeto suelto que se encuentra sobre la superficie del campo, como por ejemplo desechos de lombrices, hojas, nueces, ramitas, restos y material similar.
- **Oponente del dueño de bola en fuera de juego.** El equipo adversario al dueño de bola en fuera de juego (ver regla 8.4).
- **Parar el juego.** Un jugador o un árbitro paran el juego con el fin de cumplir con su responsabilidad de que este reglamento se aplique justa y correctamente. Han de hacerlo de modo que el requerimiento se oiga bien.
- **Período de golpeo.** Tiempo que empieza cuando un jugador ha adoptado una postura con la intención

aparente de dar un golpe y termina cuando abandona esa postura de forma controlada o, en su caso, cuando termina el turno (ver regla 6.2.2).

- **Recolocar.** Cuando se indica que una bola ha de “recolocarse”, se colocará en la posición que ocupaba antes de que se moviese, tanto si se movió por un golpe como por otro motivo, a no ser que la regla aplicable disponga otra cosa.
- **Ronda de partidos.** Enfrentamiento entre dos equipos consistente en uno o más partidos.
- **Tiempo meteorológico.** Viento, lluvia y cualquier otra forma de precipitación.
- **Umbral del aro.** Espacio que incluye y está delimitado por los planos de entrada y de salida (ver regla 7.1 y diagrama 2). **(a) Plano de entrada (PE)** Plano formado al erigir una pared vertical imaginaria en contacto con las dos partes verticales del aro, desde el suelo hasta la corona, por el lado por el que se juega ese aro (ver regla 7). **(b) Plano de salida (PS)** Plano equivalente al plano de entrada en el lado por el que no se juega el aro (ver regla 7). (Nota de la traducción: en la versión inglesa de la sexta edición no se utilizan los términos “plano de entrada” ni “plano de salida”).



PARTE 1

INTRODUCCIÓN

1 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

1.1 CÓMO SE JUEGA

1.1.1 Se juega golpeando una bola con un mazo. Hay dos equipos opuestos que se alternan jugando en turnos sucesivos. Cada turno se compone de un golpe (sujeto a las excepciones expuestas en este reglamento).

1.1.2. Un partido puede jugarse en modalidad individual, con un jugador en cada equipo; o en la de dobles, con dos. En dobles cada jugador de un equipo juega siempre con la misma bola durante todo el partido.

1.1.3 Un equipo juega con las bolas azul y negra y el equipo contrincante con la roja y amarilla. [Ver regla 18.1 para uso de colores alternativos].

1.2 SECUENCIA DE COLORES, *BOLA DEL GOLPEADOR* Y *GOLPEADOR*

1.2.1 La secuencia de juego de las bolas es: azul, rojo, negro y amarillo.

1.2.2. Al final de cada turno, después de que se haya jugado cualquiera de las bolas en el último golpe, la siguiente bola de la secuencia se convierte en *bola del golpeador* y su dueño en *golpeador*, a no ser que en alguna de las reglas de este reglamento se disponga lo contrario. [Secuencia de colores alternativos: ver regla 18.1. Juego con hándicap: ver regla 20.5.2.].

1.3 EL OBJETO DEL JUEGO

1.3.1 El objeto del juego es que cada equipo anote puntos pasando cualquiera de sus dos bolas por los aros según el orden dispuesto en la regla 1.4. La numeración de los aros se muestra en el Diagrama 1.

1.3.2 Un equipo anota un punto cuando una de sus bolas es la primera en pasar por el *aro en secuencia* conforme a la regla 7. Ambos adversarios disputan a continuación el siguiente aro según el orden indicado.

1.3.3 Si se disputan o anotan uno o más aros sin seguir el orden predeterminado, se aplicarán las reglas 7.9 y 15.4.

1.4. EL PARTIDO

1.4.1 Un partido es un enfrentamiento al mejor de 7, 13 o 19 puntos y termina al final del turno en el cual uno de los equipos anota la mayoría de los puntos en juego, según las reglas 1.4.5 y 1.4.6 y las posibles rectificaciones según las reglas 8 a 16. [Partidos con tiempo límite: ver regla 19. Partidos con ventaja: ver regla 21].

1.4.2 En un partido a 7 puntos se juegan los seis primeros aros, por orden del 1 al 6. Si es necesario, el séptimo aro se anotará disputando de nuevo el aro 1.

1.4.3 En un partido a 13 puntos, se juegan los 12 primeros aros, por orden del 1 al 12. Si es necesario, el punto 13 se anotará disputando de nuevo el aro 3.

1.4.4 En un partido a 19 aros se juegan los 12 primeros aros en orden del 1 al 12; los siguientes seis serán los aros 3, 4, 1, 2, 11 y 12 que corresponden a los números del 13 al 18 respectivamente. Si es necesario, el punto 19 se anotará disputando de nuevo el aro 3.

1.4.5 En un torneo o campeonato por equipos, el organizador puede especificar un método alternativo que determine cuándo termina un partido.

1.4.6 Si los jugadores abandonan el campo o empiezan otro partido habiendo acordado qué equipo ha resultado vencedor, el partido se da por terminado con el resultado acordado.

1.5 LA RONDA DE PARTIDOS

1.5.1 Sujeto a la regla 1.5.2, una *ronda de partidos* se disputa al mejor de uno, tres o cinco partidos. Termina en cuanto uno de los equipos gana la mayoría de partidos que

está previsto jugar.

1.5.2 En torneos o competiciones por equipos, una *ronda de partidos* puede consistir en dos partidos.

1.5.3 Si una *ronda de partidos* consiste en más de un partido, se aplica la regla 5.3.

1.6 UNIDADES DE MEDIDA

Todas las dimensiones de este reglamento están en unidades métricas, pero también se aceptan sus equivalentes en unidades imperiales tal y como aparecen en el Apéndice 2. En relación con un campo en concreto solo se permite usar un sistema de medidas. (Nota de la traducción: la versión original del reglamento de la WCF utiliza las unidades imperiales).

2 EL 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 denominan 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 LAS BANDAS

2.2.1 Las bandas se denominan norte, sur, este y oeste, independientemente de la orientación geográfica del campo. Ver Diagrama1.

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

2.2.3 Cuando se aprecie más de un *borde* y no quede claro cuál de ellos debe 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 será la línea recta imaginaria que mejor se ajusta al *borde* interior de la banda.

2.3 EL PALO DE CORSARIOS Y LOS 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 cuyos planos 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

2.5.1 Si se descubriera que se está jugando un partido sin palo de corsarios o sin alguno de los aros, o bien uno de éstos está mal colocado, el elemento en cuestión debe colocarse correctamente; y el juego continuará a partir de ese momento. Todos los puntos anotados hasta ese momento sobre un juego correcto son válidos.

2.5.2 Si una bola se encuentra en el lugar en el que ha de colocarse correctamente un aro o el palo de corsarios, será

colocada como decida su propietario de manera que esté en contacto con el aro o palo de corsarios una vez colocados.

3 EL EQUIPAMIENTO

3.1 EL 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 para 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 firmemente clavado en posición vertical.

(b) Si se observa, en cualquier momento del juego, que el palo de corsarios está mal alineado o suelto, el golpeador puede pedir que su posición sea corregida. Cualquier corrección debe ser llevada a cabo inmediatamente bajo la supervisión de ambos equipos (o un árbitro), 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. 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 LOS 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, se admite una

tolerancia de +13 mm/-25mm.

(b) Los palos verticales y la corona deben tener un diámetro uniforme por encima del suelo 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 en campeonatos por equipos, la gerencia del torneo puede especificar una anchura interna menor, tanto en la distancia entre los palos verticales como en el hueco entre la bola y la superficie interna de uno de ellos cuando la bola, apoyada en el suelo, 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 El 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 de AC.

3.2.3 Estado correcto:

(a) Todos los aros deben estar colocados verticalmente 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 equipos (o un árbitro), excepto cuando una bola esté en contacto con el aro, o vaya a estarlo, como consecuencia de dicho ajuste. En este caso, la posición del 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 equipos, 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 ambos equipos, durante el transcurso del mismo.

3.3 LAS 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 torneos o en campeonatos por equipos, los organizadores pueden especificar requisitos adicionales.

3.4 LOS MAZOS

3.4.1 La estructura:

Un mazo se compone de una cabeza y un mango firmemente conectados en ángulo recto en, por lo menos, los 30 cm del mango 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 qué extremo de la cabeza se vaya a golpear la bola.

3.4.2 La 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 La cabeza:

(a) Ha de ser rígida y puede estar hecha de cualquier material. 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 en las mismas.

(b) Los bordes de cada cara deben estar hechos de una

forma y con un material que no dañen las bolas y, tengan la forma que tengan (incluso si están biselados), estos 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 embargo, la varilla puede no ser totalmente recta y la cabeza puede tener líneas que sirvan para apuntar.

3.4.5 Los jugadores con discapacidad:

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

3.4.6 Cambio de mazos:

(a) No se puede cambiar de mazo durante un partido a no ser que, por equivocación, deje de estar disponible para la continuidad del partido o su uso se vea significativamente afectado por daños accidentales, o un fallo mecánico o estructural, que ocurriesen o fuesen descubiertos durante el partido. Un mazo dañado solo puede utilizarse si no proporciona ventaja al jugador. Si la cabeza es desmontable tampoco puede cambiarse salvo por lo dispuesto en esta norma.

(b) Las características de juego de un mazo nunca pueden cambiarse durante el partido, excepto para restaurarlo a su estado inicial. Cambiar la empuñadura para facilitar su uso, en condiciones meteorológicas diferentes, no constituye cambiar las características de juego del mazo. Si se cambia un mazo por otro según la regla 3.4.6(a), las características de juego del mazo reemplazado no tienen que ser las mismas que las del original.

4 LOS AGENTES EXTERNOS Y LOS ACCESORIOS

4.1 LOS AGENTES EXTERNOS

4.1.1 *Agente externo* es aquel que, según este reglamento, no puede afectar al juego; por ejemplo: un animal, un

espectador, un árbitro que no sea el jugador, los jugadores y el equipamiento de otro partido, cualquier otro accesorio u objeto perdido. Sin embargo, no es *agente externo*:

(a) un *obstáculo suelto*;

(b) *el tiempo meteorológico* o sus consecuencias;

(c) una pinza puesta en un aro incluso aunque sea de otro partido.

4.1.2 En ciertas circunstancias:

(a) una bola del partido puede ser *agente externo* (ver regla 6.4).

(b) el *cuerpo* de un jugador o su mazo pueden ser considerados *agente externo* (ver regla 9.1).

4.2 LOS ACCESORIOS

4.2.1 Para qué sirven:

(a) Los accesorios, incluidos los descritos en las reglas 4.2.2 a 4.2.6, pueden utilizarse a efectos decorativos o como guía o ayuda en el juego.

(b) Cualquier accesorio, incluida una pinza puesta en un aro, puede ser temporalmente retirado por cualquiera de los equipos 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 Las barreras:

(a) Puede colocarse alrededor de las bandas una barrera o elemento adecuado de altura suficiente para parar las bolas.

(b) 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 Los banderines de esquina:

(a) Pueden colocarse banderines en las esquinas I, II, III y IV de color azul, rojo, negro y amarillo respectivamente.

(b) Deben montarse en soportes de unos 30 cm de altura, 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 Los marcadores de líneas de media distancia:

A efectos de marcar los extremos de las líneas de media distancia, se pueden colocar en las bandas (pero sin meterse dentro del campo) unas estacas blancas que sean suficientemente visibles desde cualquier punto del campo de juego.

4.2.6 Las pinzas:

(a) Se pueden proporcionar dos juegos de pinzas para marcar la anotación de aros. Uno de los juegos ha de ser azul o negro y el otro rojo o amarillo (u otros colores si se usan bolas alternativas).

(b) Una pinza enganchada a un jugador forma parte de su *cuerpo*.

(c) Una pinza no es *agente externo* cuando está puesta sobre un aro o enganchada a la ropa de un jugador, pero sí lo es cuando se cae o está sobre la superficie del campo.

PARTE 2

REGLAS GENERALES DE JUEGO

5.EL COMIENZO DEL JUEGO

5.1 ORDEN DE JUEGO

5.1.1 Los dos equipos echan a suertes el orden de juego lanzando una moneda al aire o por un procedimiento similar conforme a la regla 5.3.2. El ganador decide si salir primero o segundo.

5.1.2 El equipo que juega primero será el equipo *golpeador* y 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, cada una de las bolas se juega desde el *área de salida*.

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

5.3 RONDAS DE MÁS DE UN PARTIDO

5.3.1 Sujeto a la regla 10.1.2, los equipos mantienen las mismas bolas durante todo el partido y, en dobles, cada jugador la misma bola.

5.3.2 El equipo perdedor de un partido comienza el siguiente partido con cualquiera de sus dos bolas sujeto a la regla 5.3.3.

5.3.3 En torneos o en competiciones por equipos, si una *ronda de partido* consiste en dos partidos, la gerencia del torneo puede decidir que el equipo que perdió el sorteo en el primer partido decida el orden de juego en el segundo partido.

5.4 IRREGULARIDADES EN LOS CUATRO PRIMEROS TURNOS DEL JUEGO

Si después de una irregularidad, según la regla 5.2.1 se recoloca una bola jugada desde el *área de salida*, esta se convierte en *agente externo* según la regla 6.4.2 (e). Esta bola puede ser jugada desde cualquier punto dentro del *área de salida* cuando se vuelva a jugar.

6 EL TURNO, EL PERIODO DE GOLPEO Y EL GOLPE

6.1 EL TURNO

6.1.1 El turno es un periodo de tiempo durante el cual un golpe:

- (a) se juega.
- (b) se repite.
- (c) se declara que ha sido jugado.

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

6.1.3 Sujeto a la regla 6.1.4, un turno termina cuando todas las bolas que se hayan movido por un golpe se han parado o han salido del campo; o cuando se declara haber jugado un golpe. [Partidos con tiempo límite, ver regla 19.1.2].

6.1.4 Si un jugador debe repetir un golpe o teniendo derecho decide hacerlo, el turno no termina hasta que todas las bolas que se hayan movido por el golpe repetido se paren o salgan del campo, o cuando se dé por jugado el golpe de repetición. [Partidos con tiempo límite: ver regla 19.1.2].

6.2 EL PERIODO DE GOLPEO

6.2.1 Sujeto a la regla 6.2.2, el *período de golpeo* empieza cuando el jugador ha adoptado una postura con la intención aparente de jugar un golpe y termina cuando el jugador abandona controladamente dicha postura o cuando termina el turno si no ha abandonado dicha postura.

6.2.2 Si el jugador que ha adoptado la postura de golpeo la abandona controladamente antes de jugar un golpe o de cometer una falta, el periodo de golpeo se cancela y no comenzará otra vez hasta que el jugador, de nuevo, adopte una postura con la intención aparente de dar un golpe.

6.3 EL GOLPE

6.3.1 Un golpe es una acción o una declaración hecha por un jugador. Sujeto a la regla 6.3.2, se juega un golpe o se dice que se ha jugado una bola en un golpe cuando:

- (a) el mazo del jugador entra en contacto con la bola que pretendía jugar durante el *periodo de golpeo*, tanto deliberada como accidentalmente;
- (b) el jugador comete una falta (ver regla 11);
- (c) el jugador declara haber jugado el golpe, en cuyo caso se considera que se ha jugado el golpe con la bola que haya indicado.

6.3.2 No se ha jugado un golpe si un jugador:

- (a) falla o no llega a tocar la bola que pretende jugar sin cometer falta;
- (b) golpea una bola que pertenece a otro partido. Si el equipo contrario no se da cuenta y juega a continuación, se considera la bola del otro partido como bola del oponente (ver reglas 10.4 y 10.6).

6.3.3 Si el mazo del jugador contacta con una bola del partido que no tiene intención de jugar durante el *periodo de golpeo*, comete una falta conforme a la regla 11.2.8 y se considera que el golpe ha sido jugado con la bola que pretendía golpear (ver regla 6.3.1 (b)).

6.3.4 Un golpe debería ser jugado por el *golpeador* cuando juega la *bola del golpeador*. Si el *golpeador* juega otra bola o un jugador que no es el *golpeador* juega un golpe, se aplica la regla 10.

6.3.5 Sujeto a las reglas 8 a 16, una bola puede moverse como resultado de un golpe o hacer que otra bola se mueva por impactos tanto directos como indirectos entre ellas u otras bolas, o por una fuerza transmitida por un aro o el palo de corsarios.

6.3.6 Si se *anulan* uno o más golpes (ver reglas 10.3.3, 13 y 16.4.4 (a)), se considerará que no han sido jugados y, por tanto, se ignorará cualquier *irregularidad* cometida como resultado de dichos golpes. El partido recupera el estado en el que se encontraba antes del primer golpe *anulado*, *recolocando* las bolas en las posiciones que ocupaban en ese momento y cancelando cualquier punto anotado por cualquiera de los dos equipos como resultado de dichos golpes. Se resuelve cualquier *irregularidad* que se hubiese cometido en el golpe previo a un golpe *anulado* y el juego continúa según este reglamento. [Partidos con tiempo límite, ver regla 19.3.1. Juego con hándicap: ver reglas 20.5.3, 20.6.2 y 20.7.2].

6.3.7 Si un equipo pierde el derecho a jugar su próximo golpe según las reglas 12.1.2 (b), 15.5, 16.4.2 o 16.4.4 (b), el juego continúa como si este equipo hubiera dado por jugado ese golpe según la regla 6.3.1(c) y se jugaría la próxima bola en la secuencia de colores.

6.4 LAS BOLAS QUE SE CONVIERTEN EN AGENTES EXTERNOS

6.4.1 Una bola es *agente externo* hasta el comienzo del *periodo de golpeo* en el que es jugada por primera vez en el

partido y puede convertirse en *agente externo* temporalmente durante el partido.

6.4.2 Una bola se convierte en *agente externo* cuando:

(a) se sale del campo, lo que ocurre en cuanto cualquiera de sus partes entra con contacto con una pared vertical imaginaria erigida en el *borde*;

(b) se indica que debe jugarse desde un *área de penalti* según las reglas 8.4 o 17.2; ...

(c) es objeto de una interferencia (ver regla 9.2.1 (a));

(d) se marca temporalmente retirándola de su posición legítima;

(e) se *recoloca* después de una *irregularidad* cometida como resultado de un golpe, habiendo sido la bola *agente externo* antes del inicio del *periodo de golpeo* de ese golpe;

(f) se ha intercambiado según la regla 10.5.6 con una bola que es *agente externo*.

6.4.3 Una bola deja de ser *agente externo*:

(a) sujeto a la regla 6.7, desde el inicio del *periodo de golpeo* del golpe en el que se va a jugar de nuevo;

(b) cuando se soluciona una *interferencia* según la regla 9.2 o cuando se *recoloca* la bola después de haber sido temporalmente marcada y su lugar de reposición no está en *contacto con el borde*;

(c) cuando se intercambia según la regla 10.5.6 con una bola que no es *agente externo*.

6.4.4 Si hay dudas sobre si una bola ha salido o no del campo, se determinará que sí ha salido.

6.5 EMPLAZAMIENTO DE LAS BOLAS

6.5.1 Al finalizar el turno, el juego continúa con las bolas en los emplazamientos que ocupan en ese momento, exceptuando cualquier bola cuya posición cambie según esté especificado en este reglamento.

6.5.2 El emplazamiento de una bola al finalizar un turno es aquel en el que aparentemente ha estado parada durante un periodo mínimo de cinco segundos, o como lo acuerden ambos equipos. Si no hay acuerdo, se aplica la regla 15.2.2.

6.5.3 Si una bola se mueve después de que se haya parado al menos cinco segundos y antes de que se juegue el siguiente golpe, debe *recolocarse* antes de que se juegue el próximo golpe.

6.5.4 Sujeto a la regla 6.5.5, ambos equipos son responsables de que todas las bolas estén correctamente colocadas antes de que se juegue un golpe. Sin embargo, según las reglas 8.4.4 y 13, no hay remedio si una bola, incluyendo una bola que sea *agente externo*, se juega desde un emplazamiento incorrecto. [Partidos simultáneos, ver regla 18.2.3]

6.5.5 No es necesario colocar correctamente una bola que es *agente externo* antes de jugar un golpe si:

(a) no va a ser jugada en el próximo golpe.

(b) ambos equipos piensan que no se verá afectada por el próximo golpe.

6.5.6 Si se deja sobre el campo una bola que es *agente externo* y es afectada por el juego subsiguiente, debe ser recolocada en su posición correcta antes de ser jugada de nuevo.

6.5.7 Si se descubre que una bola que no es *agente externo* está colocada incorrectamente, pero no se ha visto afectada por el juego subsiguiente, debe ser correctamente colocada antes del próximo golpe. No hay solución si dicha bola ha sido afectada por el juego posterior.

6.6 RECOLOCANDO UNA BOLA QUE SE HA SALIDO DEL CAMPO

6.6.1 Sujeto a las reglas 6.6.4 y 9.4, una bola que ha salido del campo debe ser *recolocada* antes de ser jugada de nuevo de modo que esté en *contacto con el borde* en el punto por donde salió, según acuerden ambos equipos. Si no se pusieran de acuerdo, el que decide es el jugador responsable de que se saliese (o el árbitro).

6.6.2 Se puede marcar el punto de recolocación de una bola que ha salido del campo en cualquier momento antes de que sea jugada de nuevo:

- (a) *recolocándola* según la regla 6.6.1,
- (b) colocándola por fuera del borde cerca de su punto de *recolocación*,
- (c) utilizando un marcador (ver regla 14.6.3).

El equipo interesado en recolocar o marcar la posición de recolocación de esa bola es el responsable de hacerlo. Si los contrincantes no se ponen de acuerdo en el método de marcar la bola, se usará un marcador.

6.6.3 Si una bola *recolocada* según la regla 6.6.1 o colocada cerca del borde según la regla 6.6.2 (b) impide el juego de otra bola, puede ser retirada temporalmente una vez marcada su posición.

6.6.4 Si no se puede *recolocar* una bola de acuerdo a lo indicado en la regla 6.6.1 por la presencia de otra bola en el campo, debe ser *recolocada* después de que se haya jugado la otra bola. Sin embargo, si le toca ser jugada primero, se debe *recolocar* en *contacto con el borde* y en contacto, a cualquiera de los lados, con la otra bola a decisión de su propietario.

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 en su próximo golpe. Si una bola *en contacto con el borde* no se juega de modo que se dirija hacia el interior del campo en el siguiente golpe en el que sea jugada, seguirá siendo *agente externo*. Cualquier bola movida por un golpe que no se dirija hacia el campo será *recolocada* y cualquier punto anotado será cancelado (dándose por jugado el golpe).

7 ANOTACIÓN DE PUNTOS

7.1 CÓMO SE ANOTA UN PUNTO

7.1.1 Para que un equipo anote un punto con su bola, esta debe haberse movido a consecuencia de un golpe, directa o indirectamente (ver regla 6.3.5) y haber pasado por el *aro en*

secuencia.

7.1.2 Al proceso por el que una bola pasa por un aro se le llama anotar un aro (ver reglas 7.2 y 7.3 y diagrama 2).

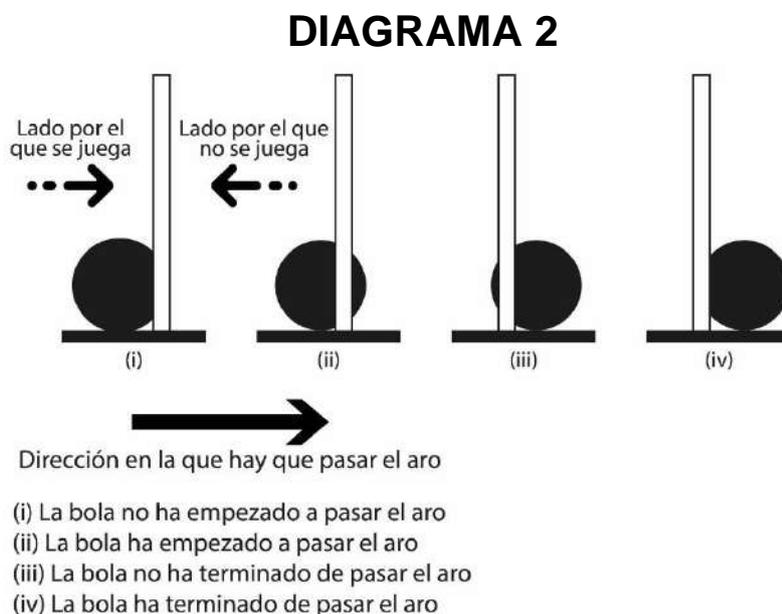
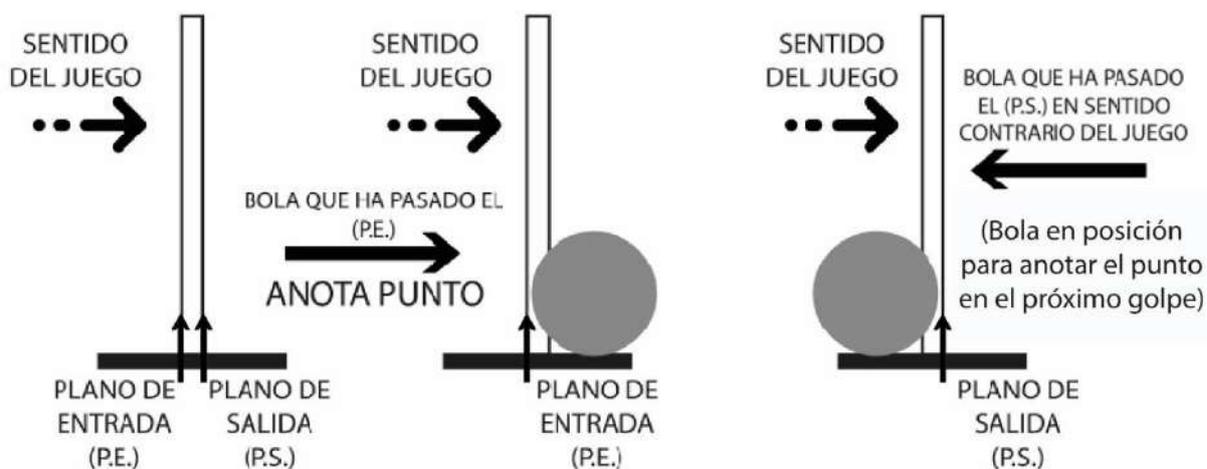


Figura 1



* Figura 1 es aclaratoria y añadida a este al reglamento por la A.E.C.

7.2 CUÁNDO UNA BOLA EMPIEZA A PASAR UN ARO

7.2.1 Una bola empieza a pasar un aro cuando sobresale por el plano de salida sujeto a la regla 7.2.2 y a las situaciones especiales que se fijan en las reglas 7.5.4 y 7.5.5. (Ver diagrama 2).

7.2.2 Si posteriormente la bola se mueve hacia atrás, a través del aro, durante el turno que se juega y se anida de

modo que no sobresale por el plano de salida (ver diagrama 2) o retrocede y se queda por fuera del plano de entrada; esa bola no ha empezado a pasar el aro.

7.2.3 Si una bola empieza a pasar el *aro en secuencia* desde el plano de salida, se le aplica la regla 7.5.4. Según la regla 7.6 cualquiera de los dos equipos puede solicitar que la posición de dicha bola sea comprobada por el oponente (o por el árbitro) para determinar si está en posición de pasar el aro y anotar el punto en el siguiente golpe. En una situación dudosa, se aplica la regla 7.7.1.

7.3 CUÁNDO UNA BOLA COMPLETA EL PASO POR EL ARO

7.3.1 Sujeto a la regla 7.3.2, una bola ha pasado el aro en disputa cuando sobrepasa completamente el plano de entrada en el sentido del juego (ver diagrama 2).

7.3.2 Una bola no ha pasado el aro si durante su turno retrocede por el aro y se para anidada de modo que sobresale parte de la bola por fuera del plano de entrada o se sale completamente del mismo.

7.3.3 Cualquiera de los dos equipos puede solicitar que se compruebe la posición de una bola de acuerdo a la regla 7.6 para determinar si ha pasado el *aro en secuencia*. En una situación dudosa se aplicará la regla 7.7.2.

7.3.4 Una bola puede pasar el aro en disputa en el turno en el que empezó a pasarlo. También puede completar el pase del aro en un turno posterior.

7.4 ANOTACIÓN DE UN PUNTO

7.4.1 Sujeto a la regla 7.4.2, una bola anota un punto en un turno durante el que termina de pasar por el *aro en secuencia*. El próximo aro del recorrido se convierte en el nuevo *aro en secuencia* cuando la bola se pare, al final del turno, en una posición en la que ninguna parte de la bola sobresalga del plano de entrada (ver regla 6.5.2).

7.4.2 En ciertas circunstancias, se puede cancelar o no anotar un punto (ver reglas 6.3.6, 6.7, 7.5.1, 7.9.2, 8.4.4, 9.6,

10.3, 10.4, 10.5.5 (b), 11.4.3, 12.2, 13 y 15.4.1). [Juego con hándicap: ver reglas 20.5.3 y 20.7.2].

7.5 SITUACIONES ESPECIALES

7.5.1 Si como resultado de un golpe pasan más de una bola por el *aro en secuencia*, solo anota el punto la bola que estuviera más cerca del aro antes de que se diera el golpe.

7.5.2 Se puede anotar más de un punto en un solo turno tanto por la misma como por diferentes bolas; siempre que, en el momento en el que se pasaron los aros, estos fueran los *aros en secuencia* según el orden establecido por la regla 7.4.

7.5.3 Si una bola entra por el *aro en secuencia* desde el plano de entrada y se para en el aro (anidada) y, después de una *irregularidad* cometida en un turno posterior, es *recolocada* en el aro, la bola puede completar el paso del aro y anotar el punto desde esa posición.

7.5.4 Una bola que entra por el *aro en secuencia* por el plano de salida no puede anotar el punto para sí misma en ese golpe. Para anotar un punto en el siguiente golpe tiene que:
(a) haberse anidado sin sobresalir por el plano de salida,
(b) haber pasado por completo el plano de salida.

7.5.5 Una bola parada no puede anotar ni perder un punto o estar en situación de poder o no poder anotar un punto solo por haberse movido o enderezado el *aro en secuencia* (ver regla 3.2.3 (b)).

7.6 CONSULTAR CON EL Oponente O CON EL ÁRBITRO

Un equipo debe consultar con el oponente (o con el árbitro), antes de realizar una comprobación (que no sea meramente visual) para ver si una bola ha anotado un punto o está en posición de hacerlo.

7.7 DECISIONES SOBRE POSICIONES DUDOSAS

7.7.1 Si, solo observando, se duda de si una bola ha pasado el *aro en secuencia* por el plano de salida y está en posición de anotar el aro según la regla 7.2, se debe determinar que sí lo ha pasado y está en condición de pasar y anotar dicho aro en su próximo golpe.

7.7.2 Si, solo observando, se duda de si una bola que ha pasado el *aro en secuencia*, de acuerdo a la regla 7.3, sobresale o no por el plano de entrada, la decisión debe ser que sí ha pasado y se anota ese aro.

7.8 LLEVAR EL TANTEO

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

7.9 EL ARO DISPUTADO Y PASADO EN ORDEN INCORRECTO

7.9.1 Un aro es incorrecto cuando un jugador, con la intención de marcar un punto, hace que una bola pase por un aro que no es el *aro en secuencia*. No se anotan puntos con los aros incorrectos, excepto si los jugadores han abandonado el campo de juego o comenzado otro partido con el mutuo acuerdo de cuál es el equipo ganador del último partido.

7.9.2 Si un jugador descubre que en el último golpe de cada equipo han disputado un aro incorrecto, debe *parar* el juego antes de jugar otro golpe. Si uno o más aros se han pasado incorrectamente, debe confirmarse cuál es el último aro válido y la puntuación en ese momento, retirándose cualquier pinza mal colocada. Las bolas se quedan donde se han parado y el juego continúa con la secuencia de color y aros correctos.

7.9.3 Si un árbitro, tanto activo como inactivo, cree que

ambos equipos han disputado un aro incorrecto en su último golpe o que se ha pasado un aro incorrecto, se aplicará la regla 15.4 [en partidos con límite de tiempo: ver regla 19.3.1; en juego con hándicap ver regla 20.9].

8 LAS BOLAS EN FUERA DE JUEGO

8.1 LAS LÍNEAS DE MEDIA DISTANCIA

Entre cada aro y el siguiente *aro en secuencia*, hay una línea llamada línea de media distancia (ver regla 1.4).

8.1.1 Las líneas de media distancia 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 debería atravesar el palo de corsarios en perpendicular a las bandas este y oeste.

8.1.2 Las líneas de media distancia se aplican de la siguiente manera: (Diagrama 3)

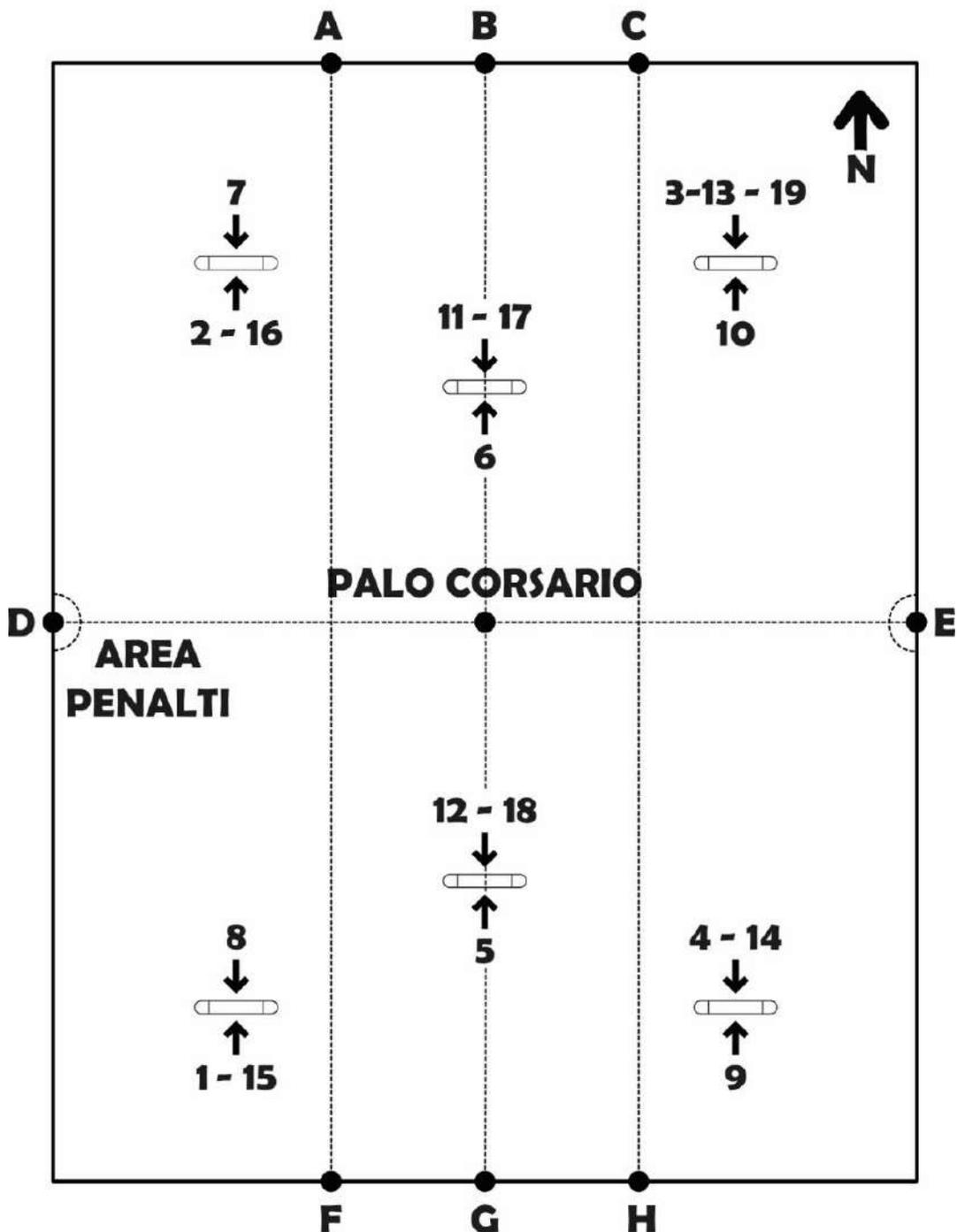
ARO EN SECUENCIA	LÍNEA DE MEDIA DISTANCIA FUERA DE JUEGO
7 ó 17	AF
3,9 ó 15	BG
5 u 11	CH
7º aro en partido a 7 puntos	DE
13º aro en partido a 13 puntos	DE
19º aro en partido a 19 puntos	DE
Todos los demás	DE

8.2 CUÁNDO UNA BOLA ESTÁ EN FUERA DE JUEGO

8.2.1 Conforme a la regla 8.2.3 y 8.3, una bola se convierte en *bola en fuera de juego* si toda ella está claramente más

allá de la línea de media distancia en relación al *aro en secuencia* que se va a jugar al final de un turno en el que se anota un punto. Si la bola ha salido del campo, pero todavía no se ha recolocado según la regla 6.6, su posición es el punto por el que salió del campo.

DIAGRAMA 3 LÍNEA MEDIA DISTANCIA SECUENCIA DE AROS



8.2.2 Una bola deja de ser *bola en fuera de juego*:

- (a) cuando recibe una *indicación de estar en fuera de juego*.
- (b) si no ha recibido indicación de *estar en fuera de juego*, en el momento en que el oponente juega su golpe.

8.2.3 Si una bola parada sufre una *interferencia* por parte del oponente o de un *agente externo*, cuando haya una duda razonable sobre su posición relativa a la línea de media distancia con el próximo *aro en secuencia*, se *recoloca* según la regla 9.2.2; no se considerará *bola en fuera de juego* si se anotase un punto antes de que sea jugada de nuevo.

8.3 EXCEPCIONES AL FUERA DE JUEGO

8.3.1 Una bola no es *bola en fuera de juego* si ya ha sido enviada a ser jugada desde un *área de penalti* o, según la regla 8.3.2, si ha alcanzado su posición final debido a:

- (a) el último golpe que se ha jugado (pasando aro),
- (b) un golpe dado por el adversario,
- (c) sujeto la regla 8.3.3, si ha estado en contacto con una bola del adversario en cualquier momento del último turno en el que esa bola se movió o fue jugada.

8.3.2 Las excepciones a la regla 8.3.1 no se aplican si el propietario de la bola:

- (a) ha dado por jugada esa bola desde que alcanzó su posición final,
- (b) ha cometido falta en el último golpe en el que la bola se movió o fue jugada.

8.3.3 Las excepciones a la regla 8.3.1(c) no se aplican si el único contacto con una bola del adversario es porque empezó en esa situación y la bola del adversario no se movió ni osciló cuando la bola del golpeador se movió o fue jugada.

8.4 INDICACIÓN DE IR A UN ÁREA DE PENALTI

8.4.1 El oponente del *fuera de juego* tiene el derecho a dar la *indicación de ir a área de penalti* hasta que juegue su golpe.

8.4.2 Antes de que el *dueño de una bola en fuera de juego* ejecute un golpe, puede preguntar a su oponente si desea darle la *indicación de ir a área de penalti*. El oponente debe contestar con prontitud (ver regla 16.2.8) y no puede cambiar su decisión.

8.4.3 Una bola señalada para ser jugada desde un *área de penalti*, se convierte inmediatamente en *agente externo* (ver regla 6.4.2(b)) y no puede volver a ser considerada *bola en fuera de juego* hasta que se juegue de nuevo. Sin embargo, una bola que deja de ser *bola en fuera de juego*, según la regla 8.2.2 (b), puede convertirse en *bola en fuera de juego* si, antes de que sea jugada de nuevo, se anotase otro punto.

8.4.4 Si el *dueño de una bola en fuera de juego* golpea su bola antes de que su oponente haya dicho qué quiere que se haga con su bola, o no actúa conforme a la indicación de ir a área de penalti dicha de manera claramente audible; el *oponente al dueño de la bola en fuera de juego* puede dar o repetir la *indicación de ir a área de penalti* después de que las bolas movidas por el golpe hayan sido *recolocadas* y cancelados los puntos obtenidos por ese golpe.

8.4.5 El *dueño de la bola en fuera de juego* que deba repetir un golpe conforme a la regla 8.4.4 ya no tiene derecho a dar una *indicación de ir a área de penalti*, 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 Un jugador interfiere con una bola parada, excepto durante el *periodo de golpeo* (mientras da o intenta dar un golpe), cuando la toca o hace que esta se mueva u oscile:

(a) con su mazo o con su *cuerpo*,

(b) como resultado del contacto entre su mazo o su *cuerpo* con un aro, el palo de corsarios, otra bola o un *agente*

externo.

9.1.2 En cualquier momento, una *interferencia* deliberada con una bola por parte de un jugador va contra la regla 16.1 (ver regla 16.2.7(a)) a no ser que la bola sea un *agente externo* o el jugador:

(a) levante la bola para que no sea golpeada por un *agente externo*;

(b) marque o limpie la bola con el permiso del adversario (o del árbitro);

(c) 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 *recoloque* según la regla 6.6.1, no tenga consecuencias a efectos tácticos;

(d) mueva o toque la bola de acuerdo a este reglamento.

9.1.3 Una *interferencia* con una bola por parte de un jugador se considerará interferencia con una bola por parte de un *agente externo* (ver regla 9.2).

9.2 UN AGENTE EXTERNO INTERFIERE CON UNA BOLA

9.2.1 Consecuencias de una interferencia:

(a) Si un *agente externo* interfiere con una bola, esta se convierte en *agente externo* (ver regla 6.4.2 (c) y regla 6.4.3 de cuándo deja de ser *agente externo*).

(b) Una bola no puede anotar un punto mientras sea *agente externo*.

9.2.2 Interferencia de un agente externo en movimiento con una bola parada:

Una bola parada que ha sido movida por un *agente externo* debe ser *recolocada* antes de que se juegue el próximo golpe.

9.2.3 Interferencia de un agente externo parado con una bola en movimiento:

Si una bola en movimiento golpea un *agente externo* que estaba parado desde el principio del periodo de golpeo hasta el momento de la colisión, el golpe no se vuelve a jugar y el equipo adversario decide si:

(a) la bola se queda donde se ha parado, o
(b) si debe colocarse donde el adversario (o el árbitro) considere que se hubiera parado de no haberse producido la *interferencia*.

9.2.4 Otras interferencias con una bola en movimiento:

Si no se aplica la regla 9.2.3, cuando una bola en movimiento sufre una interferencia causada por un *agente externo* en movimiento y, en opinión de los jugadores (o el árbitro), hubiera dudas sobre el resultado del objetivo principal del golpe, dicha bola debe *recolocarse* y ser jugada de nuevo. Si no hay dudas, la bola debe ser puesta donde ambos equipos (o el árbitro) juzguen que se hubiera parado de no haberse producido la *interferencia*.

9.2.5 Interferencia y *error* en un mismo golpe: si se comete un *error* en un golpe y este se ve afectado por la *interferencia* de un *agente externo* mientras continúa en movimiento, se resuelve primero el *error*. Si todas las bolas afectadas por el *error* se recolocan, se ignorará la *interferencia*. En caso contrario, se aplican las reglas 9.2.3 o 9.2.4, según sea apropiado, pero el golpe no se repite bajo la regla 9.2.4.

9.3 INTERFERENCIAS DEBIDAS A LA SUPERFICIE DEL CAMPO

9.3.1 Antes de jugar un golpe, un jugador puede mejorar su posición respecto a un desnivel en la superficie del campo, según las reglas 9.3.2 a 9.3.4 si, en opinión de ambos equipos (o de un árbitro), el desnivel puede afectar el resultado del golpe.

9.3.2 Si hay daño en la superficie del campo entre los postes del aro o su alrededor inmediato, este debe ser reparado y no se permite ninguna otra solución.

9.3.3 Otros daños en la superficie del campo que no son característicos de ese campo ni son daños producidos por una bola que haya sido golpeada contra la superficie del campo deben ser reparados si es posible o, en caso contrario, deben considerarse como un *agente externo* inamovible (ver regla 9.3.4).

9.3.4 Si un *agente externo* fijo causa un desnivel en la superficie del campo (como por ejemplo un aspersor o una raíz), cualquier bola, que previsiblemente se vaya a ver afectada por esta circunstancia al realizar el golpe, puede ser movida lo mínimo necesario de acuerdo con el equipo contrario (o con un árbitro) para evitar el desnivel y no dar ventaja al jugador. Una bola que se ha movido, pero no se ha visto afectada por el golpe, debe ser *recolocada* antes de que se juegue.

9.4 INTERFERENCIAS SOBRE LA EJECUCIÓN DE UN GOLPE

9.4.1 Cualquiera de los equipos 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, sujeto 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 la posición donde se encuentra “la bola” con el objetivo. Sin embargo, sólo puede moverse la distancia mínima necesaria, acordada con el adversario (o el árbitro), para evitar el obstáculo fijo o el desnivel.

9.4.3 Si se aplica la regla 9.4.2 hay que tener en cuenta los siguientes puntos:

(a) si la intención del jugador es que “la bola” golpee con fuerza otra bola que está a 5,5 m o menos, la otra bola y cualquier otra que se vea afectada por el golpe deben moverse, con el consentimiento de su dueño, para que su posición relativa 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 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 *recolocadas* antes de que se vuelva a jugar.

9.5 INTERFERENCIAS DEBIDAS A EQUIPAMIENTOS DEFECTUOSOS

9.5.1 Si un jugador cree que el resultado de un golpe que acaba de dar se ha visto afectado porque una bola se ha quedado *encajada*, tiene derecho a que se revisen la bola y el aro y, si fuera necesario, se ajusten o se cambien.

9.5.2 Las referencias en las reglas 9.5.3 y 9.5.4 a bolas que son *recolocadas* o que se dejan donde se han parado se aplicarán a una bola que se intercambia por una *bola encajada* que no se ajustaba a la regla 3.3.1.

9.5.3 Sujeto a las reglas 9.5.4 y 9.5.6, si una bola es *bola encajada*, el jugador tiene derecho a jugar de nuevo el golpe después de que se hayan *recolocado* todas las bolas movidas. Si el golpe no se juega de nuevo, las bolas se dejan donde se han parado.

9.5.4 Si una *bola encajada* se para en un aro sobre otra bola, se deben *recolocar* todas las bolas que se hayan movido en ese golpe. Deben comprobarse el aro y la bola y, si es necesario, se ajustarán o se cambiarán. Sujeto a la regla 9.5.5 y 9.5.6, el golpe se repite.

9.5.5 Solo se permite volver a jugar si la intención del jugador era que la *bola encajada* pasara por el aro en cualquiera de las dos direcciones.

9.5.6 Si el jugador cometió falta al dar el golpe no se permite volver a jugar, a no ser que los jugadores (o un árbitro) acuerden que la falta se cometió como consecuencia del equipamiento defectuoso.

9.6 INTERFERENCIAS DEBIDAS A INFORMACIÓN INCORRECTA

9.6.1 Este tipo de interferencia ocurre cuando un jugador afirma haber jugado un golpe (“el golpe”) basado en información incorrecta del adversario y que no hubiera jugado ese tipo de golpe de no haber recibido esa

información.

9.6.2 Si la interferencia se descubre antes de que el jugador juegue de nuevo esa bola, puede decidir volver a jugar “el golpe” después de que las bolas se *recoloquen* a las posiciones que tenían antes de dar ese golpe y de que se anulen los puntos obtenidos por ese golpe u otros posteriores. En caso contrario, “el golpe”, así como cualquier otro posterior quedan condonados.

[Juego con límite de tiempo: ver Regla 19.3.1, juego con hándicap: ver Regla 20.10]

9.7 INTERFERENCIAS DEBIDAS A OBSTÁCULOS SUELTOS

9.7.1 Un *obstáculo suelto* se puede retirar del campo en cualquier momento.

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

9.8 INTERFERENCIAS DEBIDAS AL TIEMPO METEOROLÓGICO

9.8.1 Si una bola parada (más de 5 segundos) ha sido movida por *el tiempo meteorológico* debe *recolocarse* antes de que se juegue el próximo golpe.

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

10 EL JUEGO DE BOLA INCORRECTA

10.1 EN GENERAL

10.1.1 Sujeto a la regla 10.1.2, se juega una bola incorrecta cuando sean de aplicación cualquiera de las reglas 10.3 a 10.5.

10.1.2 Si jugado el quinto turno en un partido se descubre que en los cuatro primeros turnos del mismo, las bolas fueron jugadas de acuerdo a la secuencia expuesta en la regla 1.2, pero por los oponentes de los dueños de las bolas,

la titularidad de las bolas para el resto del partido será según se ha jugado en los primeros cuatro turnos.

10.2 PARAR EL JUEGO

10.2.1 Si cualquier jugador (o árbitro) cree que se va a jugar una bola incorrecta, debe *parar el juego* y pedir que se juegue la bola correcta.

10.2.2 Si cualquier jugador (o árbitro) cree que se puede haber jugado una bola incorrecta en el último golpe, debe *parar el juego* (ver regla 16.2.9). Si se ha jugado una bola incorrecta en el último golpe, el juego debe continuar aplicándose las reglas 10.3 a 10.5 en ese orden. Si el juego no se para se consideran válidos todos los golpes y se cuentan todos los puntos anotados para los dueños de las bolas que los han anotado. El juego continúa con la secuencia de colores.

10.3 JUGAR FUERA DE TURNO

10.3.1 Un equipo no tiene derecho a jugar un golpe si el reglamento establece que ese golpe debe jugarlo el equipo adversario.

10.3.2 Un equipo que acaba de jugar un golpe ya no tiene derecho a jugar el próximo a no ser que sea un golpe que se juegue o se repita de acuerdo a las reglas 6 a 17. [Juego con hándicap: más excepciones en la regla 20.5.1].

10.3.3 Si un equipo ha jugado un golpe cuando no tenía derecho a ello, se ha jugado una bola incorrecta y se *anula* el golpe.

10.4 EL GOLPE PREVIO HA SIDO JUGADO CON LA BOLA DEL Oponente

Si el último golpe lo ha jugado un equipo con cualquier bola y el golpe previo lo jugó el equipo contrario con una bola que no le pertenecía, se ha jugado bola incorrecta en ambos golpes, se cancela cualquier punto anotado en esos golpes

y el juego continúa con una *continuación desde área de penalti*.

10.5 LA BOLA INCORRECTA JUGADA POR EL EQUIPO GOLPEADOR

10.5.1 Una vez jugada:

Se ha jugado bola incorrecta por parte del equipo *golpeador* en el último golpe si el *golpeador* juega una bola que no es la *bola del golpeador* o, en dobles, si el compañero del *golpeador* juega cualquier bola.

10.5.2 El equipo *golpeador* juega su bola asociada.

Si el equipo *golpeador* juega su bola asociada, el equipo no infractor elige si se aplica recolocar y jugar de nuevo (ver regla 10.5.5) o intercambio de bolas (ver regla 10.5.6). El equipo no infractor debe anunciar su decisión con prontitud (ver regla 16.2.8), esta decisión no se puede cambiar.

10.5.3 El equipo *golpeador* juega una bola del oponente. Si el equipo *golpeador* juega una bola del oponente, se aplica recolocar y jugar de nuevo (ver regla 10.5.5).

10.5.4 El compañero del *golpeador* juega la bola del golpeador. Si el compañero del *golpeador* juega la bola del *golpeador*, se aplica recolocar y jugar de nuevo (ver regla 10.5.5).

10.5.5 Recolocar y jugar de nuevo.

Si se aplica recolocar y jugar de nuevo:

(a) Se *recolocan* todas las bolas que se hayan movido en el último golpe.

(b) Se anula cualquier punto anotado en el último golpe.

(c) El *golpeador* juega con la bola que hubiera debido jugar en el último golpe.

10.5.6 Intercambio de bolas. Si se aplica intercambio de bolas:

(a) Cualquier bola que se haya movido en el último golpe permanece donde está, excepto la bola que se hubiera debido jugar en el último golpe y la bola que se ha jugado que son intercambiadas.

(b) Una bola intercambiada adquiere el estatus actual o

potencial de fuera de juego de la bola con la que se ha intercambiado.

(c) Es válido cualquier punto anotado en el último golpe para los dueños de las bolas que los hayan anotado.

(d) El equipo no infractor juega la bola que sigue en secuencia a la bola que se hubiera debido jugar en el último golpe.

10.6 EL ESTATUS DE LOS GOLPES ANTERIORES Y ANOTACIÓN DE PUNTOS

10.6.1 Cuando se para el juego por haberse jugado una bola incorrecta en el último golpe, todos los golpes anteriores deben considerarse válidos si ocurrieron antes del golpe según se especifica a continuación.

(a) Si se aplica la regla 10.3, son válidos todos los golpes anteriores al último golpe anterior al *anulado*, a no ser que se aplique la regla 10.4 a ese golpe.

(b) El *golpe previo* en caso de que se aplique la regla 10.4.

(c) El último golpe si se aplica la regla 10.5.1.

10.6.2 Sujeto a la regla 7.9, todos los puntos anotados por esos golpes valen para los propietarios de las bolas que los hayan anotado.

10.7 BOLA INCORRECTA Y FALTA EN EL MISMO GOLPE

10.7.1 Si se aplica la regla 10.3, se ignora cualquier falta cometida en un golpe *anulado* (ver regla 6.3.6).

10.7.2 Si se aplica la regla 10.4, se ignora una falta en el último golpe porque el juego continúa con la *continuación desde área de penalti*. Una falta en cualquier golpe anterior se ignora según la regla 11.4.1.

10.7.3 Si se aplica la regla 10.5.1, una falta en el último golpe está sujeta a la regla 11 y se ignora la bola incorrecta. El juego continúa con el equipo no infractor jugando la bola que sigue en secuencia a la bola que se tenía que haber jugado en el último golpe. Una falta en cualquier golpe anterior se ignorará según la regla 11.4.1.

11 FALTAS

11.1 DEFINICIÓN

Una falta es un acto prohibido por la regla 11.2 y cometido por un jugador que está jugando un golpe, o tiene intención de jugarlo, 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 6.3.3).

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 (ver regla 11.3.2);

11.2.2 golpea una bola al dar una patada al mazo, o bien lo golpea, lo deja caer o lo tira;

11.2.3 golpea su bola con cualquier otra parte del mazo que no sea una de sus caras frontales, tanto deliberadamente en cualquier golpe como accidentalmente en un golpe que requiere especial cuidado por su proximidad al aro, al palo de corsarios o a 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 mazo y bola;

11.2.6 provoca que su bola, mientras aún mantiene contacto con el mazo, toque un aro, el palo de corsarios u otra bola, a no ser que ambas bolas estuvieran ya 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 de retirarse de ese contacto;

11.2.8 toca cualquier bola que no sea la bola que pretendía golpear con el mazo, o cualquier bola con su *cuerpo*;

11.2.9 como consecuencia de un golpe al aro o al palo de corsarios con el mazo o con su *cuerpo*; hace que se desplace u oscile una bola parada;

11.2.10 causa con su mazo un daño a la superficie del

campo (dentro de los bordes) que, antes de ser reparado, altere significativamente un golpe que se juegue posteriormente por encima del área dañada.

11.3 DECLARACIÓN DE 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 dicha falta.

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

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 mazo y bola seguida de un segundo contacto entre mazo y bola,

(b) conforme a la regla 11.2.5, ve o escucha que el contacto entre mazo y 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, el movimiento de las bolas o un vídeo.

11.4 CONSECUENCIA DESPUÉS DE LAS FALTAS

11.4.1 Sujeto a la regla 6.3.6, si se comete una falta, y el juego no se para antes de que se juegue un golpe válido o inválido por cualquiera de los equipos, no tiene consecuencia esa falta y el juego continúa como si la falta no se hubiera cometido.

11.4.2 Si se para el juego, el equipo no infractor elige si las bolas se dejan donde se han parado o si se *recolocan*. El equipo no infractor debe anunciar su decisión con prontitud (ver regla 16.2.8) y no puede cambiar esa decisión. [Juego con hándicap: ver regla 20.8].

11.4.3 Si las bolas se dejan donde se han parado, solo contarán los puntos anotados por el equipo no infractor. Si

las bolas se *recolocan*, no cuenta el punto de ninguna bola.
11.4.4 Sujeto a la regla 10.7 el juego continúa jugando el equipo no infractor 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 EQUIPOS JUEGAN GOLPES SIMULTÁNEOS

12.1.1 Si, a causa de golpes jugados por ambos equipos, 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.

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

(a) solamente se *recolocan* todas las bolas que se hayan movido por el golpe inválido del adversario;

(b) se considera que el equipo al que no tocaba golpear ha jugado su siguiente golpe (ver regla 6.3.7).

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 (ver regla 9.2).

12.1.4 Si el equipo *golpeador* ha jugado un golpe inválido, el juego se reanuda con la *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 todas las bolas movidas por ambos golpes se dejan donde se han parado o

si se *recolocan*. El equipo 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 cualquier jugador (o un árbitro) haya *parado el juego* justificadamente y antes de que se haya resuelto la cuestión, el golpe es *anulado*. Se procede a resolver la cuestión y juega el jugador que tenga derecho a hacerlo.

PARTE 4

OTROS TEMAS

14 INFORMACIÓN, CONSEJOS Y USO DE MARCADORES

14.1 INFORMACIÓN SOLICITADA POR EL ADVERSARIO

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 partido como el tanteo, el aro que toca jugar, cuál fue la última bola jugada, el color de cualquier bola sobre el campo, o cómo ha llegado a su posición cualquier bola más allá de la línea de media distancia. [Partidos con tiempo límite: ver regla 19.2, juego con hándicap: ver regla 20.11].

14.2 PROHIBICIÓN DE CONSULTAR INFORMACIÓN ESCRITA

Durante un partido, los jugadores no deben consultar información impresa, manuscrita, 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 DAR CONSEJOS TÁCTICOS AL ADVERSARIO

Los equipos 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 TÁCTICOS

Ningún espectador debe dar consejos a ninguno de los equipos. Sin embargo, los jugadores tienen derecho a actuar conforme a dichos consejos a no ser que, en un campeonato por equipos, los consejos procediesen de un miembro o técnico de su equipo (ver regla 16).

14.5 ACONSEJAR EN PARTIDOS DE DOBLES

En partidos de dobles los jugadores pueden asesorar a su compañero y ayudar a preparar la ejecución de un 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 retirarse y colocarse lejos del jugador o de cualquier posición que pueda servir de apoyo al jugador, ya sea para calibrar la fuerza o la dirección del golpeo.

14.6 MARCADORES

14.6.1 Sujeto a las reglas 14.6.2 y 14.6.3 no se deben utilizar marcas o marcadores que den referencia fuera o dentro del campo.

14.6.2 Antes de jugar un golpe, el mazo del jugador y, en dobles, el compañero del jugador o el mazo del compañero, pueden utilizarse como marcadores para ayudar al jugador a calibrar la fuerza o la dirección del golpe.

14.6.3 Se puede utilizar marcadores para señalar la posición de una bola que ha de ser retirada temporalmente o pueda tener que ser *recolocada*.

15 ARBITRAJE

15.1 ÁRBITROS INVOLUCRADOS EN UN PARTIDO

15.1.1 Ambos equipos son responsables de que este reglamento sea justa y correctamente aplicado.

15.1.2 Cuando en estas reglas se hace referencia a “un árbitro” se refiere a árbitros autorizados conforme a la normativa arbitral de la WCF. Estos incluyen:

(a) un árbitro encargado del partido (incluyendo árbitros supervisores);

(b) un árbitro autorizado para el partido y que puede ser árbitro activo;

(c) Un árbitro inactivo que intervenga de acuerdo con esta normativa. La presencia de un árbitro no exime de responsabilidad a los jugadores según la regla 15.1.1.

15.2 OBSERVACIÓN DE GOLPES Y DIFERENCIAS DE OPINIÓN

15.2.1 El jugador debe pedir a la parte contraria (o árbitro) que observe un golpe si este puede dar lugar a una falta o hacer que la bola pueda salir del campo por un punto crítico. Si el jugador no lo pide, la parte contraria puede *parar* el juego y pedir que se observe el golpe.

15.2.2 En ausencia de un árbitro, o si no es de aplicación la regla 15.2.1, si hay divergencia de opinión sobre un hecho concreto se preferirá la opinión del jugador con mejor posición para ver la jugada, pero, si ambas posiciones son similares, prevalecerá la opinión del autor del golpe.

15.3 SITUACIÓN SIN SALIDA

15.3.1 Existe una situación sin salida cuando ninguno de los equipos parece dispuesto a dar un golpe que vaya a alterar significativamente la situación táctica.

15.3.2 Se puede declarar una situación sin salida:

(a) por acuerdo de los dos equipos;

(b) puede hacerlo un árbitro encargado;

(c) puede hacerlo un árbitro que haya sido solicitado por el *golpeador*. Un árbitro solo puede declarar situación sin salida después de advertir a ambos equipos que es posible declarar dicha situación y requerir a ambos que jueguen dos turnos más, después de lo cual tomará una decisión.

15.3.3 Si se declarase una situación sin salida, se aplica la continuación *desde área de penalti*.

15.4 ARO QUE SE DISPUTA O SE PASA EN ORDEN INCORRECTO

15.4.1 Sujeto a la regla 7.9.2, si un árbitro, activo o inactivo, observa que ambos equipos han disputado un aro incorrecto en su último golpe, debe *parar el juego* e indicar que se proceda a una *continuación desde área de penalti*. Si han pasado uno o más aros incorrectamente, se debe confirmar cuál ha sido el último aro correcto jugado, así como la puntuación en ese momento, y se debe retirar cualquier pinza mal colocada.

15.4.2 Si un árbitro, tanto activo como inactivo, observa que se ha pasado un aro en orden incorrecto y el equipo que no lo pasó no disputó ese aro en su último golpe, el árbitro debe *parar* el juego solamente si ese equipo se dirige a continuación a otro aro incorrecto en su próximo golpe para disputarlo (según la regla 15.4.1).

15.5 LA REGLA DECISIVA

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

16 COMPORTAMIENTO

16.1 GENERAL

16.1.1 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 inaceptable. Ejemplos de comportamientos inaceptables que pueden ser penalizados son:

16.2.1 Abandonar las inmediaciones del campo durante un partido sin permiso del adversario o de un árbitro o del director del torneo en torneos o en campeonatos por equipos.

16.2.2 Contravenir cualquier parte de la regla 14.

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

16.2.4 Molestar a otros jugadores durante el partido: hablando, haciendo ruidos, situándose o moviéndose enfrente de un jugador que se dispone a dar un golpe, excepto en lo permitido o requerido por el reglamento.

16.2.5 Discutir agresiva y continuamente o ser agresivo con otro jugador.

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;

(e) no advertir antes de dar un golpe fuerte a quienes estén en las cercanías de la zona a la que puede enviar la bola.

16.2.8 No responder con prontitud a una petición (ver reglas 8.4.2 y 14.1), no anunciar una decisión con prontitud (ver reglas 10.5.2 y 11.4.2), perder el tiempo o no jugar su golpe con una celeridad razonable (ver regla 16.3). [Juego con hándicap: ver regla 20.6.3].

16.2.9 No parar el juego deliberadamente según las reglas 10.2.1 o 10.2.2 y jugar un golpe.

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

16.2.11 Intentar realizar una comprobación física para determinar si se ha pasado un aro, puede pasarse o si una bola se ha salido del campo, excepto con permiso del adversario (o de un árbitro).

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 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 en una competición por equipos, puede disponerse que, durante una *ronda de partidos*, 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 una *ronda de partidos*, se va a aplicar la regla 16.3.1, ambos equipos deben ser informados de este hecho antes de comenzar.

16.3.3 En circunstancias excepcionales, un árbitro responsable de un partido, o uno que haya sido llamado conforme a la regla 16.5.2, puede imponer la aplicación de la regla 16.3.1 una vez comenzada la *ronda de partidos*.

[Partidos con tiempo límite: ver regla 19.3.2].

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 cada golpe.

16.4 PENALIZACIONES CUANDO HAY UN ÁRBITRO ENCARGADO

16.4.1 Cuando hay un árbitro encargado de un partido y, en opinión del mismo, un jugador no ha acatado la regla 16.1, el árbitro debe:

- (a) *parar el juego*, llamarle la atención por haberla contravenido y
- (b) advertir al jugador de que no vuelva a hacerlo bajo ningún concepto.

16.4.2 Si, en opinión del árbitro, uno de los equipos contraviene por segunda vez, en la misma *ronda de partidos*, la regla 16.1, el árbitro debe *parar el juego* y disponer que el equipo infractor pierda su próximo golpe (ver regla 6.3.7).

16.4.3 Si, en opinión del árbitro, uno de los equipos contraviene la regla 16.1 por tercera vez en la misma *ronda de partidos*, el árbitro debe *parar el juego* y otorgar la victoria al adversario. En este caso el tanteo del partido en curso se contabiliza con el máximo de puntos (4, 7 o 10) para el vencedor y los puntos que ya tuviera anotados cuando se interrumpe el partido para el perdedor. Si el partido es uno de una *ronda de partidos*, se declarará ganado por el no infractor cualquier partido posterior con un resultado del máximo de puntos contra cero.

16.4.4 Si el 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

- (a) disponer que se *anule* el último golpe;
- (b) disponer que el equipo infractor pierda su próximo golpe (ver regla 6.3.7);
- (c) otorgar la victoria del partido en cuestión o de la *ronda de*

partidos al adversario;

(d) otorgar la victoria del partido en cuestión o de la *ronda de partidos* al adversario y recomendar al árbitro del torneo que el equipo que ha contravenido la regla 16.1 sea descalificado. Si la *ronda de partidos* no se concede al equipo contrario, esta se suspenderá hasta que el árbitro del torneo tome una decisión.

16.5 PENALIZACIONES CUANDO NO HAY UN ÁRBITRO ENCARGADO

16.5.1 En ausencia de un árbitro encargado del partido, los jugadores son los responsables de vigilar el comportamiento durante ese partido. Si, en opinión del adversario, un jugador ha contravenido la regla 16.1, el adversario debe:

- (a) parar el juego y hacerle notar esta circunstancia,
- (b) advertir al jugador de que no vuelva a contravenir la regla 16.1 de nuevo bajo ningún concepto.

La infracción debe considerarse como si fuera la primera vez que se contraviene la regla 16.1 en lo que concierne a la regla 16.4.2, a no ser que la regla 16.5.2 se aplique y el árbitro al que se apele decida que no se ha contravenido la regla 16.1.

16.5.2 Si los equipos no logran ponerse de acuerdo sobre si el jugador ha contravenido o no la regla 16.1, debe suspenderse el partido 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 encargado (ver regla 16.4).

16.5.3 El árbitro del torneo tiene derecho a intervenir en una ronda de partidos en cualquier momento y tiene poderes de árbitro encargado del partido, tal y como se expone en la regla 16.4; además, puede descalificar a un jugador por contravenir seriamente la regla 16.1 sin que sea necesario que se lo recomiende otro árbitro.

17 ÁREAS DE PENALTI Y CONTINUACIÓN DESDE ÁREA DE PENALTI

17.1 LAS ÁREAS DE PENALTI

17.1.1 Se denomina *área de penalti* a cada una de las dos áreas semicirculares del campo, con un radio de 0,9144 m. y centradas en los puntos marcados D y E en el diagrama 3 (ver regla 8.1.2). Una bola que ha recibido la indicación de ser jugada desde un *área de penalti* podrá ser jugada desde cualquier punto dentro de la misma.

17.1.2 Si se juega una bola desde un *área de penalti*, según las reglas 8.4 o 17.2, y después se indica que sea *repuesta* por una *irregularidad*, se convierte en agente externo según la regla 6.4.2 (e). Podrá ser jugada de nuevo desde cualquier punto dentro del *área de penalti*.

17.2 CONTINUACIÓN DESDE EL ÁREA DE PENALTI

Si ha de continuarse el juego por *continuación desde área de penalti* (ver reglas 10.4, 12.1.4, 15.3.3 y 15.4.1), se deberán jugar las cuatro bolas desde la misma *área de penalti*. Se decidirá el orden de salida de los equipos lanzando una moneda al aire o mediante un método similar. El equipo que pierda elegirá desde qué *área de penalti* han de jugarse las bolas. Se reanuda el juego con el equipo que ha ganado el sorteo golpeando cualquiera de sus dos bolas desde el *área de penalti* elegida por su adversario.

18 LOS COLORES ALTERNATIVOS Y PARTIDOS SIMULTÁNEOS

18.1 LOS COLORES ALTERNATIVOS

18.1.1 Se puede jugar un partido con bolas de colores diferentes a los que se exponen en la regla 1.1 y 1.2.

18.1.2 Si se usan los colores alternativos estándar, uno de los equipos juega con bolas verde y marrón y el otro con bolas rosa y blanca. La secuencia será verde, rosa, marrón

y blanco.

18.1.3 Si se usara otro conjunto de colores antes de empezar el juego, los jugadores han de acordar los colores que jugará cada equipo y la secuencia de los mismos.

18.2 PARTIDOS SIMULTÁNEOS

18.2.1 Se pueden jugar dos o más partidos simultáneamente en el mismo campo, normalmente utilizando los colores primarios en un partido y colores secundarios o bolas rayadas en el(los) otro(s) partido(s). A esto se le llama partidos simultáneos.

18.2.2 Cuando se juegan partidos simultáneos todos los jugadores deben ser conscientes del (los) otro(s) partido(s) y tratar de evitar interferirse mutuamente. Con este propósito, y con el permiso de los jugadores del otro partido, se pueden retirar temporalmente una o más bolas de otro partido marcando previamente su posición. Se aplica la regla 9.2 si una bola *interfiere* con la bola de otro partido. [Partidos con tiempo límite: ver regla 19.4.5].

18.2.3 Una bola movida temporalmente conforme a la regla 18.2.2 se convierte en *agente externo* (ver regla 6.4.2(d) y también regla 6.4.3 para el caso en que deja de ser *agente externo*).

18.2.4 Cuando los equipos de los diferentes partidos van a disputar el mismo aro, normalmente debería darse la prioridad al partido del jugador que primero ha enviado su bola al área de ese aro.

19 PARTIDOS CON TIEMPO LÍMITE

19.1 PROCEDIMIENTO CUANDO SE CUMPLE EL TIEMPO

19.1.1 Cuando a un partido se le ha impuesto un tiempo límite, los jugadores deberán designar a una persona independiente o, si no la hay, a uno de ellos para responsabilizarse de anunciar de forma audible que el tiempo se ha cumplido.

19.1.2 El último turno de un partido, o el último antes del comienzo de cualquier período de prórroga u otro tipo de resolución, constituyen el turno que incluye el último golpe jugado antes de que expire el tiempo (ver regla 6.3.1). Sujeto a la regla 19.3.1, si ha de volverse a jugar el último golpe, pero el tiempo expira antes de que eso sea posible debe jugarse de nuevo el golpe como parte del turno final.

19.1.3 Después de que se haya cumplido el tiempo, el juego se para al finalizar ese turno final o continua hasta finalizar el período de prórroga u otra forma de resolución que haya sido notificada a los jugadores por la gerencia del torneo. Si no se ha recibido dicha notificación se actuará según haya sido acordado por los jugadores. Dicha notificación o acuerdo deberían saberse o cerrarse antes del comienzo del partido. En ausencia de cualquier notificación o acuerdo, se aplicará un período de prórroga que consiste en dos turnos adicionales para cada bola.

19.1.4 Si el partido termina al final del último turno, el ganador será el equipo que haya obtenido un mayor número de puntos. Si el tanteo está empatado, sujeto a la regla 19.1.6, el juego continúa y gana el equipo que anote el siguiente punto. [Juego con hándicap: ver regla 20.12.1].

19.1.5 Si al final del período de prórroga o cualquier otro tipo de resolución; en concordancia con la regla 1.4.1 ningún equipo ha alcanzado el tanto máximo del partido, el ganador será el equipo que haya obtenido un mayor número de puntos. Si el tanteo está empatado, sujeto a la regla 19.1.6, el juego continúa y gana el equipo que anote el siguiente punto. [Juego con hándicap: ver regla 20.12.2].

19.1.6 El organizador, incluso aunque haya empate, puede decidir que no debe continuar el juego después del turno final o al finalizar el período de prórroga (en caso de que lo haya) o cualquier otra forma de resolución. En este caso, el partido termina y se registra como empate.

19.2 INFORMACIÓN SOLICITADA POR EL ADVERSARIO

Una solicitud hecha bajo la regla 14.1 puede incluir preguntar cuánto tiempo de partido queda.

19.3 RECUPERAR O AÑADIR TIEMPO

19.3.1 Se recupera solamente el tiempo perdido durante la solución de una *interferencia* según la regla 9.

19.3.2 En circunstancias excepcionales, un árbitro encargado de un partido o un árbitro que ha sido llamado según la regla 16.5.2 puede alargar el tiempo que falta para compensar tiempo perdido por incumplimiento de la regla 16.2.8.

19.4 SUSPENSIÓN DEL TIEMPO

A no ser que se especifique otra cosa en la normativa del torneo o en las condiciones del evento, el tiempo se suspende en un torneo y *ronda de partidos* solo si el juego se para por cualquiera de las siguientes razones:

19.4.1 la recolocación del equipamiento o reparación de un daño en la pista, pero no porque el árbitro haya sido llamado para observar un golpe;

19.4.2 la búsqueda o reposición de una bola perdida;

19.4.3 el abandono del partido por un jugador para realizar tareas oficiales relacionadas con el torneo o porque no puede continuar jugando al haber resultado herido o estar enfermo;

19.4.4 la interrupción del juego motivado por condiciones externas (ej. falta de luz o encharcamiento del campo) Antes de esta decisión, se tomará nota de la posición de las bolas para recolocarlas cuando se reanude;

19.4.5 la interrupción en un partido simultáneo debido a otro partido que se juega en el mismo campo;

19.4.6 cualquier otro acontecimiento o situación, incluyendo el *tiempo meteorológico* que dé lugar a un retraso de 5 minutos como mínimo.

20 JUEGO CON HÁNDICAP

20.1 GENERAL

20.1.1 Se jugarán partidos con hándicap para permitir que jugadores de diferente nivel puedan competir con posibilidades similares de ganar permitiendo que se jueguen golpes adicionales.

20.1.2 A cada jugador se le adjudica un hándicap de acuerdo con su habilidad. Se establece una horquilla que va desde 20(para los jugadores más débiles) a -6 (para los mejores jugadores), aunque no es necesario usar los extremos de esta horquilla.

20.1.3 Excepto lo que indique esta regla, las reglas de la 1 a la 19 se aplican también a los partidos con hándicap.

20.2 INDIVIDUALES

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

20.2.2 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”.

20.2.3 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 3, Cuadro 1.

20.3 DOBLES

20.3.1 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.

20.3.2 Se identifica al jugador con hándicap más bajo de los cuatro y al de hándicap más alto del 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 al adversario 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 los golpes adicionales.

20.3.3 En un partido a 13 puntos, el número de golpes adicionales que recibe el jugador con el hándicap más alto de un equipo se calculan restando el hándicap más bajo del otro equipo y dividiendo la diferencia por dos. Esta es la *media diferencia de hándicap* y, sujeto a la regla 20.3.6, si no es un número entero, debe redondearse hacia arriba.

20.3.4 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 3, Cuadro 2.

20.3.5 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.

20.3.6 Si los jugadores del mismo 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 dos jugadores del equipo. Los jugadores deberán comunicar al adversario antes de empezar el partido a cuál de ellos se aplicará la deducción.

20.4 PUNTOS ANOTADOS POR UN GOLPE ADICIONAL

No puede ser anotado un punto para el equipo beneficiado por un golpe adicional, pero sí puede serlo para el equipo contrario.

20.5 CUÁNDO SE PUEDE JUGAR UN GOLPE ADICIONAL

20.5.1 Sujeto a las reglas 20.6.5 y 20.7, un *beneficiario* puede jugar un golpe adicional en cualquier momento del juego, en un turno nuevo que empieza después de que haya terminado el turno en que ha jugado o vuelto a jugar un golpe. Si el beneficiario tiene derecho a jugar más de un

golpe adicional, puede utilizarlos sucesivamente.

20.5.2 El golpe adicional tiene que jugarse necesariamente con la bola que ha jugado el último golpe. Si el *beneficiario* juega una bola incorrecta en el golpe adicional, se aplicará “recolocar y jugar de nuevo” (ver regla 10.5.5).

20.5.3 Si se descubre que un jugador ha jugado uno o más golpes adicionales a los que no tenía derecho y se para el juego antes de que el contrincante haya jugado un golpe, tanto válido como inválido; se *anulan* los golpes a los que no se tenía derecho. Si no se para, no tiene solución y se considera válido el golpe adicional.

20.6 COMUNICACIÓN CON EL CONTRINCANTE

20.6.1 Un *beneficiario* que está considerando dar un golpe adicional, debe advertir al contrincante de su posible intención de forma audible. El aviso debe darse antes o inmediatamente después de que el *beneficiario* haya dado el golpe que precede al golpe adicional y siempre antes de que el adversario juegue un golpe.

20.6.2 Si el adversario ignora un aviso dado conforme a la regla 20.6.1 y juega un golpe, el golpe es *anulado*.

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

20.6.4 Un *beneficiario* que indica su intención de jugar un golpe adicional puede revocar su decisión en cualquier momento antes de jugar dicho golpe.

20.6.5 Un beneficiario que ha indicado que no jugará un golpe adicional, incluso según la regla 20.6.4, no puede cambiar esa decisión.

20.7 DESPUÉS DE UNA BOLA INCORRECTA

20.7.1 Puede darse un golpe adicional después de jugar una bola incorrecta, solo si se ha aplicado la solución “recolocar y jugar de nuevo” al último golpe (ver regla 10.5.5).

20.7.2 Si se descubre que se ha jugado uno o más golpes

adicionales equivocadamente y se para el juego antes de que el adversario haya realizado un golpe, tanto válido como inválido, se *anula* el golpe adicional. Si no se para, no hay solución y se considera válido el golpe adicional.

20.8 DESPUÉS DE UNA FALTA

Si un beneficiario ha cometido falta en el último golpe, puede retrasar el tomar una decisión sobre jugar un golpe adicional hasta que el equipo no infractor haya tomado su decisión según la regla 11.4.2.

20.9 PASAR UN ARO INCORRECTO

Si se aplican las reglas 7.9 o 15.4, se recupera cualquier golpe adicional jugado después de haber jugado el último aro correcto.

20.10 DESPUÉS DE RECIBIR INFORMACIÓN INCORRECTA

20.10.1 Según la regla 9.6, jugar un golpe adicional no constituye haber jugado de nuevo una bola.

20.10.2 Si bajo la regla 9.6 se juega de nuevo una bola, se recuperan los golpes adicionales que se hayan jugado después del golpe afectado.

20.11 EL ADVERSARIO SOLICITA INFORMACIÓN

Según la regla 14.1, se puede preguntar, entre otras cosas, cuántos golpes adicionales quedan.

20.12 PARTIDOS CON LÍMITE DE TIEMPO

20.12.1 Según la regla 19.1.4, se puede jugar cualquier golpe adicional si continúa el juego porque hay empate y no hay ningún periodo de prórroga u otra forma de resolución.

20.12.2 En torneos o competiciones por equipos, a no ser que el organizador especifique lo contrario, no se jugará ningún golpe adicional en un período de prórroga u otra

forma de resolución. Sí se podrá jugar cualquier golpe adicional si, después de la prórroga, el juego continúa según la regla 19.1.5 porque haya empate.

20.12.3 Si un *beneficiario* jugó el último golpe antes de que expirase el tiempo (ver regla 19.1.2) solo puede jugar un golpe adicional si lo permiten las reglas 20.12.1 o 20.12.2, incluso aunque hayan anunciado su intención de jugar un golpe antes de que expirase el tiempo.

20.13 ADMINISTRACIÓN

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

21 JUEGO CON VENTAJA

21.1 GENERAL

Un partido con ventaja se juega para que dos equipos con diferente nivel puedan competir con más posibilidades de ganar al alterar el tanteo de salida para cada equipo. El objetivo de cada equipo es alcanzar el tanteo ganador (ver regla 21.3) después de tomar nota de su puntuación de salida. Sujetas a la regla 21.6 se aplicarán las reglas 1 a 18.

21.2 HÁNDICAP EN EL JUEGO CON VENTAJA

21.2.1 El hándicap con ventaja es el indicador para saber el nivel de juego de un jugador. Es el mismo que el hándicap del jugador según la regla 20 o, si el jugador no tiene hándicap según la regla 20, se obtiene del Dgrade publicado usando la tabla de conversión que se encuentra en <https://worldcroquet.org/advantagegc>.

21.2.2 Si un jugador no tiene hándicap, según la regla 20, ni Dgrade publicado, la organización del evento puede adjudicar al jugador un hándicap con ventaja temporal por apreciación.

21.3 EL TANTEO GANADOR

Es a 4, 7 o 10 puntos según se haya notificado a ambos equipos por la organización. Si no se ha dado dicha notificación, será según acuerden los equipos. Dicha notificación o acuerdo debe normalmente darse o tomarse antes del inicio del partido. En ausencia de una notificación o un acuerdo, el tanteo ganador es alcanzar los 7 puntos.

21.4 PUNTUACIONES DE SALIDA

Las puntuaciones de salida que se aplican a las combinaciones de los hándicaps con ventaja para cada tanteo ganador están en el cuadro principal de <https://worldcroquet.org/advantagegc>.

21.5 DOBLES

En dobles, el hándicap con ventaja de cada equipo es la suma de los hándicaps de sus jugadores dividido entre dos y, si no es un número entero, se redondea hacia arriba.

21.6 PARTIDO

21.6.1 No se aplican las reglas 1.4.1. a 1.4.5. Un partido con ventaja termina al finalizar el turno en el que uno de los equipos alcanza el tanteo ganador, sujeto a cualquier regla entre la 8 a 16.

21.6.2 Si es necesario disputar más de 12 aros, se jugarán en el siguiente orden: 3, 4, 1, 2, 11, 12, 3 y 4 hasta que termine el juego.

APÉNDICE 1

RESOLUCIÓN DE ALGUNAS SITUACIONES INCIERTAS

RESUMEN DE LAS DECISIONES

El siguiente cuadro resume las decisiones que se deben tomar en situaciones inciertas.

REGLA	SITUACIÓN	DECISIÓN
6.4.4.	Cuando se duda si una bola ha salido del campo.	Ha salido.
6.6.1	Cuando se duda de por dónde ha salido la bola del campo.	Por donde acuerden los jugadores, o si no hay acuerdo por donde diga el jugador responsable de que se saliese (o por donde diga el árbitro).
7.7.1	Cuando se duda si una bola “urbanada” en el <i>aro en secuencia</i> está en situación de pasar y anotar el aro.	La bola puede pasar el aro para anotar el punto desde esa posición.
7.7.2	Cuando se duda si una bola ha terminado de pasar o no el <i>aro en secuencia</i> .	La bola ha terminado de pasar el aro.
11.3.1	Si se duda sobre si se cometió una falta durante un golpe.	Se cometió falta si el que toma la decisión o el golpeador se inclinan más por el sí.
15.2.2	Cuando hay diferencia de opinión sobre un hecho concreto.	Se prefiere la opinión del jugador mejor posicionado para ver lo que pasó, pero si ambos puntos de vista son iguales, se elige la opinión del jugador que dio el golpe.

APÉNDICE 2

TOLERANCIAS Y EQUIVALENCIAS MÉTRICAS

CUADRO 1 - DIMENSIONES SUJETAS A TOLERANCIAS

<i>REGLA</i>	<i>TÍTULO LA REGLA</i>	<i>DE 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
		311/16 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

CUADRO 2 – EQUIVALENCIAS MÉTRICAS DE OTRAS DIMENSIONES

<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
$\frac{3}{4}$ pulgada	19 mm
$\frac{5}{8}$ pulgada	16 mm
$\frac{1}{2}$ pulgada	13 mm
$\frac{1}{16}$ pulgadas	1,5 mm
$\frac{1}{32}$ pulgadas	0,8 mm

APÉNDICE 3

GOLPES ADICIONALES EN JUEGO CON HÁNDICAP CUADRO 1 INDIVIDUAL

<i>DIFERENCIA HÁNDICAP</i>	<i>DE PUNTOS PARTIDO</i>			<i>DEL</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

GOLPES ADICIONALES EN JUEGO CON HÁNDICAP CUADRO 2 DOBLES

$\frac{1}{2}$ HÁNDICAP	DIF.	DE PUNTOS PARTIDO			DEL	$\frac{1}{2}$ DIF.	7 PTS	13 PTS	19 PTS
		7 pts	13 pts	19 pts					
						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

APÉNDICE 4

COMPENSACIÓN DE PUNTOS EN PARTIDOS INDIVIDUALES CON HANDICAP

		Handicap Perdedor																						
		-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	18	20
Handicap Vencedor	-6	10	7	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	-5	13	10	7	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	-4	16	13	10	7	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	-3	18	16	13	10	7	5	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	-2	19	18	16	13	10	8	6	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	-1	19	19	17	15	12	10	8	6	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	0	19	19	18	17	14	12	10	8	6	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	1	19	19	19	18	16	14	12	10	8	6	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	2	19	19	19	19	17	16	14	12	10	8	6	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	3	19	19	19	19	18	17	16	14	12	10	8	6	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1
	4	19	19	19	19	19	18	17	16	14	12	10	8	6	5	4	3	2	1	1	1	1	1	1
	5	19	19	19	19	19	19	18	17	16	14	12	10	8	7	6	5	4	3	2	1	1	1	1
	6	19	19	19	19	19	19	19	18	17	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2
	7	19	19	19	19	19	19	19	19	18	17	15	13	11	10	9	8	7	6	5	4	3	3	2
	8	19	19	19	19	19	19	19	19	18	17	16	14	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	3
	9	19	19	19	19	19	19	19	19	19	18	17	15	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
	10	19	19	19	19	19	19	19	19	19	18	17	16	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
	11	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	18	17	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
	12	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
	14	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
	16	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
18	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	
20	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	18	17	16	15	14	13	12	11	

CUADRO 2

Tabla a 7 puntos

JUEGO CON VENTAJA EN GOLF CROQUET

Cuadro de aros de salida
Ganador a 7 puntos

		JUGADOR HANDICAP MENOR																								
		HCP	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14				
JUGADOR HANDICAP MAYOR	2650-	-6	0:0																							
	2500-2649	-5	0:1	0:0																						
	2350-2499	-4	-2:1	0:1	0:0																					
	2200-2349	-3	-2:2	-2:1	0:1	0:0																				
	2100-2199	-2	-3:2	-2:2	-2:1	0:1	0:0																			
	2000-2099	-1	-3:2	-1:2	-1:1	-1:0	0:0																			
	1900-1999	0	-2:2	-1:2	-2:0	-1:0	0:0																			
	1800-1899	1	-3:2	-2:2	-2:1	-2:0	-1:0	0:0																		
	1700-1799	2	-3:2	-1:2	-2:1	-2:0	-1:0	0:0																		
	1600-1699	3	-2:2	-1:2	-2:1	-2:0	-1:0	0:0																		
	1500-1599	4	-3:2	-2:2	-2:1	-2:0	-1:0	0:0																		
	1400-1499	5	-3:2	-3:2	-2:2	-2:1	-2:0	-1:0	0:0																	
	1350-1399	6	-3:2	-3:2	-2:2	-2:1	-2:0	-1:0	0:0																	
	1300-1349	7	-3:2	-3:2	-2:2	-2:1	-2:0	-1:0	0:0																	
1250-1299	8	-3:2	-3:2	-2:2	-2:1	-2:0	-1:0	0:0																		
1200-1249	9	-3:2	-3:2	-2:2	-2:1	-2:0	-1:0	0:0																		
1150-1199	10	-3:2	-3:2	-2:2	-2:1	-2:0	-1:0	0:0																		
1100-1149	11	-3:2	-3:2	-2:2	-2:1	-2:0	-1:0	0:0																		
1050-1099	12	-3:2	-3:2	-2:2	-2:1	-2:0	-1:0	0:0																		
1000-1049	14	-3:2	-3:2	-2:2	-2:1	-2:0	-1:0	0:0																		
DGRADE RANGE		2650	2500	2350	2200	2100	2000	1900	1800	1700	1600	1500	1400	1350	1300	1250	1200	1150	1100	1050	1000					

CUADRO 3

Tabla a 10 puntos

JUEGO CON VENTAJA EN GOLF CROQUET

Cuadro de aros de salida Ganador a 10 puntos

JUGADOR HANDICAP MAYOR		JUGADOR HANDICAP MENOR																			
		-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
DGRADE RANGE	HCP	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
2650-	-6	0:0																			
2500-2649	-5	-2:0	0:0																		
2350-2499	-4	-1:2	-2:0	0:0																	
2200-2349	-3	-3:2	-1:2	-2:0	0:0																
2100-2199	-2	-3:3	-3:2	-1:2	-2:0	0:0															
2000-2099	-1	-3:3	-2:2	-2:1	-2:1	0:1	0:0														
1900-1999	0		-3:2	-2:2	-1:1	0:1	0:1	0:0													
1800-1899	1		-3:3	-3:2	-1:2	-1:1	0:1	0:0													
1700-1799	2			-3:3	-2:2	-1:2	-1:1	0:1	0:0												
1600-1699	3				-3:2	-2:2	-1:2	-1:1	0:1	0:0											
1500-1599	4				-3:3	-3:2	-2:2	-1:2	-1:1	0:1	0:0										
1400-1499	5				-3:3	-3:3	-3:2	-2:2	-1:2	-1:1	0:1	0:0									
1350-1399	6					-3:3	-3:3	-3:2	-2:2	-2:1	-1:1	0:1	0:0								
1300-1349	7						-3:3	-3:3	-3:2	-2:2	-2:1	-2:0	-1:0	0:0							
1250-1299	8							-3:3	-3:2	-2:2	-2:1	-1:2	-1:1	0:1	-1:0	0:0					
1200-1249	9								-3:3	-3:2	-2:2	-2:1	-2:0	-2:0	0:1	-1:0	0:0				
1150-1199	10									-3:3	-3:2	-2:2	-1:2	-1:1	-2:0	0:1	-1:0	0:0			
1100-1149	11										-3:3	-3:2	-2:2	-2:1	-1:1	-2:0	0:1	-1:0	0:0		
1050-1099	12											-3:3	-3:2	-2:2	-2:1	-1:1	-2:0	0:1	-1:0	0:0	
1000-1049	14												-3:3	-3:2	-2:1	-2:0	-1:1	-2:0	0:1	-1:0	0:0

-4:3



A.E.C.