

Крокет

ОБОРУДОВАНИЕ

Молотки. Традиционно изготавливались из дерева. Сейчас могут быть сделаны из современных материалов. Состоят из рукояти и ударной части (головки), которая может иметь прямую или выпуклую форму.

Шары. Крокетные шары изготавливаются из дерева и маркируются одной и двумя полосками красного и черного цветов. Для партии в классический крокет требуется комплект шаров в количестве 4-х штук. Диаметр шара составляет 102-105 мм, вес около 400 граммов..

Воротки. Имеют п-образную или дугообразную форму, изготавливаются из металла. Обычно в игре 10 ворот. особый тип ворот «мышеловка» - перекрестье двух воротиков под прямым углом.

Кол. В игре два деревянных колышка, которые маркируются черными и красными полосами.

Игровое поле. Игра проходит на коротком травяном газоне или ровной песчаной трамбованной площадке. Площадка может иметь бортики. Классическое игровое поле 11 на 5 метров, на практике могут быть произвольные размеры. Расстояние от колышка до первых ворот 0,5 м., далее 1 м.

Сегодня можно заказать любое оборудование, как для спортивной игры, так и доступные наборы для любительской игры.

ИГРОКИ

В классическом варианте играют две команды, включающие капитана и второго игрока. Каждый играет строго своим шаром от начала до конца партии. Так же существуют вариант игры для двух соперников, вариант гольф-кркета в котором один игрок проходит дистанцию. Игра требует точного поставленного удара, развитого глазомера, умения просчитывать ходы и выстраивать тактику.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Крокет - игра, в которой участники с помощью крокетных молотков перемещают шары через серию расставленных в рамках поля воротиков по определенному маршруту, действуя в соответствии с установленными правилами. Команды движутся навстречу друг другу, при этом команды могут мешать сопернику и совершать маневры шарами на поле.

Цель игроков - первыми пройти по установленному маршруту от входного, или стартового, кола (кола цвета своих шаров) до обратного кола (с цветами команды-противника), вернуться в обратном направлении. Команда-победитель определяется по моменту касания своего кола последним своим шаром.

Удар по шару игрок производит торцом ударной части молотка с некоторым замахом. Запрещается осуществлять толчок шара без удара и двойной удар. При неправильном ударе ход аннулируется, шары ставятся в первоначальное положение. Партия в крокет состоит из чередующихся ходов игроков. Каждый игрок имеет право на один удар в начале хода, после чего ход заканчивается. Дополнительные удары, которые могут быть использованы в этот же ход, получают за счет прохождения препятствий, а также выполнения рокировок – касаний шаров в заявленной до удара последовательности.

Существуют различные виды игры и нюансы правил, мы приводим классический стартовый вариант. В начале кркета разыгрывается очередность хода. Для этого игроки

выставляют свои шары на линию старта и по очереди бьют по ним молотком, чей шар окажется ближе к линии, первых ворот, тот и будет начинать игру. 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. Первый удар делается от колышка в сторону первых ворот.

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» получают 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, до этого 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. Такой шар имеет право передвигаться только в направлении прохождения собственных первых 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.

Попадание по шару противника «крокирование» можно только тем шаром и по тем шарам соперника, которые прошли «мышеловку». 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.

Игра в крокет — это всегда состязание двух противоборствующих сторон. Если предположить, что участники по своему мастерству прохождения препятствий находятся примерно на одном уровне, то, безусловно, выигрывает та команда, которая тактически сможет переиграть противника.