

KROKET-REGLER

Kroket spilles på en bane (helst en jævn græsplæne), der er ca. 30m lang og ca. 20m bred. Spilleredskaberne består af lige så mange kugler og køller, som der er deltagere i spillet, samt 10 buer og 2 målpæle. Er der 4 deltagere, spilles kroket i almindeligvis mellem 2 modpartier, hvert bestående af 2 makkerer med hver sin kugle. Kroket går ud på, at man skal drive sin kugle gemmen samtlige buer og ramme pælene efter de regler, som gælder for spillet. Banen skal passeres to gang, først 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. Først må det dog afgøres i hvilken rækkefølge, der skal spilles. Dette kan gøres ved simpel lodtrækning, mens den erfarne kroketspiller - heriblandt er selvfølgelig Tourens spillere at regne - vælger den mere krævende mulighed. Denne foregår på den mulighed at spillerne anbringer deres 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 nær som muligt. Den nærmeste bliver sidste spiller (nr. 4) og den som ligger længst borte fra pælen bliver første spiller (nr.1), mens de mellemliggende får henholdsvis nr. 3 og nr. 2. Ved makkerspil bliver det samtidig afgjort at nr. 3 og 1 og nr. 2 og 4 skal være makkerer.

Nu anbringes kuglen midvejs mellem startpælen og bue 1. Kuglen slås gemmen bue 1, hvilket giver et frislæg, men bedre er i ét slag at slå kugle gennem både bue 1 og 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 og 5), der skal passeres både fra a og b, og kuglen kommer ud henholdsvis ved d og c.

Ved at gå gennem midterbuen opnår man 2 frislæg. Det er bedst først at gå gennem ved b, da man ved sidst at gå gennem a kan opnå en bedre stilling til bue 6. For passeringen af bue 6 opnår man 1 frislæg, som kan benyttes til at gå i stilling til buerne 7 og 8. Ligesom ved buerne 1 og 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 og 7, går man igennem begge buer i ét slag, opnår man 2 frislæg, som benyttes til bue 9 (efter samme fremgangsmåde som ved bue 3).

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

Til sidst skal buerne 2 og 1 passeres, men man må passe på ikke at ramme startpælen i gennemgangsslaget, idet man i så fald slår sig "død", det vil sige, man skal begynde forfra eller udgå af spillet; i sidste tilfælde betragtes spillet som tabt. Efter at have passeret alle buer betegnes man som frispiller (dette er kun gældende ved makkerspil - læs mere om dette under nedenstående punkt).

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 (se nedenstående) 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.

KROKADE

Gennemgang af buerne - dog ikke buerne 1 og 2 på udturen - giver i frislaget ret til krokade, som består i med sin egen kugle at ramme modstanderens eller makkerens kugle. Der er 2 regulære former for krokade, nemlig den "faste" og den "løse, og endelig den såkaldte "falske" 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; under udførelsen af såvel 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 vel 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 udføres ligesom ved den faste krokade ved at anbringe sin egen kugle tæt op ad den krokerede kugle, men man slå her uden at holde på kuglen med foden, og ens egen kugle løber således med i slaget. På den måde kan man med noget øvelse ved at anbringe sin kugle enten lige for eller mindre skævt for den krokerede kugle dirigere begge kugler omtrent derhen, hvor man ønsker de skal ligge. Undertiden udføres den løse krokade på en anden måde, idet man når man f.eks. har krokeret makkerens kugle, der måske ligger i fin stilling for en bue, lader denne kugle ligge og i stedet for anbringer sin egen kugle i et køllehoveds afstand fra makkerens kugle; denne form for krokade giver 2 frislæg, og man har ret til at krokere i begge slagene.

Den falske krokade består i at man forsøger at ramme modpartens kugle for at bringe denne ud af en måske fordelagtig stilling, uden at man derved opnår frislæg, fordi man ikke kommer fra 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. Når han stadig passer på at anbringe den fremmede kugle på den rigtige side af den bue han skal igennem, må han, når han er kommet igennem buen med sin kugle igen krokere den fremmede kugle på den rigtige side af den bue han skal igennem, må han når han er kommet igennem buen igen krokere med den fremmede kugle på den modsatte side af buen, således at den atter kan benyttes til krokade.

Ved hjælp af krokaderne er man også i stand til at hjælpe sin makker i en bedre stilling.

FRISPILLEREN

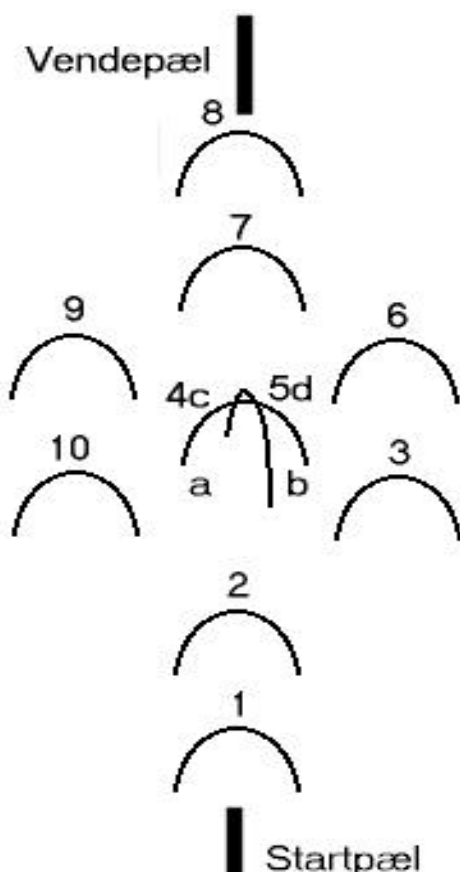
Når man er blevet frispiller, kan man på forskellige måder hjælpe sin makker, der måske ikke er nået så langt, idet en frispiller altid har ret til at krokere en hvilken som helst kugle. Ligger ens makker f.eks. uheldig i stilling for bue 10, kan frispilleren krokere makkerens kugle og derefter ved krokade hjælpe den i en bedre stilling 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.

Enten man er 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 såvel begge modstandernes kugler som makkerens kugle i krokade og derefter gå til pæls, er den ene af modstanderne f.eks. 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 frispiller og har krokeret de øvrige makkerpar er gået til pæls enten vundet partiet. Såfremt makkerne og 3 betragtes partiet som uafgjort.



forudsætning, at makkeren også er en kugler som ovenfor nævnt. Så snart et som nr. 1 og 2 eller nr. 1 og 3 har de kommer ind som nr. 1 og 4 eller nr. 2