

CONSEJOS ÚTILES

De Don Gaunt

Una serie de consejos cortos e ideas para principiantes.

Por favor, note que estos consejos no son siempre la mejor solución, considere sus opciones con cuidado.

<p>No1. Conozco sus razones</p> <p>En un <i>croquet stroke</i>, la distancia que cada bola se mueve es según el tipo de golpe que se da. Pues en un <i>roll</i> mueven distancias iguales, y en un <i>stop shot</i> la bola enrocada se mueve más distancia que su propia bola. La relación entre las distancias recorridas por las dos bolas es la razón.</p> <p>Si C es la distancia recorrida por la bola enrocada y T es la distancia recorrida de su bola, la razón se encuentra comparando C con T.</p> <p>Aquí están tres ejemplos.</p> <p>1. Un golpe de <i>drive</i> donde la bola enrocada se mueve 8 metros y su bola se mueve 2 metros.</p> <p>C = 8 y T = 2</p> <p>La razón es así 8 a 2.</p> <p>Esta cifra se puede hacerse más fácil si se divide todo por 2. Da una razón de 4 a 1, que es igual pero más fácil de utilizar porque se puede decir;</p> <p><Para cada metro que se mueve mi bola, la bola enrocada se mueve 4.></p> <p>2. Un <i>roll shot</i> donde ambas bolas se mueven 6 metros.</p> <p>C = 6 y T = 6</p> <p>La razón es $6/6 = 1$ a 1</p> <p><Para cada metro que se mueve mi bola, la bola enrocada se mueve uno también.></p> <p>¡Esto, naturalmente es lo que se quiere de un <i>roll shot</i>!</p> <p>3. Un <i>stop shot</i> donde la bola enrocada se mueve 4 metros y su</p>	<p>bola se mueve 0.5 metros.</p> <p>C = 4 and T = 0.5</p> <p>En este caso, para hacer T = 1 multiplicamos todo por 2. La razón es así 8 a 1.</p> <p>Bueno hasta aquí. Pero tenemos solo un grupo de cifras. ¿Como se pueden emplear para jugar mejor?</p> <p>Son muchas las ocasiones cuando se enroca una bola, por ejemplo sobre roja, quizá de un <i>hit-in</i> y se necesita un <i>croquet shot</i> para llegar a otra bola. A menudo la tentación es sólo hacer un <i>take-off</i>, y abandonar la bola roja inútil atrás.</p> <p>Mira la situación. ¿Se puede poner la roja en otro sitio útil? ¿Si no es posible directamente, se puede ir a la bola de destino usando otra?</p> <p><u>Pensamiento 1.</u> Vd tiene un <i>roquet</i> sobre una bola en esquina 4. Hay una bola cerca de su aro (<i>hoop</i>) 4. Un buen <i>croquet shot</i> le dará un <i>three-ball break</i>.</p> <p><u>Pensamiento 2.</u> Vd tiene un <i>roquet</i> sobre una bola en esquina 2. Está una bola cerca de su aro (3-back) y una a aro 2. Un buen <i>croquet shot</i> dará un <i>four-ball break</i>.</p> <p>En ambos pensamientos digo <Un buen <i>croquet shot</i>>. ¿Pero que tipo de golpe?</p> <p><u>Aquí</u> es donde entran sus razones. En el primer pensamiento debe mandar la bola enrocada al aro 5 mientras manda su bola al <i>pioneer</i> a 4. Una mirada al campo demuestra que la distancia a 5 está aproximadamente dos veces que la a 4. Una mirada a la tabla muestra que se debe usar un <i>half roll</i>.</p> <p>En pensamiento 2, la distancia a 4-</p>	<p><i>back</i> es aproximadamente 4 veces de aquella a la bola a 2 (que Vd quiere hacer un <i>rush</i> al medio del campo para su <i>4-ball break</i>). En la tabla se indica un <i>drive shot</i>.</p> <p>Pues, un buen conocimiento de sus razones ayuda a decidir cual golpe es el mejor para la ocasión. ¡Naturalmente Vd debe saber jugar el golpe! ¡Si no se puede, vaya al campo para practicarlo!</p> <p>La tabla se muestra en orden de la probable exactitud de la razón, la más exacta por encima.</p> <p>Ejercicio. Pruebe Vd los golpes en la tabla sobre distancias diferentes para ver si sus razones son parecidos. No es necesario que sean exactamente iguales pero debe ser constantes. Por ejemplo, si se obtiene 3 a 1 en <u>su</u> <i>drive shot</i>, debe obtener <u>siempre</u> 3 a 1.</p> <p>Nota sus resultados.</p> <table border="1" data-bbox="1002 1350 1402 1821"> <thead> <tr> <th colspan="2">TABLA DE LAS RAZONES</th> </tr> <tr> <th>Tipo de golpe (shot)</th> <th>Razón aproximada *</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Drive</i></td> <td>4 a 1</td> </tr> <tr> <td><i>Full Roll</i></td> <td>1 a 1</td> </tr> <tr> <td><i>Half Roll</i></td> <td>2 a 1</td> </tr> <tr> <td><i>Stop</i></td> <td>8 a 1</td> </tr> <tr> <td><i>Quarter Roll</i></td> <td>3 a 1</td> </tr> <tr> <td><i>Three-Quarter Roll</i></td> <td>1.5 a 1</td> </tr> <tr> <td><i>Overtake Roll</i></td> <td>0.75 a 1</td> </tr> </tbody> </table> <p>* Distancias exactas variarán con jugadores y equipo. Ve CU No2.</p>	TABLA DE LAS RAZONES		Tipo de golpe (shot)	Razón aproximada *	<i>Drive</i>	4 a 1	<i>Full Roll</i>	1 a 1	<i>Half Roll</i>	2 a 1	<i>Stop</i>	8 a 1	<i>Quarter Roll</i>	3 a 1	<i>Three-Quarter Roll</i>	1.5 a 1	<i>Overtake Roll</i>	0.75 a 1
TABLA DE LAS RAZONES																				
Tipo de golpe (shot)	Razón aproximada *																			
<i>Drive</i>	4 a 1																			
<i>Full Roll</i>	1 a 1																			
<i>Half Roll</i>	2 a 1																			
<i>Stop</i>	8 a 1																			
<i>Quarter Roll</i>	3 a 1																			
<i>Three-Quarter Roll</i>	1.5 a 1																			
<i>Overtake Roll</i>	0.75 a 1																			

CONSEJOS ÚTILES

De Don Gaunt

Una serie de consejos cortos e ideas para principiantes.

Por favor, note que estos consejos no son siempre la mejor solución, considere sus opciones con cuidado.

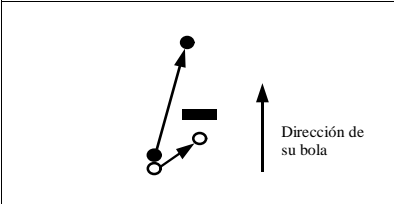
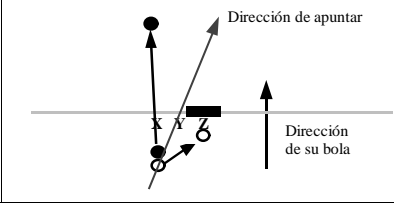
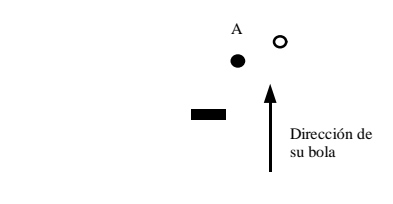
<p>No2. Usar sus razones</p> <p>En CU No1, introduzco la idea de las razones. Ahora quiero prolongar esta idea a hacer el <i>break</i>.</p> <p><u>Bolas sobre la línea de yarda (Yard Line)</u></p> <p>Hay muchas situaciones cuando se puede jugar un golpe aparte de un <i>take-off</i>, dar una oportunidad para un mejor <i>break</i>. Aquí hay algunas que solo necesitan un poco de práctica para dominar.</p> <p>Aquí debo decir un punto importante. Las razones que se ven en la tabla en CU1 suponen que el ángulo de división de las dos bolas es pequeño. Como el ángulo de división crece, también crece la distancia recorrida por su bola. El nivel de crecimiento se aprende con experiencia, pues por ahora solo usa la información de aquí cuando ambas su bolas y la bola enrocada corren en aproximadamente la misma dirección.</p>	<p><i>shot</i> de división. Aquí, además de conseguir el <i>rush</i> sobre negro, rayo corre una distancia dentro del campo. ¿Cuánto? Depende del ángulo de golpe, pero es posible hacer rayo ir cerca de 1m dentro, es decir 2m del límite. No parece mucho pero aquel metro más puede ser muy útil más tarde cuando se intenta hacer un <i>rush</i> en rayo. Observa que sugiero un <i>stop shot</i> si bien esto es menos exacto de un <i>drive</i>. Es porque la distancia que se mueve blanco es poco y con práctica se puede jugar este golpe con confianza. Si se tiene un problema con los <i>stop shots</i>, entonces se emplea un <i>drive</i>, pero naturalmente, rayo se mueve menos distancia. ¡Además, practica sus <i>stop shots</i>!</p> <p>2. Las bolas sobre la línea de yarda cerca de 2 m aparte.</p> <p>¡Primero debo decir que cualquier golpe de distancia en la área de la línea de yarda debe ser precedido de un examen cuidadoso de los declives! Este consejo es válido donde la posición de la bola es crítica, por ejemplo cerca de los aros. Mira otros jugadores para ver que ocurre con sus bolas.</p> <p>Si el campo es bastante plano, entonces es posible hacer un <i>take</i></p>	<p>Entonces, se dirige su mazo directamente a negra, su bola (blanca) pasará 300mm a la derecha de la negra. Se puede elegir el tipo de golpe dependiente de la distancia que se quiere mandar el rayo. En el ejemplo se usaba un <i>half roll</i> Una vez que se tiene un poco de confianza, este golpe se puede jugar con tanta precisión como un <i>take off</i>. Es posible (en un campo llano) hacer esta jugada sobre distancias bastante largas.</p> <p>3. Las bolas sobre la línea de yarda cerca de 5 mm aparte.</p> <p>En este caso, fig 3, intenta jugar un</p> <div data-bbox="1007 927 1396 1099"> <p>3 Un <i>rush</i> sobre negro con un <i>roll shot</i></p> </div> <p>golpe de <i>take off</i> o <i>split shot</i> que pondrá rayo a bloquear su <i>rush</i>. Pues, se juega un poquito $\frac{1}{2}$ o $\frac{3}{4}$ <i>roll</i> para poner ambas las bolas en la área de la línea de yarda - ¡pero no fuera! Entonces rayo es reemplazado sobre la línea de yarda dejando libre su línea de <i>rush</i>.</p> <p><u>Bolas cerca de los aros.</u></p> <p>Se puede usar su conocimiento de las razones para poner la bola enrocada a la distancia correcta detrás su aro. Por ejemplo, hacer <i>croquet</i> de 1,3 m delante de su aro. Quiere que su bola esté 300 mm delante del aro y que la bola enrocada esté 1 m detrás el aro. La razón pues es 4 a 1 que es un <i>drive shot</i>.</p>
<div data-bbox="193 1375 587 1541"> <p>1a Hacer un <i>rush</i> sobre negro con un <i>take off</i></p> </div> <p>1. Las bolas sobre la línea de yarda cerca de 600 mm aparte.</p> <p>En 1a, blanco hace un <i>take off</i> de rayo para hacer un <i>rush</i> sobre negro. Esta deja rayo virtualmente sobre la línea de yarda.</p>	<p>Si el campo es bastante plano, entonces es posible hacer un <i>take</i></p>	<p>En fig 4, conocimiento de sus razones se puede usar para arribar delante de 4 y también mandar rayo como un <i>pioneer</i> a 5.</p>
<div data-bbox="193 1594 587 1760"> <p>2 Un <i>rush</i> sobre negro con un <i>split shot</i></p> </div> <p>2. Un <i>rush</i> sobre negro con un <i>split shot</i></p>	<p>Si el campo es bastante plano, entonces es posible hacer un <i>take</i></p>	<p>En fig 4, conocimiento de sus razones se puede usar para arribar delante de 4 y también mandar rayo como un <i>pioneer</i> a 5.</p>
<div data-bbox="193 1814 587 1980"> <p>1b Un <i>rush</i> sobre negro con un <i>stop shot</i></p> </div> <p>1b Un <i>rush</i> sobre negro con un <i>stop shot</i></p> <p>En 1b, se juega un poquito <i>stop</i></p>	<p><i>off</i>, pero con igual desventaja como en 1a. Un <i>split shot</i> como en 1 b es posible pero necesita un cálculo muy exacto de los ángulos. Un compromiso, 2, es dirigir la bola enrocada (rayo) para que falle en dar al negro por 300mm a la izquierda (de su punto de vista).</p>	<div data-bbox="1007 1821 1396 2045"> <p>4 Acercarse al aro 4 y mandando un <i>pioneer</i> al aro 5</p> </div>

CONSEJOS ÚTILES

De Don Gaunt

Una serie de consejos cortos e ideas para principiantes.

Por favor, note que estos consejos no son siempre la mejor solución, considere sus opciones con cuidado.

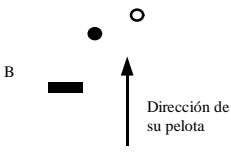
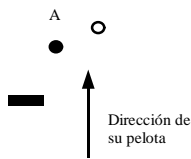
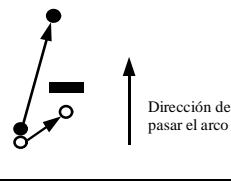
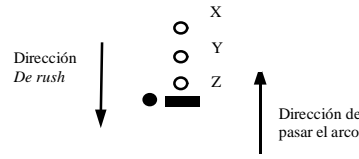
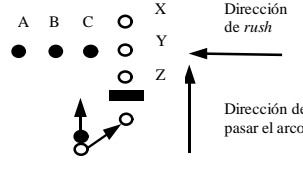
<p>No3. Acercarse su aro</p> <p>En este CU quiero hablar del <i>croquet stroke</i> que tiene intención de poner su bola en la posición ideal delante de su aro.</p> <p>¿Primero - cual es la posición ideal?</p> <p>La respuesta, como a menudo en croquet, es un compromiso. 30 mm delante del aro se puede ser para unas personas, la perfección pero para otras está demasiado cerca del aro para la comodidad. También algunas pueden estar felices con una distancia de 600mm y otras consideran esa distancia desalentadora.</p> <p>También hay que considerar la exactitud de su acercamiento. Si el <i>croquet stroke</i> comienza de 1m delante del aro, entonces jugar con precisión debe ser fácil. Si se está a 1m al lado del aro la precisión es mucho más difícil.</p> <p>Mi propia recomendación es intentar un acercamiento que deja la bola 300mm delante del aro. Esto hace que su golpe de aro es bastante seguro. También es posible hacer un pequeño error en su acercamiento. La regla no es fija. Si acercar los aros o hacerles es fácil para Ud, entonces las distancias de acercamiento serán diferentes. ¡Si ambas cosas son fáciles para usted, no lea más este artículo, porque no se puede enseñarle nada!</p> <p><u>Acercar de delante del aro.</u></p> <p>Nótese. En CU No 4 considero la bola enrocada y donde mandarla. En este caso es bastante imaginar que la bola enrocada ha llegado en alguna parte más allá del aro.</p> <p>Una posición bonita de tomar</p>	<p>croquet está a un metro delante de su aro y un poquito al lado. De aquí si se juega normalmente el acercamiento como un <i>drive shot</i>. Siendo un poquito al lado hace más fácil mandar la bola enrocada, (ve la nota sobre). Fig 1 muestra las posiciones.</p> <p>Una cosa que a menudo olvidan los principiantes (¡y no principiantes!) es que este acercamiento es un <i>croquet stroke</i>. Pues, apuntan el mazo al punto donde quieren que su bola vaya en vez de dividir el ángulo. Se encuentra que su bola constantemente va de tras de la cara del aro, es probablemente esto que es su problema.</p> <p>Aquí son dos puntos útiles.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si se quiere mandar la bola enrocada para que falle el aro (como en Fig 1) su punto de apuntar es más o menos directamente a la vertical del aro. (en Fig 1 es la vertical izquierdo). 2. Si la bola enrocada no pasa cerca del aro, apunta a un punto (punto Y en Fig 2) que es medio camino del punto donde la bola enrocada está igual con el aro  <p>1 Acercando un arco de delante</p>  <p>2 Punto de apuntar</p>	<p>(punto X en Fig 2) y el medio del aro (punto Z en Fig 2).</p> <p><u>Acercar del lado del aro.</u></p> <p>Probablemente esta es la posición de la cual es más difícil de acercar, particularmente si se quiere un <i>rush</i> hacia delante después de pasar el aro. Lo importante de recordar es que su bola es la más importante. Si eso no es correcto, su turno terminará. Pues mi consejo en ese caso es de <u>'jugar el golpe de acercamiento con el golpe que se juega mejor'</u>. Es posible que no se obtiene el <i>rush</i> deseado después del aro. No importa - ¡el aro está ganado!</p> <p><u>Acercar de detrás del aro.</u></p> <p>Normalmente en esta situación no hay opción sino jugar un <i>take off</i>. A veces, se puede decidir exactamente de donde de detrás Usted va a jugar. Mire Fig 3. Usted (blanco) quiso ir a posición A para que negro pudiera ser <i>rushed</i> delante del aro. Desgraciadamente terminó donde se ve. Obviamente tiene un surtido de sitios desde donde se puede hacer un <i>rush</i> sobre negro - ¿pero donde es el mejor? Respuesto en CU 4 - ¡o compre mi libro "Plus one on time"!</p>  <p>3 Acercar de detrás del arco</p>
---	---	---

CONSEJOS ÚTILES

De Don Gaunt

Una serie de consejos cortos e ideas para principiantes.

Por favor, note que estos consejos no son siempre la mejor solución, considere sus opciones con cuidado.

<p>No 4. Después del aro</p> <p>En CU No 3 explico como poner su bola para pasar el aro. Ahora quisiera pensar como poner la bola enrocada.</p> <p>Primero, la pregunta de la última vez se repite aqui, Fig 1.</p>	 <p>2 Acercar de detrás del arco</p>	<p>metro detras del aro. Lo ideal es que blanco esté en posición Y, pero es posible que termine cerca de X or Z. Si negro está en posición C, el margen para error (la distancia de su bola de Y donde se puede <i>rush</i> negro donde lo quiere) es poquito. Si negro está en posición A, el margen es grande pero estará</p>
 <p>1 Acercar de detrás del arco</p>	 <p>3 Obtener un <i>rush</i> hacia delante</p>	 <p>5 Un <i>rush</i> de detras</p>
<p>Vd (blanco) quiso ir a posición A para que negro pudiera ser <i>rushed</i> delante del aro. Desgraciadamente termina donde se ve. Obviamente hay un surtido de sitios de donde se puede hacer el <i>rush</i> sobre negro - ¿pero cual es el mejor? Podría hacer un <i>roquet</i> ligero y <i>take-off</i> a la derecha; hacer <i>roquet</i> más fuerte y <i>take-off</i> a la izquierda; o podría probar un <i>cut rush</i> muy ambicioso.</p> <p>En la primera opción es probable que que Vd se queda en una situación de un <i>take-off</i> de detrás del aro, y esto se puede causar un problema.</p> <p>La tercera opción es buena si a Vd le salen bien con el <i>cut rush</i>, pero si no es el caso es posible que la bola se termine algunos metros del aro o peor, al lado del vertical detrás del aro.</p> <p>La segunda opción es, otra vez, un compromiso. De detrás, un <i>take-off</i> a una posición delante del aro es bastante fácil pero una buena distancia delante, no; del lado, la distancia es bastante fácil pero delante, no. Pues, juega un <i>rush</i> para terminar a punto B en Fig 2. De aqui se puede jugar un <i>take-off</i></p>	<p>que nivela las ventajas y las desventajas de opciones 1 y 3.</p> <p><u>La bola enrocada.</u></p> <p>En Fig 3 la intención es de obtener un <i>rush</i> hacia delante sobre negro después de haber pasado el aro. El error más normal es de no mandar negro una distancia bastante más al otro lado del aro. Muchas veces he visto jugadores acercan el aro con un <i>roll</i>, poniendo negro cerca de un metro al otro lado del aro. Pues pasan el aro con fuerza que dejó un <i>rush</i> de detras. Aún peor intentan controlar el golpe que resulta en que la bola no pasa el arco. Acerca con un <i>drive</i>, o incluso un <i>stop</i>, que pone negro dos o tres metros detras. ¡No jugar demasiado fuerte o su</p>	<p>demasiado lejano para un <i>rush</i> con precisión. Pues la solución es punto B. La distancia de B a Y es cerca de 600 mm.</p> <p>Para un <i>rush</i> de detras, fig 5, una posición cerca de 75 mm al lado del aro da la mejor surtido de las posiciones X Y & Z.</p> <p>Mucho cuidado es necesario aquí. No es un golpe fácil.</p> <p>No olvida el punto más importante—poner su bola delante del aro.</p> <p>Proba arreglar las cosas como su <i>croquet stroke</i> de acercar empieza cerca de 600mm delante del aro. Está indica un <i>half roll</i>.</p> <p>Es mejor haber negro un poquito más allá del aro más bien corto (sea escondido de punto Z).</p> <p>Si su <i>rush</i> deseado no es inmediatamente detras, pone negro al lado de su <i>rush</i> (¿claro? - ¡es olvidado muchas veces!).</p> <p>Un buen ejercicio para el <i>rush</i> es practicar un <i>two-ball break</i> de 3-back a <i>peg</i>. Esto da todo los <i>rushes</i> que describo aqui.</p>
 <p>4 Un <i>rush</i> al lado</p>	<p><i>rush</i> delante se puede convertir en un sudoroso 3 metro <i>roquet</i>!</p> <p>En Fig 4 se quiere un <i>rush</i> al lado después del aro. Manda negro 1</p>	

CONSEJOS ÚTILES

De Don Gaunt

Una serie de consejos cortos e ideas para principiantes.

Por favor, note que estos consejos no son siempre la mejor solución, considere sus opciones con cuidado.

<p>No 5. Regla 28 parte 1</p> <p>Aquí, y los dos CUs sucesivos miro a la regla [Law] 28 (los errores) en detalle. Si Vd. conoce esta regla bien, se puede salvar de errores. También será mejor su juego porque regla 28 no sólo dice lo que <u>no</u> se puede hacer, sino también indirectamente lo que se <u>puede</u> hacer.</p> <p>28 (a) Es un error durante el <i>striking period</i> si usted</p> <p>Nota “durante el <i>striking period</i>”. Eso es la única vez que la regla 28 es válido. ¿Puede que es el <i>striking period</i>? El libro de las reglas lo explica precisamente pero en palabras sencillas es todo el tiempo en que Vd hace su golpe e inmediatamente después cuando deja su sitio. Debe dejar su postura bajo control. Si se cae o se desliza esto no está bajo control, como veremos en un CU más tarde.</p> <p>... (1) Toca la cabeza del mazo con su mano;</p> <p>Es claro (o debe ser) que no se puede tener realmente la cabeza del mazo en la mano cuando se golpea la bola. Puede muchos principiantes no saben que no se permite tocar ninguna parte de la cabeza del mazo. Puede, cuando se juega un <i>roll shot</i>, hay que asegurarse que los dedos no tocan la cabeza.</p> <p>... (2) Apoya el mango del mazo su mano o brazo sobre el suelo;</p> <p>Así, solo los brazos y las manos son partes del cuerpo que no pueden tocar el suelo. El punto más importante es que <u>se puede arrodillarse</u>. También se puede jugar con el mazo un poquito sobre la tierra - pero han que asegurarse que las manos no tocan la tierra.</p>	<p>... (3) Apoya el mango del mazo, la mano o brazo asociado directamente con el <i>stroke</i> contra alguna parte de sus piernas o pies;</p> <p>Si bien es posible jugar algunos golpes con un brazo o mano no asociado directamente con el <i>stroke</i>, yo recomiendo hasta que Vd lluege a ser esperto, no hacerlo nunca. El error más común aquí es apoyar su codo sobre su rodilla cuando se juega un <i>stroke</i> difícil cerca del aro. Nota que apoyar el mango del mazo sobre su hombro no es un error.</p> <p>... (4) Juega un <i>stroke</i> sin un golpe sobre su bola que se puede oír;</p> <p>No se preocupe de esta regla. Es raramente usado.</p> <p>... (5) Intenta golpear su bola pateando o golpeando su mazo;</p> <p>Este es bastante evidente, pero nota que incluye todas partes del mazo.</p> <p>... (6) En un golpe que es estorbado (un <i>hampered shot</i>), golpear su bola con alguna parte del mazo que la cara;</p> <p>Hablaré de el <i>hampered shot</i> después. Probablemente es evidente que no es permitido usar los lados o el fondo del mazo (¡habrá posibilidades muy interesantes si fuera!) Menos evidente es que no es permite usar el borde del mazo (a menudo se llama el ‘<i>bevelled edge</i>’ {borde bisel}). Algunos golpes necesita golpear su bola muy cerca del borde. Siempre llama un árbitro para estos. Casas más en CU7.</p> <p>... (7) (8) (9) Golpear la bola en una manera incorrecta;</p>	<p>¿Que es un golpe correcto? Hay tres cosas que no se deben hacer.</p> <p>A. No mantener contacto entre el mazo y la bola. Esto ocurre si juega su bola demasiado lentamente. Aquí su bola enrolla sobre la tierra empujado (o tirado si está hacia usted) de su mazo. Aún peor es conducir su bola con su mazo en un <i>croquet stroke</i>.</p> <p>Vd evitará el error si usa cuidado con su golpe. No es posible describir como hacerlo aquí, puede pregunte a un entrenador.</p> <p>B. No ‘<i>crush</i>’ su bola, es decir empujarla junto el aro con su mazo. Note que un <i>crush</i> sobre la bola enrocada no es un error. Pero tiene cuidado, un error es posible sobre A or C.</p> <p>C. Debe golpear su bola solo una vez. Más se llama un ‘<i>double-tap</i> {golpecito doble}’ (no importa el nombre de los golpes realmente). Hay las dos excepciones. El primero es si su bola rebota de la <i>peg</i> en un <i>peg out</i> y contacta su mazo una segunda vez. Esto no es un error. El segundo es un <i>double tap</i> cuando hace un <i>roquet</i>. También no es un error. ¡Pero cuidado! Un <i>double tap</i> en un <i>scatter shot</i> (cuando su bola golpea un altro ya <i>roqueted</i>) es un error. Igual es un <i>double tap</i> causado de la bola <i>roqueted</i> rebota de algo como un aro.</p>
--	---	--

CONSEJOS ÚTILES

De Don Gaunt

Una serie de consejos cortos e ideas para principiantes.

Por favor, note que estos consejos no son siempre la mejor solución, considere sus opciones con cuidado.

<p>No 6. Regla 28 parte 2</p> <p>Continúo con nuestro repaso a Regla 28 (los errores) con No 10.</p> <p>28 (a) Es un error durante el <i>striking period</i> si usted</p> <p>... (10) No golpea fuera de un aro o <i>peg</i> cuando su bola está en contacto con él;</p> <p>Si no golpea fuera hará un <i>crush</i> con su bola (ve CU No 5). Un exepción está en el <i>peg out</i>. Entonces se puede golpear al <i>peg</i>.</p> <p>Un punto de interés. ¿Como es posible que su bola toca el <i>peg</i> pero no es <i>pegged out</i>? Si su adversario la pone allí es como.</p> <p>... (11) Mueve alguna bola estacionaria por golpear un aro o el <i>peg</i>;</p> <p>Nota ésto con cuidado. Indica solamente el movimiento <u>indirecto</u> de una bola por via de un aro o el <i>peg</i>. No importa como causa el movimiento - su vestido, el mazo o el cuerpo - todos cuentan. La regla cubre cualquiera bola incluso suya. Pués Vd debe tener mucho cuidado cuando una bola toca un aro o el <i>peg</i>.</p> <p>Nota que (11) no trata de un golpe ilegal directo sobre una bola que no es suya. Regla 26 cubre esto.</p> <p>... (12) Toca otra bola con su mazo o permite que su bola toque su mazo una vez más;</p> <p>Obviamente usted puede golpear solamente su bola, pero la segunda parte necesita una explicación. El <i>double tap</i> fue explicacado en el CU ántes pero esto es diferente. Esto es cuando su bola golpea su mazo otra vez después de que haya</p>	<p>golpeado algo (aro, otro bola etc.). Es un error aunque el golpe fue un <i>roquet</i>. (Un <i>double tap</i> en un <i>roquet</i> normal no es un error)</p> <p>... (13) Toca alguna bola con alguna parte de su cuerpo o vestido;</p> <p>¡Pués si Vd tiene una chaqueta ancha, tiene cuidado! Recuerda, ésto es solamente durante el <i>striking period</i>.</p> <p>... (14) En un <i>croquet stroke</i>, no se mueve o perturba la bola enrocada y no se golpea hacia la bola enrocada;</p> <p>¡La mayor parte de los jugadores sabe que deben mover o perturbar la bola enrocada, aunque muchos no lo hacen! Pero a menudo no saben que es necesario golpear dentro la bola enrocada, es decir su direccion de golpe <u>debe</u>, si golpeando correcto, turbe la bola enrocada.</p> <p>“Pero”, Vd puede decir, “si la bola enrocada se muvve es cierto que yo golpeaba hacia él”. No, la bola se apoyaba sobre el tumulo hecho una lombriz, fijo allí solamente por su bola.</p> <p>... (15) Se juega un <i>stroke</i> que se puede dañar el césped y lo hace, con su mazo.</p> <p>¡Esta sub-regla provocaba más argumentos entre los árbitros que todos los otros! No hablaré de todos los argumentos. Está es como yo lo interpreto.</p> <p>Suponga que quiere jugar un <i>jump shot</i>. Está es un golpe que se puede dañar el césped.</p> <p>Si usted haga una poquita mella en el césped con su mazo, no me lo</p>	<p>considero un error.</p> <p>Si su <u>bola</u> haga un gran melle y daña el césped, también no me lo considero un error.</p> <p>Si su <u>mazo</u> hace una poquita mella en el césped y sólo daña el césped un poquito, me lo considero un error, pero solo doy una pena la proxima vez.</p> <p>Si su <u>mazo</u> hace una gran mella en el césped y dañalo mucho, y Vd obviamente no hacía intento prevenir daño, me lo considero un error.</p> <p>¡Otras árbitros puedan más o menos indulgente que yo, pués es mejor de no hacer daño!</p> <p>Otras golpes que puedan hacer daño son;</p> <p>* El golpe vertical cuando <i>hampere</i> de un aro;</p> <p>* Cualquier golpe especial donde el mazo va a la tierra y termina allí. Un <i>roll shot</i> no es un golpe especial porque fallará el suelo;</p> <p>* Raspeando la tierra - pero solo cuando se juega un golpe que se puede dañar el césped - un golpe normal que va mal no es un error en esta sub-regla. !Pero es posible soto un altro!</p>
---	---	---

CONSEJOS ÚTILES

De Don Gaunt

Una serie de consejos cortos e ideas para principiantes.

Por favor, note que estos consejos no son siempre la mejor solución, considere sus opciones con cuidado.

<p>No 7. Regla 28 part 3</p> <p>28 (a) (6) (B) Un golpe <i>hampered</i> está uno donde es necesario tener cura especial porque un aro, una bola o el <i>peg</i> sean en potencia bloquea el camino. Presta atención de en potencia. Si usted sea en duda, pregunta un árbitro.</p> <p>28 (b) Si se falla <u>algún</u> de las reglas de regla 28 (a) su adversaria tiene la preferencia de</p> <p>(i) Su turno acaba y todo de las bolas se devolvan a su sitio antes de la falla.</p> <p>(ii) Su turno acaba y todo de las bolas quedan donde están.</p> <p>En ambos casos, todos los puntos ganen durante o después de la falla son perdido.</p> <p>En <i>handicap play</i>, si el <i>striker</i> opta tomar un <i>bisque</i>, debe usar preferencia (i).</p> <p>Si regla 28 (a) es roto y nadie lo observan antes de dos <i>strokes</i> de su turno, no es una pena.</p> <p>Si Vd lo observa pero dice nada, usted hace trampa.</p> <p><u>Llamando un árbitro.</u></p> <p>Si Vd juega en un torneo o partido y va a jugar algún golpe que sea hacer un error, siempre demanda a su adversario si lo quiere llamar un árbitro. Nota sin embargo que aunque él no quiere el arbitro, llamarlo sí mismo si no sé el resultado. Si Vd es un principiante, no duda en pedir un árbitro para consiles en las reglas (¡pero no como jugar el golpe!). Se recuerda que él dice como Vd no llega latoso.</p>	<p>Recuerda que se puede solicitar para algún golpe de su adversario ser mirado, aunque no se solicita primero. Si su adversario es un jugador experimentado y usted no, se puede impedirlo no obstante, pero recuerda que la mayor parte de jugadores experimentado conocen cuando llamar un árbitro.</p>	
---	--	--