

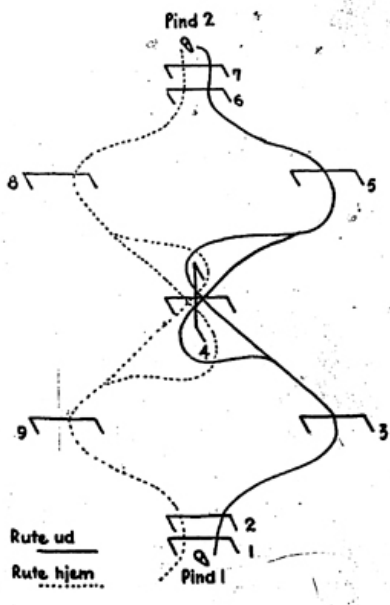
# MØF's krocketregler

Af: P. A. Danielsen

## Forord

Fra gammel tid har krocket været betragtet som et spil for damer; et spil, som ikke krævede nogen særlig indsats. I et gammelt leksikon kan man læse:

*"Krocket er et meget yndet Havespil, som mest blev spillet omkring Aarhundred-Skiftet. Det spillede fortrinsvis af Damer og ældre. Moderne Krocket er ikke det samme. Spillet stiller vel ikke krav til legemlig Ydelse, men kræver til gengæld et godt øje og en sikker haand. Der findes i moderne Krocket saa mange fine Variationer og Finesser, at det kræver megen Opmærksomhed fra sin Udøvers Side, og en dreven Kroketspiller kan stille sine Modspillere paa en haard Prøve."*



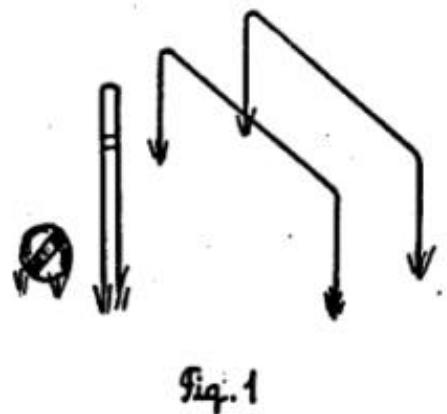
## Banen og udstyret

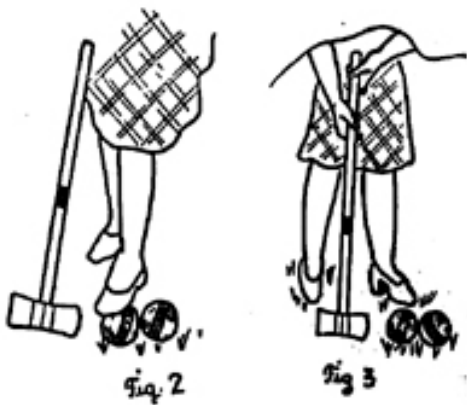
KROKET kan spilles af 2 eller flere personer. 4 er dog det almindelige. Et krocket spil består af 4 køller, hvis hoveder er flade i den ene ende og runde i den anden, endvidere 2 pæle, ca. 30 cm høje, 4 kugler af træ, diameter 8 cm samt 10 buer af ståltråd, højde over jorden 15 cm., bredde ca. 30 cm. Banen er en almindelig græsplæne, hvis størrelse må afhænge af forholdene, men normalt 30 m lang og 20 m bred.

## Starten

Der trækkes lod om, hvem der skal begynde, og der lægges ud fra pind I (Fig. 1) i farverækkefølgen på pinden.

Nu følges ruten, som findes på tegningen (banen). Der slås med et slag gennem bue 1 og 2 og der opnås derved to ekstra slag til at gå i stilling bag bue 3.





### Gennem en bue

En bue er passeret når krocketkøllen kan placeres mellem buen og kuglen uden at nogle af disse skal flyttes (se Fig. 4). Ligger man "i" en bue, dvs man ikke er kommet helt igennem, skal man tilbage førend buen kan passeres.

### Krokade

Hvorfor i stilling? Jo, i krocket er krokaden nemlig det centrale, og der opnås først ret til krokade, efter at man har passeret bue 3.

Rammer man en modspillers kugle, har man ret til et ekstra slag, som man kan benytte til at fortsætte *eller* til at krokere modspillerens kugle.

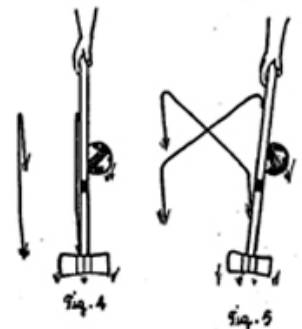
Ønsker man at krokere sin modspiller væk, kan man benytte sig af to forskellige krokader, **den faste og den løse** (Fig. 2 og 3)

samt **golfkrokaden**. Man flytter først sin egen kugle hen til modspillerens.

Den faste krokade benyttes, hvis man ønsker, at ens egen kugle skal blive liggende; den løse, hvis man ønsker at føre sin egen kugle i samme retning som modspillerens, f.eks. gennem en bue. Man kan da atter krokere og opnå et ekstra slag. På denne måde kan den dygtige spiller drive modspillerens kugle med sig og stadig have nytte af den. Modspilleren kan ikke på en krokade passere buerne, men skal igennem dem ved egen hjælp.

Krokade giver også ret til videre krokade, dvs. at man kan benytte sit ekstra slag til at ramme en anden modspiller f.eks. for at bringe denne ud af en god position, eller for at drage nytte af ham. Man kan således krokere rundt til alle sine modspillere, **men man må ikke gå tilbage til samme kugle igen, før man atter har passeret en bue.**

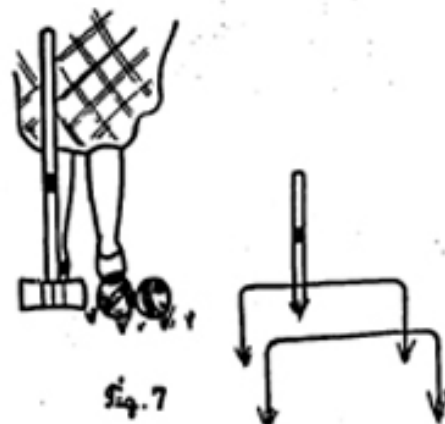
Den sidste mulighed, som ofte ikke tillades af dommeren, er golfkrokaden. Denne foretages som den løse krokade (fig.3), blot uden ens egen kugle. På denne måde opnås en hvis stokastik i spillet, da selv garvede spillere kan have svært ved at komme tilbage på banen inden spilstop, hvis de er havnet på Kaserneboulevarden. Golfkrokaden kan have materielle omkostninger og det kan være en god ide at have ekstra køller parat, hvis denne krokadeart medtages.



## Krokade på pind 2

Dette at genere sine modspillere er jo netop det nederdrægtige og interessante ved kroket, og det er det, som giver hele spillet indhold og spænding.

Størst gene opnås ved at krokere sin modspiller ind på pind 2 (fig.7), idet han derved skal starte forfra.



## Midterbuerne

Fra bue 3 går man nu til midterbuen, som skal passeres begge veje og ikke som angivet på figuren. Passage her giver begge veje to ekstra slag, hvis man kommer hele vejen igennem på et slag. Buerne skal begge veje passeres på en gang dvs. man ikke kan opnå et ekstra slag ved at passere den ene bue. Buerne er passeret når man som på fig.5 kan placere sin kølle mellem kuglen og buerne. Man kan altså godt "drible" gennem buerne bare man er kommet ind fra den rigtige side. Kommer man til at ligge "i/under" buerne er man fredet og må ikke krokeres (men gerne rammes, hvilket dog heller ikke giver ekstra slag). Når man på næste slag forhåbentlig kommer gennem buerne straffes man ved kun at opnå et ekstra slag mod normalt to. Ligger man "i" buerne og bliver skudt ud inden det er ens egen tur igen, skal man ind fra den oprindelige side igen og kan dermed have mulighed for at opnå to ekstra slag.

## Rundt om pinden

Nu går ruten til bue 5 og derefter til bue 6 og 7, som man går igennem med et eller to slag efter behag. Pinden skal så rundes, og man skal tilbage ud gennem buerne igen. Rammes pinden starter man forfra.

## Tilbage igen

Man går nu til bue 8, som passeres. Ekstraslaget bringer kuglen til midterbuen igen, eller - hvis De er heldig - igennem. Også på tilbagevejen skal midterbuen passeres begge veje. Så passeres bue 9, og man går i stilling foran bue 1 og 2.

## Slut-pinden

Nu gælder det om at gå gennem disse, og ramme pinden, hvorved spillet er vundet.



### **Teknikken**

I reglen bruges den runde side af køllehovedet til krokaderne og den flade, når det gælder om at sigte efter en anden kugle. Slagene skal føres rent. Det vil sige, at det ikke er tilladt at føre sin kølle med i slaget. Man har ret til at benytte en eller to hænder efter behag men den rigtige stilling er den, som er vist på Fig. 6.

Kommentarer, rettelser med mere sendes til [moef.best@gmail.com](mailto:moef.best@gmail.com) vedlagt passende dokumentation.