

# KROKET-REGLER

Krocket spilles på en bane (helst en plan og jævn græsplæne), der er ca. 30m lang og ca. 20m bred.  
De mest ivrige krocket spillere bruger gerne baner der er på størrelse med håndboldbaner eller fodboldbaner.

Spilleredskaberne består af lige så mange krocketkugler og krocketkøller, som der er deltagere i spillet, samt 10 buer og 2 målpæle.

Er der 4-6 deltagere, spilles krocket i almindeligvis mellem 2-3 modpartier, hvert bestående af 2 makkere/hold med hver sin kugle.

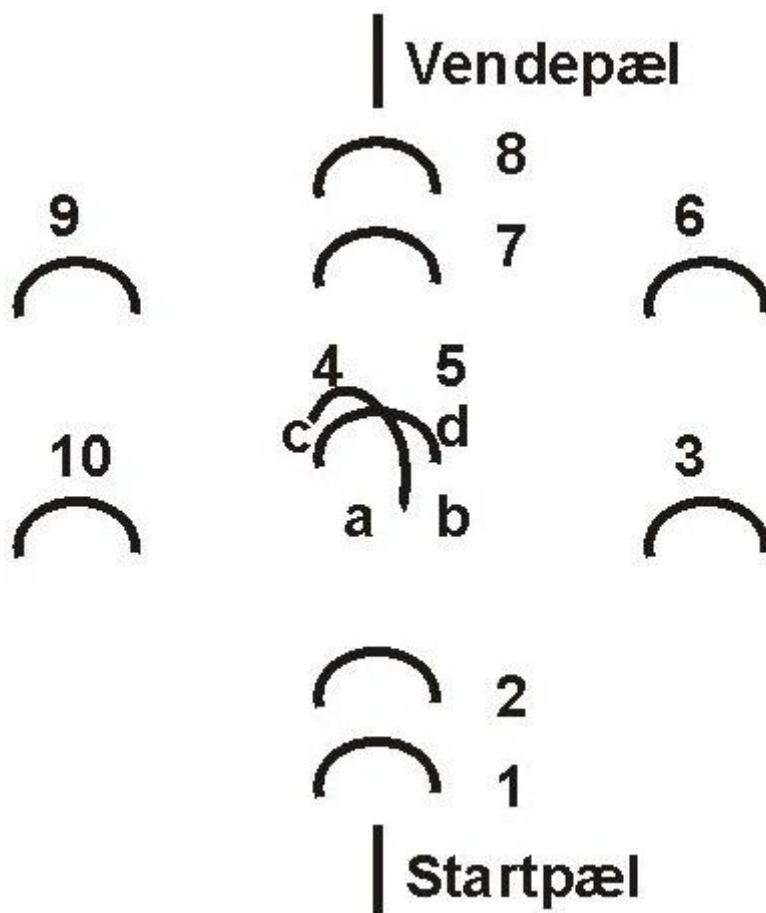
## Kroketspillets formål:

Man skal drive sin kugle gemmen samtlige buer og ramme pælene efter de regler, som gælder for spillet.

## Spillet:

Banen skal passeres to gang. På udturen i retning fra startpælen mod vendepælen og derefter på hjemturen, som foregår i modsat retning.

Når buer og pæle er anbragt på banen således som vist på figuren, kan spillet begynde.



Figur 1 Opstilling af krocketbane

Først skal rækkefølgen på spillerne afgøres (evt. lodtrækning el. anbring spillernes kugle i samme afstand fra startpælen, f.eks. 3 meter. Alle spillerne slår nu samtidig deres kugle i retning mod pælen idet de søger at komme til at ligge denne så tæt som muligt. Den der er nærmeste starter sidst osv.)

Ved hold/makkerspil bliver det samtidig afgjort at den der er længst væk og tættest på danner par/hold osv.

Kuglen anbringes midvejs mellem startpælen og bue 1. Kuglen slås gemmen bue 1, hvilket giver et frislæg, men bedre endnu at slå kuglen gennem bue 1 & 2, da man herved opnår 2 frislæg af hvilke man kan benytte det ene til at gå i stilling til bue 3 og det andet til at gå gemmen buen.

Herfra slås kuglen til midterbuen (4 & 5), de skal passeres både fra a og b, kuglen kommer ud henholdsvis ved d & c. Ved at gå gennem midterbuen opnår man 2 frislæg. Det er dog bedst først at gå gennem ved b, for så opnår man en bedre position til bue 6.

For passeringen af bue 6 opnår man 1 frislæg, som kan benyttes til at gå i stilling til buerne 7 & 8. Som ved buerne 1 & 2 kan man vælge mellem at gå igennem i ét eller to slag; ligger kuglen uheldigt for bue 7, vil det i reglen være bedst at nøjes med at gå gennem én bue ad gangen.

Når bue 8 er passeret skal vendepælen rammes, hvilket giver et frislæg som benyttes til at gå gennem buerne 8 & 7, går man gennem begge buer i ét slag, opnår man 2 frislæg, som benyttes til bue 9 (efter samme fremgangsmåde som bue 3).

Fra bue 9 fortsættes til midterbuen (4 & 5), men denne gang slås kuglen først passere c og derefter d for at komme i stilling til 10, der nu skal passeres.

Til sidst skal buerne 2 & 1 passeres, men man må passe på ikke at ramme startpælen, idet man i så fald slår sig "død", det vil sige, enten starter man forfra eller udgår af spillet; i sidste tilfælde betragtes spillet som tabt. Efter at have passeret alle buer betegnes man som Vinder (eller Frispiller, dette er kun gældende ved makker/holdspil - læs mere om dette under nedenstående punkt).

## **Regler/definitioner**

En kugle regnes for at være kommet igennem bue, når man kan lægge kølleskafte mellem buen og kuglen uden at røre denne.

Ligger kuglen i bue, har man, når det bliver ens tur kun ét slag; man mister altså retten til det frislæg, man ellers får for at gå gennem bue.

En kugle der ligger i bue, må ikke benyttes til KROKADE og det samme gælder for en kugle, der ligger mellem 8 og vendepælen, men man går først til pæls når man har haft modstanderens og makkerens kugler i KROKADE.

Passage af buerne - dog ikke buerne 1 & 2 på udturen - giver i frislæget ret til krokade, som består i med sin egen kugle at ramme modstanderens eller makkerens kugle. Der er 2 former for krokade, den "faste" og den "løse, og endelig den såkaldte "falske" krokade.

### **KROKADE:**

**Den faste krokade** udføres ved at anbringe sin egen kugle tæt op ad den krokerede kugle og derefter sætte den venstre fod ovenpå ens egen kugle, således at denne ikke flyttes i slaget; ved udførelsen af den faste som den løse krokade må man aldrig berøre modstanderens eller makkerens kugle med køllen – man flytter altså sin egen kugle hen til den krokerede kugle og ikke omvendt.

Den faste krokade benyttes som oftest til at drive modstanderens kugle så langt ud af stilling som muligt.

Man taber sin ret til at fortsætte slagserien, når den faste krokade mislykkes; det vil sige at ens egen kugle ryger med i slaget.

### **Den løse krokade I(modstanderen):**

Udføres ligesom ved den faste krokade ved at anbringe sin egen kugle tæt op ad den krokerede kugle, men man slår her uden at holde på kuglen med foden, og ens egen kugle løber således med. På den måde kan man anbringe sin egen kugle enten lige for eller mindre skævt for den krokerede kugle dirigere begge kugler derhen, hvor man omtrent ønsker de skal ligge.

### **Den løse krokade II(makkeren/holdet):**

Undertiden kan den løse krokade udføres på en anden måde, idet man når man f.eks. har krokeret makkerens/holdets kugle, der måske ligger i fin stilling for en bue, man lader denne kugle ligge og i stedet anbringer sin egen kugle i et køllehoveds afstand fra makkerens/holdets kugle; denne form for krokade giver 2 frislæg, og man har ret til at krokere i begge slagene.

**Den falske krokade:**

Man forsøger at ramme modpartens kugle for at bringe denne ud af en måske fordelagtig position, uden at man derved opnår frislæg, fordi man ikke kommer fra en bue.

Den dygtige spiller - og her menes i særdeleshed Tourens spillere - vil ved hjælp af krokaderne undertiden være i stand til at komme banen igennem i én slagserie.

Man skal sørge for at anbringe den fremmede kugle, på den rigtige side af den bue han skal passere. Han må, når han er kommet igennem buen med sin kugle, igen krokere den fremmede kugle på den rigtige side af den bue han skal passere. Han må, når han er kommet igennem buen igen krokere med den fremmede kugle på den modsatte side af buen, således at den igen kan benyttes til krokade.

Frispilleren er således ved hjælp af krokaderne i stand til at hjælpe sin makker i en bedre spillemæssig position.

**FRISPILLER REGLERNE KOMMER KUN TIL ANVENDELSE VED MAKKERPAR/HOLDSPIL:**

Som frispiller, kan man på forskellig måde hjælpe sin makker, der måske ikke er nået så langt, i det at en frispiller altid har ret til at krokere en hvilken som helst kugle.

Ligger makkeren fx. uheldig i stilling for bue 10, kan frispilleren krokere makkerens kugle og derefter ved krokade hjælpe den i en bedre position for buen.

Frispilleren har også ret til at slå makkerens kugle gennem bue i en fast eller løs krokade, men makkeren får ikke noget "bueslag" herfor, når det bliver hans tur til at spille.

Alle mod- eller medspiller har man ret til - uden først at gå gennem buen - at krokere en frispillers kugle og derefter udnytte de frislæg, som en krokade giver.

Når man er blevet frispiller, gælder det om at tage alle såvel modstandernes kugler som makkerens kugle i krokade og derefter gå til pæls, er den ene af modstanderne fx ikke frispiller, men når at blive det, skal den nye frispiller tages i krokade igen, før man kan gå til pæls.

Den ene makker kan godt gøre partiet færdigt nemlig ved at slå makkerens kugle til pæls med en krokade og derefter selv gå til pæls, men det er en forudsætning, at makkeren også er en frispiller og har krokeret de øvrige kugler som ovenfor nævnt.

Den vindende spiller tildeles 1 point, 2'er 2 point 3'er 3 point osv.

Det makkerpar/hold der opnår det laveste pointtal vinder osv.

I ønskes en god fornøjelse med spillet fra [www.spil-aps.dk](http://www.spil-aps.dk)