

КРОКЕТЪ

—
ОБЩІЯ ПРАВИЛА ИГРЫ
—

Составилъ

М. ВОЛКОВЪ



Съ 8 рисунками въ текстѣ



ИЗДАНИЕ

Т-ВА М. О. ВОЛЬФЪ

Петроградъ

Москва

Гостин. Дв., 18 и Невскій, 18 | Кузнец. М., 12 и Тверская, 22

1916



печать и типографія
Г-на М. О. БОЛЬФЪ
ПЕТРОГРАДЪ • Бас. остр. 16 линия соб. д. 202
1916

Крокетъ.

Крокетъ—старая, но вѣчно юная игра. Родина ея—Англія; отсюда она распространилась по всѣмъ странамъ свѣта. Не въ примѣръ многимъ другимъ играмъ, давно уже забытымъ или вышедшимъ изъ моды, крокетъ не теряетъ своей популярности среди молодежи, которая посвящаетъ ему долгіе часы своего досуга. Крокетомъ нерѣдко увлекаются и люди весьма почтеннаго возраста.

Широкая распространенность и столь же широкая популярность крокета, объясняется, главнымъ образомъ, тѣмъ, что онъ не требуетъ отъ играющихъ ни особой траты, ни особаго напряженія силъ и, при всей своей несложности, даетъ большой просторъ для проявленія извѣстной ловкости и находчивости.

Мѣсто и принадлежности игры.

Мѣстомъ для игры въ крокетъ можетъ служить всякая ровная и плотно убитая площадка.

Принадлежности игры—слѣдующія:

- 8 молотковъ
- 8 шаровъ
- 9 или 10 воротъ
- 2 столбика или колышка
- 10 или 12 всадниковъ.

Молотки—деревянные, обыкновеннаго вида, съ длинной, до 32 дюймовъ, ручкой и цилиндрической формы головкой (рис. 1).



Рис. 1.

Шары должны имѣть $3\frac{1}{2}$ или 4 дюйма въ діаметръ и вѣсить не менѣе 32-33 лотовъ. Ихъ обыкновенно дѣлаютъ изъ березоваго дерева, которое не скоро трескается, не разбухаетъ и не сильно высыхаетъ, благодаря чему шары сохраняютъ правильную форму (рис. 2).

Ворота—это проволочныя или деревянныя дуги съ заостренными концами, которые даютъ возможность втыкать ихъ легко и прочно въ землю. Форма воротъ двоякая: круглая и прямоугольная. Ширина воротъ вдвое больше діаметра шара, т.е. около 8 дюймовъ, вышина—до 10 дюймовъ (рис. 3 и 4).

Столбы или колышки представляютъ собою палки съ заостренными концами вышиной немногимъ больше $\frac{3}{4}$ аршина. Одинъ столбъ называется входнымъ, а другой—обратнымъ (рис. 5).

Всадники—это металлическіе зажимы и служатъ для того, чтобы отмѣчать ими ворота, пройденныя шарами тѣхъ или иныхъ изъ участниковъ игры (см. рис. на загл. страницѣ).

Окраска принадлежностей игры.

Шары окрашиваются въ 8 цвѣтовъ: красный, черный, голубой, малиновый, желтый, коричневый, оранжевый и зеленый, или же просто, съ кольцеобразными полосами каждаго изъ этихъ цвѣтовъ.

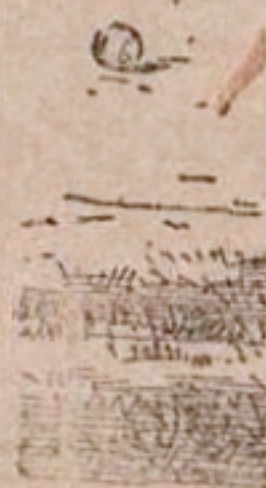


Рис. 2.



Рис. 3.



Рис. 4.

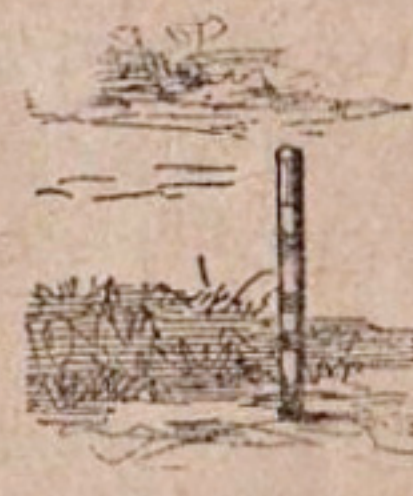


Рис. 5.

Головки и ручки молотковъ окрашиваются въ тѣ же цвѣта, что и шары: на головкѣ и ручкѣ каждаго молотка по полоскѣ даннаго цвѣта.

Столбы или колышки раскрашены восьмицвѣтными кольцами въ слѣдующемъ порядкѣ (сверху вниз): голубой, малиновый, черный, желтый, коричневый, оранжевый, зеленый, красный.

Всадники имѣютъ по одноцвѣтной полоскѣ изъ цвѣтовъ, въ которые окрашены шары.

Число игроковъ.

Въ игрѣ могутъ участвовать отъ 2 до 8 человекъ, но наибольшій интересъ игра представляетъ при двухъ игрокахъ.

При наличности полного комплекта игроковъ каждый изъ нихъ играетъ однимъ шаромъ. При неравномъ числѣ, напр., если играютъ 7, одинъ получаетъ два шара.

Когда играютъ только двое, каждый играетъ двумя шарами, при чемъ шары чередуются, какъ будто играютъ четверо.

Игроки, сколько бы ихъ ни было, дѣлятся на партіи, изъ которыхъ одна является противницей другой.

Игроки берутъ себѣ шары по соглашенію или по жребію. Получившіе голубой, черный, коричневый и зеленый, составляютъ одну партію, а получившіе красный, малиновый, оранжевый и желтый—вторую.

Двое игроковъ берутъ обыкновенно: одинъ красный и зеленый шары, а другой, голубой и желтый.

Разстановка воротъ.

Существуютъ три главныхъ формы разстановки воротъ, при чемъ каждая имѣетъ свое названіе, а

именно: «Орель», «Андреевскій крестъ» и «Всеанглійскій клубъ». Но наиболее обще-

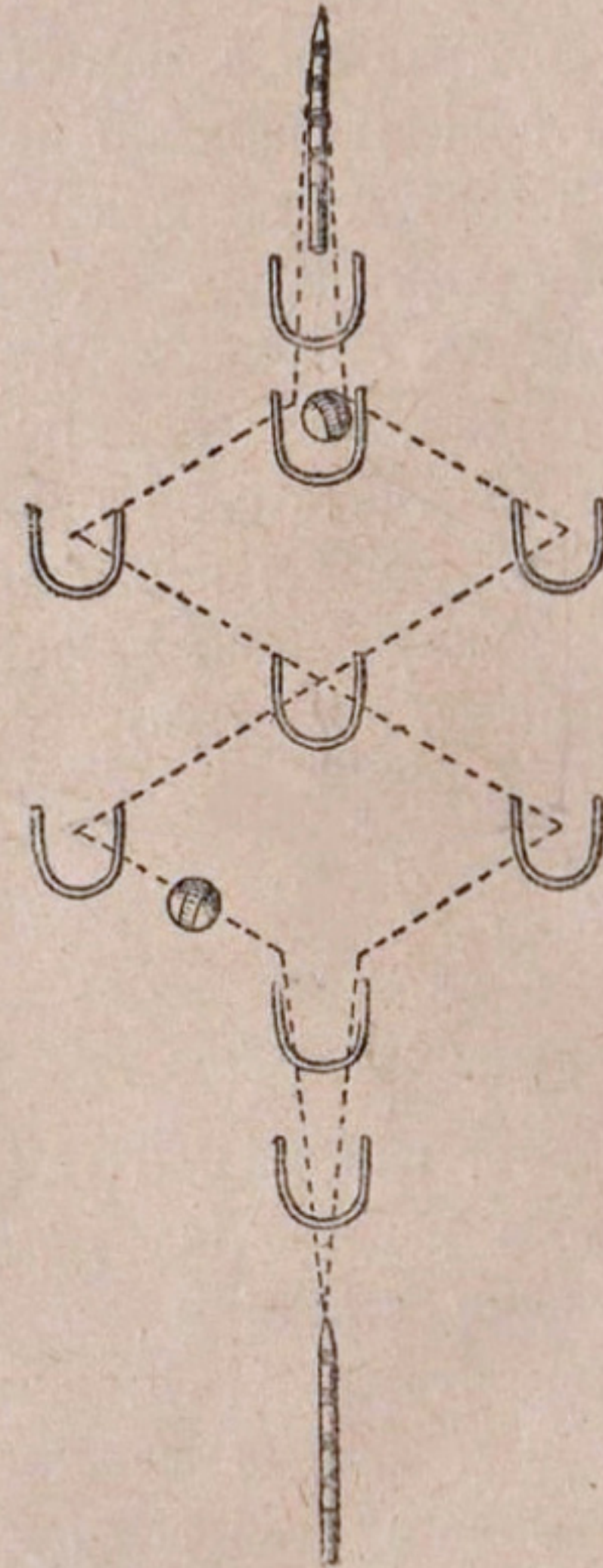


Рис. 6.

принятымъ является первая форма «Орель», которая и показана на рис. 6. На рис. нижній столбъ будетъ входнымъ, а верхній—обратнымъ (рис. 6).

Задача игроковъ.

Задача и цѣль играющихъ партій заключаются въ томъ, чтобы прогнать каждый изъ своихъ шаровъ черезъ всѣ ворота, ударить имъ объ обратный столбикъ и вернуться, опять-таки черезъ всѣ ворота, къ входному столбику. Этому, конечно, мѣшаютъ противники, и вся игра именно сводится къ тому, чтобы облегчать себѣ продвиженіе впередъ и создать затрудненія противникамъ.

И то и другое, разумѣется, дѣлается по извѣстнымъ правиламъ и въ извѣстномъ порядкѣ, усвоеніе которыхъ достигается, главнымъ образомъ, практикой, т. е. частой игрой.

Ходъ игры.

Каждый игрокъ, начиная игру, кладетъ свой шаръ на половинѣ разстоянія между входнымъ столбомъ и первыми воротами и бьетъ по немъ молоткомъ такъ, чтобы онъ прошелъ первыя, а если возможно и вторыя ворота. Слѣдующіе удары принадлежатъ ему до тѣхъ поръ, пока онъ удачно бьетъ, т. е. пока онъ съ каждымъ ударомъ по порядку проходитъ ближайшія ворота или, согласно правиламъ, рокируетъ и крокируетъ своимъ шаромъ какой-либо другой шаръ.

Когда такимъ образомъ будетъ пройдена поло-

ча вина всѣхъ воротъ, игрокъ долженъ ударить своимъ шаромъ по обратному столбу и гнать его затѣмъ черезъ другую половину непройденныхъ еще воротъ «домой».

Если онъ дотронется теперь своимъ шаромъ до входнаго столба, то будетъ не только дома, но и «мертвый». Но пока остальные шары своей партіи домой еще не пришли, ударяться о входной столбъ избѣгаютъ; напротивъ, пройдя послѣднія ворота, стараются выгнать свой шаръ за входной столбъ, — шаръ тогда становится «разбойникомъ».

Разбойникъ, когда наступаетъ его очередь бить, направляется, куда ему угодно; онъ, по возможности, вредитъ противной партіи, и, рокируя и крокируя шары своей партіи, помогаетъ ей достигнуть побѣды.

Только когда всѣ шары своей партіи благополучно прошли всѣ ворота, можно ударить своимъ шаромъ о входной столбъ и «выйти» изъ игры. Выигрываетъ же та сторона, которая раньше выведетъ изъ игры (сдѣлаетъ мертвыми) всѣ свои шары.

Рокированіе и крокированіе.

Если игрокъ касается другого шара черезъ разстояніе, что называется рокированіемъ, онъ можетъ сдѣлать второй ударъ, отбить рокированный шаръ, т. е. крокировать. Крокиро-

ваніе происходит такъ: приложивъ свой шаръ къ рокированному шару, нажимаютъ его ногой и бьютъ молоткомъ, отчего чужой шаръ откатывается въ сторону (рис. 7).

Къ крокированію или рокированію прибѣгаютъ



Рис. 7.

съ цѣлью скорѣйшаго прохожденія пути. Этимъ играющій встрѣчая на своемъ пути шары, идущіе съ нимъ по одному направленію, устраняетъ ихъ съ дороги. Удачное рокированіе даетъ ему право на два удара, послѣ чего онъ однимъ ударомъ ставитъ свой шаръ на позицію, а другимъ проходитъ слѣдующія ворота, или же отбиваетъ сначала шаръ противника, а потомъ ставитъ шаръ на позицію или же проходитъ ворота сразу.

Каждое рокированіе даетъ право на два удара.

Допускается рокировка нѣсколькихъ шаровъ подъ рядъ, до перваго промаха. Но рокировать одинъ и тотъ же шаръ 2 раза, не пройдя между этими двумя ударами ворота, нельзя.

Отбивать шары надобно съ расчетомъ: шары своей партіи проводить черезъ ворота или ставить на позиціи, а шары противниковъ отгонять въ сторону, противоположную ихъ направленію.

Рокирующій теряетъ право продолжать игру до слѣдующей очереди, если при крокированіи у него выскочитъ шаръ изъ-подъ ноги.

Если при рокировкѣ шаръ играющаго случайно пройдетъ ворота, то онъ считается сдѣланнымъ, а рокированный шаръ остается въ покоѣ, а если пройдетъ ворота рокированный шаръ, а шаръ играющаго не пройдетъ ихъ, то играющій не можетъ продолжать игры до новой своей очереди; прошедшій же черезъ ворота рокированный шаръ считается сдѣланнымъ. Шаръ, остановившійся за дугой на разстояніи молотка, считается прошедшимъ ворота.

Срѣзываніе шара.

Иногда приходится такъ крокировать, чтобы оба шара покатались по разнымъ направленіямъ. Такого рода крокированіе называется срѣзываніемъ шара.

Срѣзываніе достигается особымъ ударомъ, ко-

торымъ каждый изъ шаровъ направляется къ опредѣленному мѣсту, въ опредѣленную сторону (рис. 8). Это—одинъ изъ самыхъ трудныхъ приемовъ игры и достигается только путемъ долгаго упражненія.

Общее правило игры въ крокетъ.

Игрокъ никогда не долженъ забывать, что онъ только членъ борющейся партіи; онъ никогда не

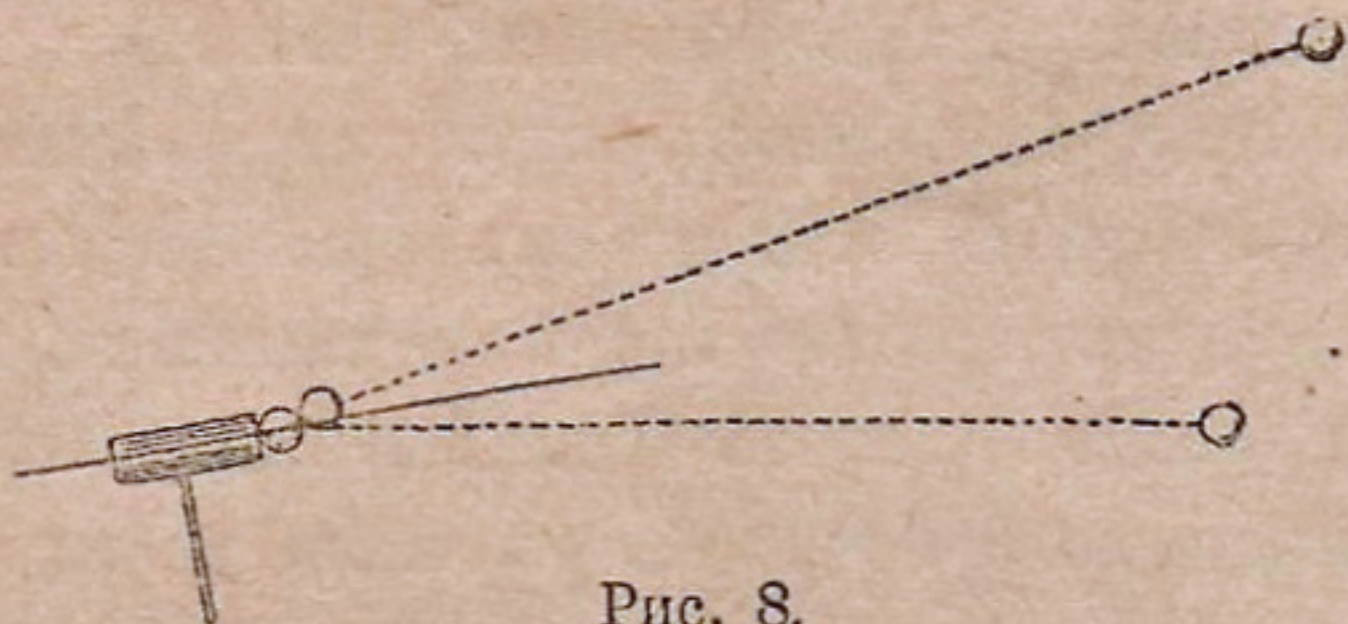


Рис. 8.

долженъ добиваться побѣды лично для самого себя, онъ долженъ играть только въ интересахъ всей своей партіи, ибо побѣда достигается только при совмѣстныхъ усиліяхъ всѣхъ участниковъ. Если каждый игрокъ думаетъ только о томъ, чтобы провести свой шаръ черезъ ворота до входнаго столба, нисколько не заботясь о своихъ товарищахъ, то крокетъ становится безсмысленнымъ и скучнымъ. Игра привлекательна только при совмѣстныхъ, требующихъ и соображенія и искусства, усиліяхъ всѣхъ участниковъ.