

SLIK SPILLER DU NORSK KROKKET



Krokket (eng. croquet) er det perfekte spillet på fine sommerdager. Du får beveget deg uten at det er altfor krevende, og det passer for alle aldre. Spillet krever både fysiske og mentale ferdigheter, og det går fint å sosialisere samtidig som man spiller – om ikke konkurranseinstinktet tar over!

Krokket kan spilles på forskjellige måter. Det spilles turneringer på internasjonalt nivå, både individuelt og i lag, men det vanligste er å spille krokket som et hyggelig sosialt spill i egen hage. Dette innlegget dreier seg om det siste, nemlig om å ha det hyggelig!

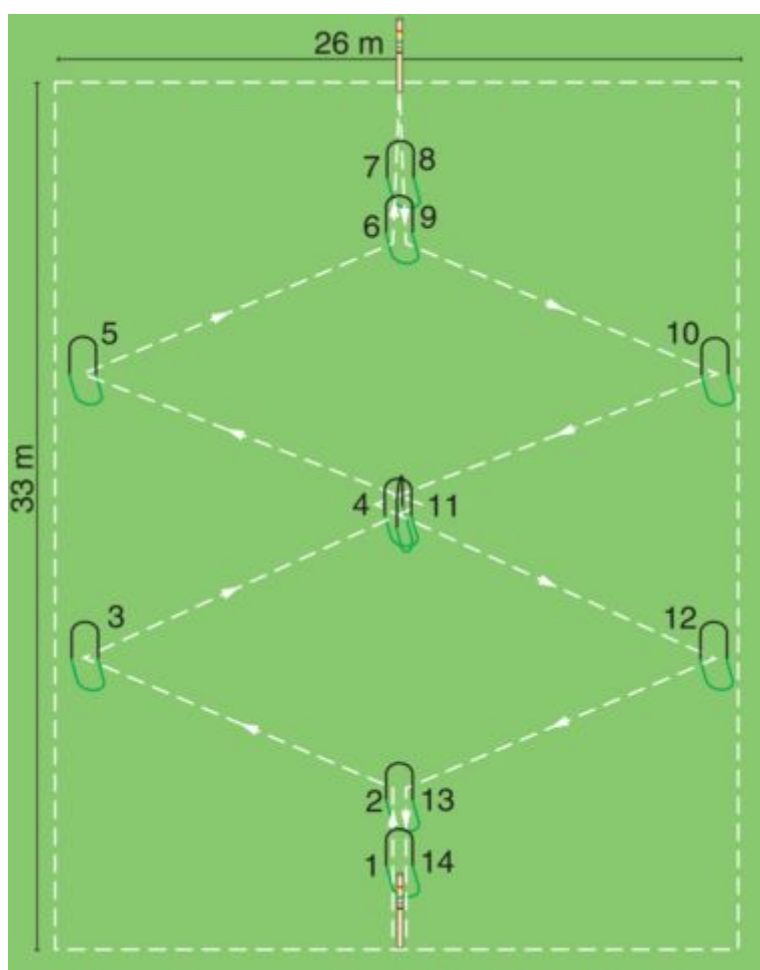
Til fritidsbruk spiller man stort sett krokket på tre måter:

- Hagekrokket etter reglene fra the World Croquet Federation
- Golf Croquet
- Norsk krokket

Hagekrokket og Golf krokket er behandlet i en egen artikkel. Den største forskjellen er banen. Kvalitetstid selger bøylesett til begge typene krokket. Og skulle du trenge et skikkelig sett til krokket, uavhengig av ambisjonsnivå, så finner du mange varianter i nettbutikken.

BANEN I NORSK KROKKET

Krokket spilles vanligvis på kortklipt gress. Bøyer og pinner settes opp som vist i figuren. Som du ser er banen stor, men her er det fullt mulig å tilpasse seg tilgjengelig areale. Det vil dog være en fordel å prøve å holde seg til forholdet 1:1,3.



NORSK KROKKET

Krokket spilles av to lag, eller evt. av bare to spillere, mot hverandre. Det ene laget har sort og blå kule, den andre rød og gul. Spillet går ut på å sende kulene rundt plenen ved å slå dem med klubben, og få et poeng for hver gang man passerer gjennom en bøyle i

riktig rekkefølge og retning. Krysset gir ett poeng. Kulen må treffe vendepinnen, før man går gjennom resten av bøylene på tur hjem. Etter å ha slått kulen på målpinnen, er man "røver". Røveren skal treffe motspillernes kuler et visst antall ganger (man blir enige om hvor mange før man starter), for deretter å treffe målpinnen igjen. Den som først klarer dette, har vunnet. Dersom målpinnen treffes før motstandernes kuler er truffet ved egen eller andres aktivitet får spilleren siste oppnåelige plass.

Resten av artikkelen er hentet fra "Regler for Croquet, Norsk Standard".

Å SPILLE PÅ TID

Spillerne, eller en turneringsledelse, kan bli enige om at spillet skal anses ferdig på et gitt/bestemt tidspunkt. Runden skal imidlertid spilles ut. Den som da er kommet lengst har vunnet. Lengst har den kommet som:

1. Er røver med flest treff
2. Ble røver først
3. Er lengst i bøylespillet
4. Den som kom gjennom siste tellende bøyle først

8 START OG SPILL

Spillet starter med at man trekker om rekkefølgen. 1.mann velger først farge, dernest 2.mann osv.

Når man begynner spillet må hver spiller legge sin kule innen en klubbelengdes avstand (se definisjoner) fra startpinnen og forsøke i et slag å slå kulen gjennom den første eller gjennom begge de to første bøylene.

Man spiller i den rekkefølge som pinnens farger angir ovenifra.

En spiller fortsetter å spille så lenge vedkommende spiller med fremgang. Dersom vedkommende mislykkes er det neste spillers tur. Å ha fremgang vil si å slå kulen gjennom den bøyle som står for tur, treffe vendepinnen eller dersom man i omgangen

har vært igjennom en bøyle, treffe en annen spillers kule. En røverkule kan allikevel alltid treffes (se begrensning §9c).

En kule er halvdød når den treffer en annen kule eller vendepinnen og når den kommer til ro utenfor banen. Dvs. at den skal løftes opp for ytterligere å bringes i spill/legges inn på banen. Dersom en interaksjon skjer, for eksempel at kula treffer enda en kule slik at denne settes i bevegelse er dette en del av spillet.

9 SLAG

SLAG, DEFINISJON. Som slag regnes bare det slag som berører kulen, en "luftsving" regnes altså ikke som slag. Treffer man ballen i en luftsving og det ikke var meningen å treffe ballen regnes ikke dette som slag.

SLAG OG KLUBBELENGDE. Dersom kulen ikke flytter seg en klubbelenge ved slag, får spilleren ikke legge kulen tilbake og slå på nytt.

FEIL UTFØRT SLAG. Man har ikke lov til å dytte eller skyve kulen, eller å slå med køllehodet på tvers. Dette er feil utført slag. Kulen legges tilbake, vedkommende som har utført feil slag mister sin tur.

a) EKSTRA SLAG. For hver bøyle man går igjennom riktig vei, får man ytterligere et slag. Man får også et slag når man treffer vendepinnen. Kulen skal da legges innen en klubbelenngdes avstand fra pinnen. Hvis en ball går ut etter bøyleplassering eller ved treff på halvrøverpinnen så mister man neste slag.

b) TO SLAG. Passerer man to bøyer i et slag, får man to slag. Passering av krysset gir kun et slag.

c) SNYLT. Dersom man i omgangen har vært igjennom en bøyle har man rett til å treffe en motspillers kule (rokking). Dersom man har gått igjennom to bøyer i et og samme slag kan man treffe andre kuler også på det andre av disse slagene. En røvers kule kan man alltid treffe. Men en ikke-røver kan kun sende en røver på pinnen dersom ikke-røveren nettopp har gått igjennom en bøyle, og røveren treffes i slaget deretter eller direkte. Dersom en røver blir sendt på pinnen av en ikke-røver under andre

omstendigheter får det ikke konsekvenser for røveren. En røver har alltid rett til å treffe en motspillers kule.

Hvis man lykkes med å treffe en motspillers kule kan man benytte:

1 FAST KROKKERING, dvs. legge sin kule tett inntil den trufne kule og å sette en fot på sin egen kule og slå på denne, slik at motspillerens kule settes i bevegelse i den retning man ønsker. Deretter har man ytterligere et slag.

2 LØS KROKKERING, dvs. legge sin kule tett inntil den trufne kule og slå på sin egen kule slik at begge kuler settes i bevegelse og deretter igjen ha enda et slag.

3 eller legge sin kule innen en klubb lengdes avstand fra den trufne kule og derfra ta to slag.

Man får ikke dra fordel av å treffe en annens kule innen man har gått igjennom de tre første bøyene.

Hvis ballen forlater foten når man krokkerer ved fast krokking mister man det andre slaget.

En røver må benytte fast krokking. Deretter vil han/hun ha ytterligere et slag som kan benyttes til å treffe flere.

d) MER OM SLAG. VANDRING. Ikke-røvere har ikke lov til å benytte et eller to slag, ervervet gjennom å treffe en spiller (ikke-røver eller røver) til å treffe en annen spiller i den hensikt å erverve enda flere slag (se fig 1), men den kan ødelegge for denne. Imidlertid kan man som ikke-røver alltid treffe en røver, jmf. §9c, og erverve et nytt slag.

e) SLAG OG HINDRINGER. Man har lov til å flytte på gjenstander som ikke kan karakteriseres som naturlige hindringer på banen og i dens umiddelbare nærhet dersom det hindrer en i ens slag. Banens utstyr kan allikevel aldri flyttes, obs. sidevimplene og hjørneflagg er ikke banens utstyr, og kan dermed flyttes.

Man kan aldri flytte på en kule selv om denne skulle være i veien for å gjennomføre et slag.

f) UTNULLING AV EKSTRASLAG. Når man går gjennom en bøyle eller rokkerer mister man de eventuelle ekstraslag man hadde før dette skjedde. Kun ved gjennomgang av to bøylor i samme slag skjer ikke denne utnulling.

g) ØDELAGT UTSTYR. Dersom personlig utstyr, dvs. kølle evnt. kule, går i stykker under slag får spilleren ikke omslag, men reparert eller nytt utstyr kan benyttes ut kampen.

h) SLAG MED FEIL KULE. Dersom en spiller med feil kule skal alle slag fra og med dette feilslaget annulleres, alle berørte kuler skal legges tilbake og vedkommende mister sin tur.

i) SLAG FØR SIN TUR. Dersom en slår før sin tur skal kulen legges tilbake og slaget annulleres og den ansvarlige mister sin tur. Dersom dette ikke oppdages før det er gått en runde fortsetter kampen som om intet galt er skjedd.

10 BØYLER

Å gå igjennom eller passere en bøyle vil si å gå igjennom den bøylene som står for tur for vedkommende og å gå igjennom denne rett vei slik at hele kulen er igjennom i ett slag.

Dersom en blir liggende inne i en bøyle som står i tur for å passeres og man har gått inn rett vei, må man slå seg tilbake i stilling før man kan gå igjennom bøylene helt. Andre kan slå den igjennom i rett vei, da anses den som å ha vært igjennom, men en slik passiv gjennomgang erverver da ikke noe ekstraslag.

11 RØVERE

a) HOVEDREGEL. En spiller som har gått gjennom alle bøylene i riktig rekkefølge og riktig vei og truffet vendepinnen halvveis, kalles røver. For å vinne må denne innen han/hun går på målpinnen treffe og krokkere bort samtlige motspillere et på forhånd avtalt ganger. Man får et poeng for hver gang man gjør dette. En røver kan treffe andre spilleres kuler flere ganger en de avtalte og må da krokkere dem, men får ikke poeng for dette. Den første røveren som blir ferdig får 1.plass, de derpå følgende får første oppnåelige plass. Ingen delte plasseringer, unntak se §13a).

En røver har selvsagt det privilegium at han/hun kan treffe en motspiller uten å ha vært igjennom en bøyle. Han/hun må krokke den trufne spiller med fast krokking og har rett til ytterligere et slag hvor han/hun kan treffe en ny motspiller osv. Om røveren ved egen eller motspilleres hjelp treffer målpinnen innen samtlige kuler er truffet de på forhånd avtalte ganger (vanligvis 3), anses han ferdig og får siste oppnåelige plass. Om røveren skulle være så uheldig å gjøre dette selv kalles det selvmord. Når røveren har samlet alle poeng skal han/hun treffe målpinnen. Dersom dette gjøres av en motspiller får røveren siste oppnåelige plass.

En røverkule som blir sendt på pinnen får siste oppnåelige plass, men mister ikke poengene for bøyleplasseringene og croqueringer utført som røver.

b) SLAG PÅ OG FOR RØVERE. Spillere som ikke har gått igjennom samtlige bøylar (dvs. ikke selv er røver) får ved treff på røver bare et slag som kan benyttes som før foreskrevet (§9c), mens røvere, også på andre røvere, får to slag på alle motspilleres kuler.

c) VRUP. "Vrup" er ikke tillatt. Vrup vil si at det for en røver ikke er tillatt å treffe samme kule flere ganger i løpet av en tur, dvs. det er ikke mulig å få poeng igjen på noen før neste omgang.

12 UTENFOR BANEN

Når kulen kommer ut av banen skal den legges inn i rett vinkel fra det sted den stanser. Er plassen opptatt av annen kule er det den aktive spiller som bestemmer hvem side ballen skal ligge. Kulene må ha kontakt.

13 BRYTING

a) BRYTING OG PLASSERING. Hvis en person må bryte spillet, kommer vedkommende på den siste oppnåelige plass. Dersom to spillere bryter samtidig, får de begge siste oppnåelige plass.

b) ANNULERING AV PARTI VED UENIGHET. Annullering av partier kan finne sted dersom en alvorlig uenighet oppstår eller dersom alle er enige om det. Hoveddommer må i tillegg godkjenne annulleringen.

14 EKSKLUDERING

a) HOVEDREGEL. Dersom en skal bli ekskludert må alle (motspillere) være enige, og det må finnes en gyldig grunn. I konkurranser avgjør dommeren eller hoveddommeren.

b) EKSKLUDERING OG PLASSERING. En som blir ekskludert får siste oppnåelige plass.

15 KONSENTRASJON. En spiller kan forlange at hans motspillere skal forlate banen og ikke forstyrre spillet på eller utenfor banen verken verbalt eller på annen måte.

16 RÅD OG HJELP. Ingen spiller har rett til å motta råd fra andre enn partnere i lagspill. Det må være en samvittighetssak hvordan en spiller opptrer dersom han/hun mottar uanmodete opplysninger eller råd. Enhver spiller har plikt til å oppgi hvor langt han/hun er i spillet.

DEL 3 SÆRTILFELLE, DEFINISJONER OG VARIANTER

17 SÆRTILFELLE

a) Dersom en kule 1 skal gjennom en bøyle og en annen (kule 2) ligger midt i bøylene, og kule 1 treffer kule 2 slik at begge kommer igjennom bøylene, har begge kuler vært igjennom (forutsatt at kule 2 har entret bøylene rett vei). Kule 1 kan da treffe kule 2 (eller en annen kule) og få to nye slag. Men dersom kule 1 nettopp (i samme slag) hadde vært igjennom en annen bøyle har han/hun truffet en motspiller og har rett til ytterligere to slag, men har ikke vært igjennom bøylene (denne er halvdød fra det øyeblikk den treffer kule 2), se fig.3).

b) Dersom en røver 1 treffer en røver 2 og derpå ruller på pinnen har han ikke truffet pinnen, men har truffet røver 2, se fig.4).

c) Dersom en motspiller (ikke-røver eller røver) treffer en røver slik at denne treffer pinnen, har røveren (R på skissen) vært på pinnen og er ferdig med spillet, se fig.5. Den andre kule legges innen en klubb lengde fra pinnen. Spilleren har derpå kun ett slag.

18 DEFINISJONER

Klubbelenge – lengden av en klubbe, hodet, den nederste delen av croquetkøllen (se fig.2). Denne er definert til 23cm.

En bøyle bør være 18cm. bred.

Lykke til fra alle oss i kvalitetstid.no!