

# CONSEJOS UTILS (CU)

Una serie de consejos cortos e ideas para principiantes.

## Definiciones de Croquet

Yo uso muchas definiciones inglés. Aquí son las traducciones aproximadamente.

*Roquet (enroque)*. Golpear su bola contra una otra.

*Hit-in*. Enroque de una distancia larga.

*Rush*. El movimiento de la bola enrocada después de un *roquet*.

*Cut rush*. Un *rush* a un ángulo agudo.

*Croquet stroke*. Golpear las dos bolas (su bola y la bola enrocada) después de un *roquet*.

*Drive; Full Roll; Half Roll; Stop Shot; Quarter Roll; Three-Quarter Roll; Overtake Roll. Split shot*. Tipos de golpe en un *croquet stroke*. Mira la tabla en CU 1.

*Take-off*. Un tipo de *croquet stroke* donde la bola *croqueted* se mueve poca distancia.

*Continuation stroke*. Golpear su bola después de un *croquet stroke*.

*Two-ball break*. Un turno de uno o más aros en que se usa dos bolas. También *Three-ball break* y *four-ball break* (tres o cuatro bolas).

*Pioneer*. Una bola que está al aro próximo.

*Peg*. El palo en el centro del campo.

*Peg out*. Golpear una bola contra el *peg* (y vencer el juego cuando ambos de sus bolas están *pegged out*). Nota. Un *peg out* solo es válido cuando la bola hace todos sus aros.

*Jump shot*. Un golpe sobre su bola que la hace saltar en el aire.

## Definiciones de las reglas

Aquí miro algunas de las definiciones usadas en el libro de reglas. Remisiones son en *cursivo*.

No es una guía de las reglas pero ayudar a principiantes comprender las decisiones de un árbitro.

**Accessories (Accesorios)**. Todas las cosas del campo excepto aros y la clavija central. Incluyen las clavijas de los ángulos, banderos, y la extensión de la clavija que tiene los clips. Todo los accesorios se pueden mover si se impiden su juego.

**Compound error (Errores múltiples)**. Más que uno *error* en un turno, por ejemplo, jugando una bola incorrecta **y** haciendo un <double-tap>.

**Dead Ball (Bola muerta)**. Una bola ya <roqueted> y no se puede hacer de nuevo antes usted hará un aro.

**Deem (Considerar hecho)**. Jugar un *stroke* sin hacer nada, por ejemplo <Dejaré mi bola roja donde la está>. Nota que si usted *deem*, tiene la responsabilidad para la posición de esa bola, pues Ud no se puede demandar un <wiring lift> sobre la. También, un <roquet> sea considerado haber ocurrido cuando su bola está en contacto con una otra.

**Error**. Un error ocurre cuando usted hace algo contra reglas 22 a 28. Nota sin embargo que;

*Faults* son errores igual;

Variaciones del juego por ejemplo handicap, dobles sea modificar estas reglas;

Ud sea pagar un *penalty* para hacer un error.

**Fault**. Un <fault> es un error solo en regla 28.

**Forestalling (Anticiparse)**. Detener un jugador que fue o va a fallar una regla. Puede nota, que NO debe forestall si su adversario o comienza jugar una bola incorrecta o hacer el aro incorrecto o hacer croquet de un *dead ball*. En estos casos lo debe permitir y después terminar su turno. Aunque forestalling es normalmente con el voz, es posible con unos señales si su adversario tiene dificultad de oír.

**Foul (Falta)**. No usa esta palabra, solo usa *error* o *fault*.

**Interference with play (movimiento de la bola ilegal)**. Vé reglas 29 a 35. Nota. Regla 28 se refiere también a movimiento ilegal pero no se llama

interference.

**Law (Regla).** Una de la 55 reglas y 6 apendices detallado en el libro <CA Law Book>. Nota que algunas reglas cambian otros.

**Limit of claims (Limite de reclamar).** El punto donde, después de un *error*, no se puede ser *rectified*. Normalmente se dice en terminos de un acción, por ejemplo ‘después el proximo *stroke* del jugador’.

**Misled (Conclusiones erróneas).** Si se juega algún parte de su juego en consecuencia de información falso, tiene el derecho de un repetición del punto *misled*. (Nota. En el repetición no es permite jugar exacto como primo.) El información falso se puede venir de su adversario, un funcionario o el campo por ejemplo los *clips*.

**Misplaced (Posición errónea).** Algo en un posición falso como una bola, un clip o un aro.

**Penalty (Sanción).** Que se paga para violar una regla. Sanciones varian de nada (no hacer croquet cuando se debe) a perdida del juego (trampeando).

**Purporting to take croquet (Dar a entender de hacer croquet).** Ocurre cuando usted pensa que se haga croquet y no es correcto, por ejemlo probando hacer croquet de una bola incorrecto.

**Rectification (rectificación).** Hacer un *error* correcto.

**Scatter shot (Golpe de esparcir).** Golpear un *dead ball* con su bola como mandarla lejos.

**Striking period (No tiene palabras esatto).** El libro de las reglas lo explica precisamente pero en palabras sencillas es toda el tiempo en que Vd hace su golpe y inmediatamente después cuando deja su postura. Ve CU No5.

**Stroke (El golpe).** Comienza cuando Vd muove su maza con intento de golpear la bola (movimientos de practicar no son parte del stroke) y terminar cuando todas bolas terminar de muovimiento. Fallar o *deem* son también los strokes.

**Turn (Turno).** El comienzo del tiempo cuando es correcto para Vd jugar al tiempo cuando no es correcto y todas las bolas terminan de muove o devuelvan a sus sitios, es su turno.

Contenido en su turno es el *stroke* y el *striking period*.

El proximo turno comienza inmediate el previo termina.

Don Gaunt 2006