



Правила гри в крокет

Затверджено «29» вересня 2009року
протокол №2
рішенням Загальних зборів
громадської організації
«Крокетний клуб села Щасливе»

**с. Щасливе
2009**

Авторська група:

- 1. Бовсуновський Олександр Валерійович – секретар громадської організації «Крокетний клуб села Щасливе»;**
- 2. Гармашов Василь Вікторович – голова громадської організації «Крокетний клуб села Щасливе»;**
- 3. Риженко Андрій Петрович - громадської організації «Крокетний клуб села Щасливе»;**
- 4. Семенов Олександр Володимирович – голова Федерації крокету України.**

Контактні дані громадської організації

«Крокетний клуб села Щасливе»:

1. кв.2 вул.Лесі Українки 10, с.Щасливе Бориспільського р.-ну Київської обл. 08325

2. Гармашов Василь Вікторович, голова Київської обласної федерації крокету та “Крокетного клубу с.Щасливе”. Контактний телефон 096-4460169

§ 1. Характеристика гри

1. В крокет грають дві команди, або два гравця (за домовленістю – більша кількість).
2. Задача гравців полягає в тому, що вони повинні першими провести свої шари за допомогою дерев'яних молотків через серію розставлених воріт по шляху, визначеному в певному порядку та напрямку – від свого кілка до протилежного і в зворотньому напрямку. Суперники починають гру з протилежних сторін (див.рис.1). Гра складається з серії ударів по нерухомому шару, які наносяться спеціальним молотком.
3. Гра проходить на спеціально підготовленій рівній площадці, довжиною 11 метрів і шириною 5 метрів. Розмічають площадку шнуром, канавкою, гнанесенням лінії. По домовленості та в залежності від ситуації, розміри площадки можуть бути змінені. На площадці розставлені в певному порядку 10 воріт, в центрі 2 воріт схрещені, і 2 дерев'яних кілка (рис.1)

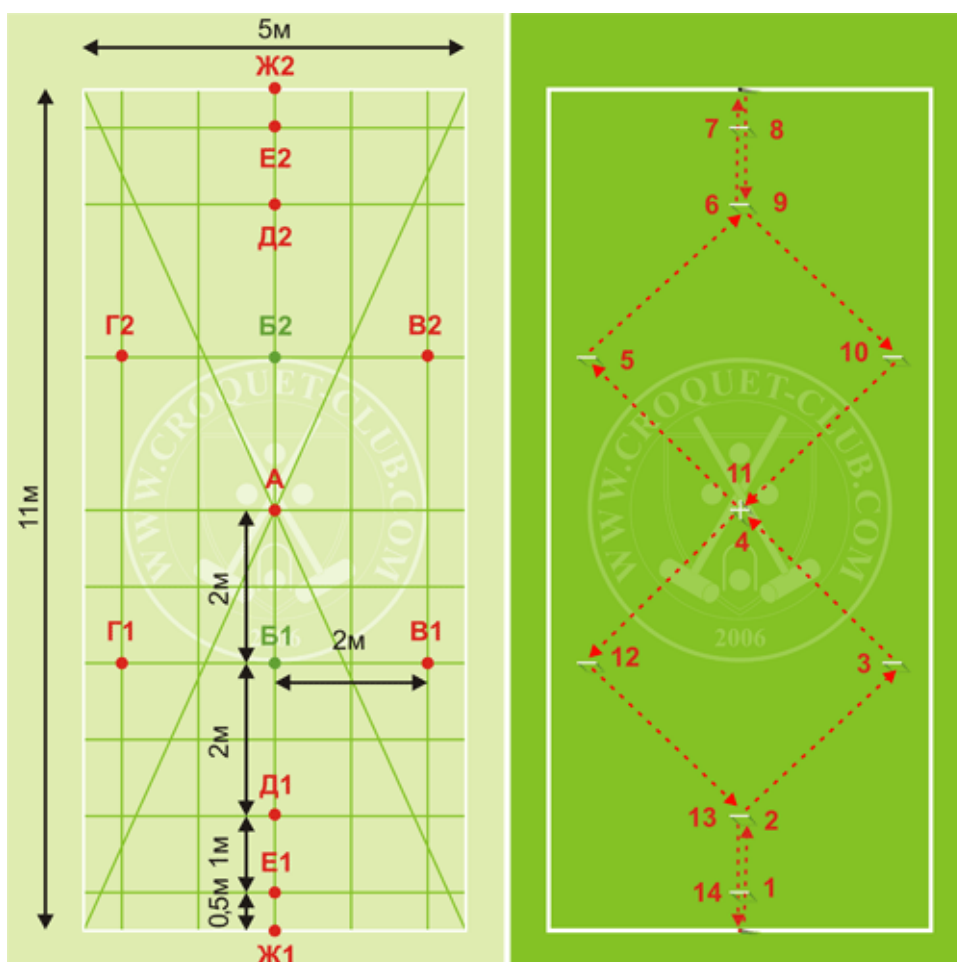


Рис.1. Розміри площадки, розстановка воріт, напрямок руху шара.

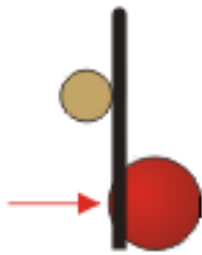
4. Одна команда грає червоним і жовтим шарами (або маркіровані червоними плосками), червоні молотки, сторона – червоний кілок; інша грає чорним і синім

шарами (або маркіровані чорними плосками), чорними молотками, сторона – чорний кілок. Партію виграє команда (гравець), чиї шари першими пройдуть весь шлях і торкнуться вого кілка.

5. Довжина молотка – 90 см, ударна частина молотка – 16 см, діаметр ударної частини- 6 см. діаметр шарів - 9,2 см, два кілка довжиною 53 см, маркіровані червоним(червоним і жовтим) та чорним (чорним і синім) кольорами. Металеві ворота -10штук, ширина -19см, висота – 30 см.
6. Розташування воріт і кілків на площадці відбувається по визначеному порядку (див.рис.1). З кута в кут площадки, 11 х 5 м, намічаються діагоналі. Точке перехресття цих ліній є центром площадки А. Над цією точкою ставиться «мишеловка». На довгій осовій лінії відмічають точки В1 і В2 на відстані 2м від центра, в сторони від В1 і В2 відкладаються по 2 метри і відмічають точки В1 і В2, Г1 і Г2. По осовій лінії від точок В1 і В2, на відстані 2м відмічають точки Д1 і Д2. Від точок Д1 і Д2 на відстані 1м – точки Е1 і Е2. Від точок Е1 і Е2 на відстані 0,3м відмічають точки Ж1 і Ж2, в які вбивають кілки. Червоний і чорний.
7. Від кілків до перших воріт 50 см, від перших воріт до других – 1м. Далі шаг розмітки – 2м. над точками В1 і В2, Г1 і Г2, Д1 і Д2, Е1 і Е2 ставляться воротця так, щоби вони стояли паралельно коротким лініям площадки і перпендикулярно до довгих – боковим. Таким чином, «мишеловка» стоїть в центрі площадки, а інші ворота ставляться чітко симетрично на обох половинках площадки. .
8. Допускається розмітка поля довжиною молотка (довжина 90см), при такій розмітці рекомендується проводити розмітку від кілка до кілка (пів молотка, молоток, два молотка) попередньо намітивши ось. Бокові ворота ставляться на відстані 30 см. від бокових ліній.

§ 2. Терміни правил гри

1. «Крокет» - удар (торкання) свої шаром шара суперника
2. «Мишеловка» - схрещені ворота в центрі
3. «Масло» - шар знаходиться в створі воріт або зони «мишеловки», якщо при проведенні рукою молотка з внутрішньої сторони воріт або «мишеловки», шар і ручка контактують між собою. Проводити рукою потрібно зі сторони входу шару в ворота (рис.2а); в «мишеловці» - зі внутрішньої сторони (рис.2б).



а) Вид з боку



б) Вид зверху

Рис.2 «Масло»

4. «Замовлення» - замовлення гравцем певної дії, яку він має здійснити, з метою отримання додаткових ударів.
5. «Заколотися» - вдарити своїм шаром в свій кілок, шар закінчує шлях.

§ 3. Основні положення гри

1. Торкання молотком шару є удар. Удар можна наносити лише плоским ударними кінцем молотка, тобто заокругленою частиною молотка і рукояткою наносити удар не можна.
2. Торкатися шару та переміщати його має право лише суддя.
3. Гравці роблять свої ходи по черзі. На майданчику для крокету можуть знаходитися лише гравець, який робить свій хід і суддя. Інші гравці, вболівальники повинні знаходитися за межами майданчика, але з будь-якої сторони.
4. Право вибору першого ходу або сторони визначається жеребкуванням. Під час першого удару шар виставляється в будь-якій точці між кілком і першими воротами. Відповідно до рис.1 в прямокутних зонах Ж1Е1 та Ж2Е2, але не в «маслі воріт».
5. Перший хід гравця складається тільки з одного удару, але гравець може отримати право на додаткові удари у наступних випадках:
 - 1) Якщо шар гравця проходить ворота, гравець отримує право ще на удар. Проходження одних воріт – один удар; проходження двох воріт – два удари.
 - 2) Якщо шар гравця проходить «мишеловку» – додатково два удари.
 - 3) Якщо шар гравця вдаряє шар противника (робить «крокіровку») - додатково два удари.
 - 4) Якщо шар гравця вдаряє протилежний кілок або свій кілок, при закінченні шляху шару, – додатково один удар.
6. Додаткові ходи не сумуються, тобто один удар – мінус один хід.

7. Право торкатися (збивати) шари противника або право крокету, отримує шар після першого проходу «мишеловку». Крокетувати з наказом можна лише шари, які пройшли «мишеловку». Торкатися шарів противника до проходження «мишоловки» - штраф два ходи, тобто гравець пропускає лише свою чергу (у випадку командної гри). Торкання своїх шарів не наказується.
8. Заборонено проводити шар через ворота в зворотньому напрямку шляху (для встановлення на позицію), для подальшого проходження в правильному напрямку.
9. Перед ударом, за бажанням, гравець «замовляє» свої дії: «Одні ворота», «Двоє воріт», «Мишеловка», «Крокет», «Кілок». «Замовлення» гравець оголошує чітко, суддя говорить «прийнято». До моменту удару гравець має право відмовитись від замовлення. У разі, якщо гравець хоче «замовити» декілька дій (наприклад ворота плюс крокет або «мишоловка» плюс крокет та т.п.) то черговість замовлення не має значення.
10. Вчинення будь-якої дії без «замовлення» не дає права на додаткові ходи.
11. В разі невиконання «замовлення» гравець пропускає ту кількість ударів, яку він міг отримати в разі «замовлення».
12. Можна збивати шари противника з позиції (при виконанні п.5 § 3). Після цього хід переходить до наступного гравця.
13. Шар в «маслі мишоловки» має право знаходитися максимум 3-и зміни гравців команди (3- хода). На 4-у зміну (ході) шар повинен бути вибитий з «масла мишоловки», в іншому випадку – штраф (пропуск) одного хода.
14. Крокетувати можна лише на першому додатковому ході, після проходження воріт, стовпчика або мишоловки. Другий хід робиться звичайним чином.
15. За один підхід можна зробити лише 3-и крокета. Якщо гравець зробив 3-и крокета і в одному підході в четвертий раз задів будь-яким своїм шаром будь-якого шару противника, то даний гравець штрафується на 2-ва удари, тобто пропускає 2-і свої черги ударів.
16. Пропущена черговість ударів не відновлюється. Якщо гравець зіграв своїм шаром поза чергою, і помилка відразу виявлена, то всі досягнуті результати цим ударом анулюються, всі шари становляться на попередні позиції. Якщо гравець зіграв своїм шаром поза чергою і після цього було зроблено ще декілька ходів, потім виявлено – шари залишаються на місці, гравець штрафується на один хід.
17. Молоток можна тримати будь-яким чином.
18. Удар по шару повинен бути ударом, не поштовхом (молоток і шар проходять деяку відстань разом).

19. Якщо гравець під час підготовки до удару торкнеться чужого шару, він втрачає право ходу. Свій та чужий шари виставляюся на попередню позицію.
20. Якщо шар вийшов за межі площадки, то він виставляється на відстань однієї ударної частини молотка (не ручки) в тій точці, де шар торкнувся або пересік лінію.
21. В разі виходу (торкання) шару за межі площадки, всі набрані додаткові ходи анулюються. Право ходу переходить наступному гравцю.
22. Якщо шар вийшов за межі площадки і там, де він повинен бути виставлений (див. п.20), стоїть будь-який шар, він виставляється ближче до меж площадки в притик з іншим шаром навпроти.
23. Якщо шар, проходячи ворота або «мишоловку», задіє чужий шар, то він не має права крокетувати. Шар, до якого доторкнулися, становиться «гарячим».
24. Якщо виникла спірна ситуація, яка не передбачена Правилами, спір вирішується наступним чином: суперники (або команди суперники) виносить кожен свої пропозиції, далі за кожен пропозицію голосують усі учасники змагань. Пропозиція, яка набрала найбільшу кількість голосів вважається за правило і автоматично вноситься в Правила. В подальшому по аналогічній спірній ситуації голосування не проводиться, а користуються відповідним пунктом Правил.

Для заміток