

КОМПАНИЯ ДАЧНЫЙ СПОРТ

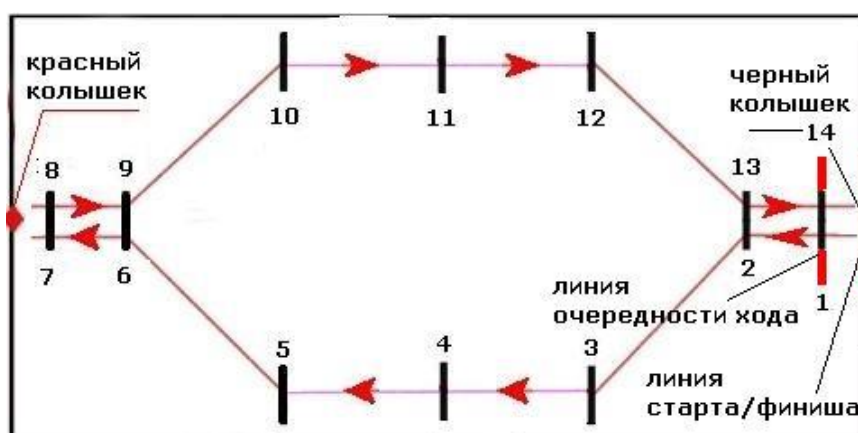
Тел. +7 495 410 97 66 www.crocket.ru www.garden-sport.ru E-mail: crocket@bk.ru

КРОКЕТ ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра крокет по своей сути — тактическая борьба, в которой каждый из игроков стремится маневрировать своими шарами и шарами соперника, так чтобы как можно быстрее пройти все ворота согласно правилам и в то же время осложнить игру соперника.

Упрощенные правила игры в крокет

В **крокете** могут участвовать от 2 до 4 человек. Шары распределяются между игроками по одному. При ударе по шару молотком его можно держать любым способом. Запрещается бросать шар по воздуху или подталкивать его. Касание шара молотком приравнивается к удару (к этому приему можно прибегать, если невыгодно сдвигать свой шар с удобной позиции).



Игра крокет проходит на любой достаточно ровной поверхности, например, дачном газоне или лесной полянке с небольшой травой. Размеры крокетной площадки произвольные.

В крокете, как уже было сказано, принимают участие от двух до четырех человек. Каждый участник играет шаром определенного цвета. В начале **крокета** разыгрывается очередность хода крокетистов. Для этого игроки выставляют свои шары на линию старта и по очереди бьют по ним молотком, чей шар окажется ближе к линии, проведенной через первые ворота, тот и будет начинать игру в крокет. Очередность остальных крокетистов определяется по степени близости к указанной линии.

После розыгрыша очередности ходов игрок, получивший право первого хода, выставляет свой шар на линию старта и делает первый удар.

Цель игры крокет - провести первым свой шар через все ворота, как показано на рисунке.

За прохождение ворот крокетисту добавляется дополнительный удар, который он должен реализовать в течении того хода, когда был получен дополнительный удар. Ворота считаются пройденными, если больше половины шара находится с противоположной стороны ворот. Если крокетист попадает своим шаром по шару противника, то игрок, чьею шара коснулись, получает дополнительный удар, который он должен реализовать сразу же, как только наступит его ход.

После прохождения ворот № 7, крокетист должен коснуться своим шаром красного колышка и только после этого продолжить прохождение ворот № 8.

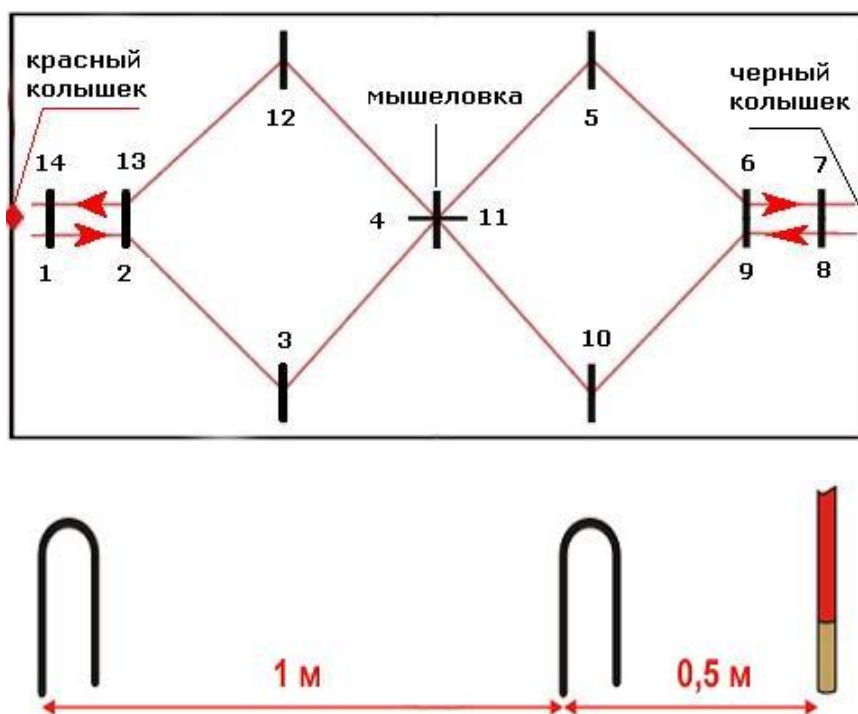
Считается, что игрок прошел всю дистанцию, когда его шар коснулся черного колышка, расположенного на линии старта/финиша, после прохождения первых ворот в обратную сторону (ворота №14), как показано на рисунке.

Классические правила игры в крокет

Смысл игры крокет заключается в проведении деревянных шаров с помощью деревянных же молотков через серию расставленных ворот.

Количество игроков в **крокет** может быть от двух до восьми.

В крокет играют на площадке из утрамбованного песка, либо на площадке с коротко подстриженной травой или на искусственном покрытии. Играть в крокет можно также в помещении на специальном покрытии. Стандартное поле имеет размеры 5×11 м. Площадка может быть и большей, чем 5×11 м (в исключительных случаях несколько меньшей). На рисунке представлен один из вариантов разметки крокетного поля. Поле должно быть огорожено по периметру бортами (борта делают **крокет** более динамичным).



План крокетной площадки

Игроки делятся на две команды. У одной – шары с красными полосками, у другой – с черными. Начинает **крокет** шар с одной красной полосой (от красного колышка), затем играет шар с одной черной полосой (от черного колышка), затем с двумя красными полосами, затем с двумя черными полосами и т.д. После этого ход опять переходит к шару с одной красной полосой. При успешном прохождении ворот, а также при ударе о чужой колышек (после прохождения соответствующих ворот) игрок получает право на дополнительный ход.

При прохождении первых двух ворот одновременно, а также при прохождении “мышеловки” крокетист получает право на два дополнительных хода.

Если шар оказался в воротах (в “масле”), то при следующем ходе его необходимо ударом вывести из ворот на позицию, а затем уже при следующем ходе осуществить проход ворот. Если шар оказался в “масле” “мышеловки”, то он может выйти из этого состояния только с помощью другого шара. Пока же шар игрока находится в “мышеловке”, игрок пропускает ходы.

Шар, пройдя весь путь и ударившийся о свой колышек, после прохождения последних ворот считается “заколовшимся” и заканчивает игру.

Шар, прошедший половину пути и ударившийся о чужой колышек, несет для противника функции их колышка, т.е. является “шаром-убийцей”. Если шар не пройдя соответствующие последние ворота, по каким-либо причинам коснется своего колышка или этого шара-убийцы случайно (или специально будет послан ударом чужого шара), то он будет “убит” и ему придется начать игру

сначала. “Шар-убийца” не имеет права передвигаться по крокетному полю как только в направлении прохождения первых (в обратном направлении ворот).

Если шар, пройдя последние ворота, не коснется своего колышка, то он становится “разбойником”. “Разбойник” фактически закончил игру, ему для ее окончания нужно лишь при очередном ходе удариться о свой колышек. В его задачи входит ставить на позиции шары своей команды и сбивать с позиции шары противника.

Крокировать – значит при ударе попасть своим шаром в шар противника.

Крокировать может только тот шар, который прошел “мышеловку”. Крокировать же можно только те шары, которые также прошли “мышеловку”. Простые шары могут крокировать только непосредственно после прохождения ворот или мышеловки. Объявивший и выполнивший крокирование игрок получает право на два хода. При первом ходе выполняется крокетный удар – игрок должен поднести свой шар и поставить его вплотную с любой (нужной ему) стороны к крокируемому шару. Затем он может либо ударить по своему шару и послать его в нужном направлении, либо ударить таким образом, чтобы оба шара двигались одновременно, либо прижать носком ноги свой шар к земле (полу) и произвести удар по своему шару выпуклой частью молотка таким образом, чтобы свой шар остался на месте, а шар противника направился в нужном направлении. Второй ход игрок делает обычным образом. Не разрешается крокировать шар, находящийся в “масле”, а также, если между шарами расстояние меньше длины всего молотка, а также нельзя крокировать от борта или дужек ворот. Игрок, собирающийся делать крокирование, обязан об этом объявить.

Крокетист, собирающийся пройти “мышеловку” и при прохождении касающийся каких-либо шаров (а те, в свою очередь, других), обязан об этом объявить, причем должна указываться последовательность касаний. Если он не выполняет “заказ” (или выполняет не в той последовательности), то лишается права дополнительного хода, т.е. при успешном прохождении “мышеловки” прохождение засчитывается, но дополнительные ход не предоставляются.

Партию в крокет выигрывает команда, чьи шары первыми пройдут весь путь и коснутся своего колышка.

