

Обложка работы худ. Н. Борова и Г. Заменого  
Шис № 98

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие . . . . .	3
Сущность игры . . . . .	7
Площадка для игры . . . . .	9
Принадлежности для игры . . . . .	12
Игроки . . . . .	14
Правила игры . . . . .	15

Мособллит № 11274 Э. Т. 1556. Тир. 20.000 экз.

7-ая типография Мосполиграфа  
Москва, Флапшувский, 13.  
СтАт А 7-74X105 1 п. л.

## ПРЕДИСЛОВИЕ

С каждым годом игра в крокет начинает пользоваться все большим успехом, вовлекая в ряды играющих значительные массы трудящихся. Крокетные площадки стали необходимой принадлежностью домов отдыха, санаториев, школ, дворов городских домов, коллективных дач и пр. В крокет играют дети, молодежь и люди самого пожилого возраста. В этом большой плюс крокета.

Не приписывая крокету каких-либо особенных достоинств в ряду других средств физической культуры, тем не менее нельзя не отметить гигиенического значения, которое неразрывно

связано с этой игрой. Но спокойная по существу игра эта, к сожалению, сплошь и рядом принимает излишне азартный, возбуждающий характер. Причина этого в том, что до сих пор нет единых и точных правил этой игры.

Начатая в самом дружелюбном настроении партия часто неожиданно прерывается спором только в силу того, что ряд играющих признают одни правила, другие настаивают на совершенно иных. Поэтому выпуск твердых правил крокета — вполне назревшая необходимость.

При составлении настоящих правил имелось в виду возможно упростить игру, отбрасывая излишне усложняющие положения, заставляющие вести часовые партии и нервирующие технически слабейших игроков. Нами учтены разнообразные варианты отдельных правил и взято именно то, что является наиболее целесообразным, принимая во внимание характер этой игры, ее цели и главную массу играющих.

Предлагаемый материал является первой попыткой уточнения крокетных правил в СССР. В связи с этим Издательство просит игроков в крокет поделиться своими соображениями о данной брошюре, высылая замечания по адресу: Москва, 12, Ильинка, Издательство «Физкультура и Спорт».

## СУЩНОСТЬ ИГРЫ

На специально приготовленной, ровной площадке в определенном порядке расставляются 9 проволочных ворот и 2 деревянных колышка. Играющие делятся на две партии или команды. Каждый игрок получает деревянный молоток с длинной ручкой и шар, при этом всем игрокам одной команды даются молотки и шары одного цвета, например, красные, а противникам другого — черные. Делается это для того, чтобы в игре не путать шары.

Соблюдая строгую очередь и ряд правил, игроки, ударяя молотком по своему шару, должны прогнать его

в определенной последовательности по определенному пути через все ворота и „заколотся“, т.-е. удариться шаром на обратном пути о вбитый у своих начальных ворот колышек.

Выигрывает партию та команда или тот игрок (если играют один на один), чьи все шары скорее окончат игру, т.-е. пройдут весь установленный путь на площадке и „заколются“.

Простая на первый взгляд игра осложняется рядом правил и необходимостью считаться с ходом шаров в ее своей команды, так как общий успех зависит именно от согласованной игры всех участников, а не от удачи одного из них. Поэтому в процессе игры приходится из тактических соображений играть не только своим шаром, но и помогать шарам партнеров, ставя их на удобные места — позиции и, наоборот, сбивать с позиций шары противника.

## ПЛОЩАДКА ДЛЯ ИГРЫ

Площадка для игры в крокет представляет собой прямоугольник длиной в 11 метров и шириной в 5 метров. Поверхность ее должна быть песчаной, достаточно твердой и возможно ровной, чтоб не было ни выбоин, ни возвышений, могущих изменять правильное движение шаров. Границы площадки окаймляются ясно проведенными линиями, для чего можно пользоваться или разведенной негашеной известью или просто сделать выемку в виде неглубокой канавки.

Расстановка ворот и колышков на площадке производится по определенному порядку следующим образом.

Посредством длинной веревки или рулетки из угла в угол площадки слегка намечаются линии диагоналей. Точка пересечения этих линий будет центром площадки (А). Над этой точкой ставится так называемая „мы-

шеловка" — это двое ворот, вбитых в землю крест-на-крест.

Отмечаются середины противоположных коротких линий площадки ( $B$  и  $B_1$ ). Строго по направлению к ним в обе стороны от найденного центра, или „мышеловки“, откладывается 2 метра и отмечаются точки  $V$  и  $V_1$ . От этих точек откладывается также по 2 метра: вправо ( $\Gamma$  и  $\Gamma_1$ ), влево ( $D$  и  $D_1$ ) и опять по направлению к серединам ( $B$  и  $B_1$ ) коротких линий ( $E$  и  $E_1$ ). В точках  $\Gamma$  и  $\Gamma_1$ ,  $D$  и  $D_1$ ,  $E$  и  $E_1$  вбиваются по одним воротам так, чтоб они стояли параллельно коротким линиям площадки и перпендикулярно к длинным — боковым. Далее, от ворот  $E$  и  $E_1$  откладывается по направлению к серединам по 1 метру и вбивается опять по одним воротам ( $Ж$  и  $Ж_1$ ). Наконец, на расстоянии  $1/2$  метра от ворот  $Ж$  и  $Ж_1$ , вбиваются колышки — в одном конце площадки красный ( $З$ ), в другом — черный ( $З_1$ ).

Вбивая „мышеловку“, надо ворота скрестить так, чтоб шар мог в нее проходить по прямой от боковых ворот  $\Gamma - \Gamma_1$  и  $D - D_1$ .

Таким образом мышеловка стоит в центре площадки, а остальные ворота вбиваются строго симметрично на обеих половинах площадки. Это — и вся разметка площадки.

Можно расстановку ворот провести и другим образом, особенно если к этому вынуждают малые размеры площадки. Можно ставить ворота по длине ручки молотка для игры. Так, вспомогательные точки  $V$  и  $V_1$  берутся на длину двух молотков от „мышеловки“. Еще на 2 молотка от прямой ставятся ворота  $E$  и  $E_1$ , а на длину двух молотков в стороны от  $V$  и  $V_1$  ставятся ворота  $\Gamma$  и  $\Gamma_1$  и  $D$  и  $D_1$ . Далее, на один молоток от ворот  $E$  и  $E_1$  ставятся ворота  $Ж$  и  $Ж_1$  и, наконец, еще на  $1/2$  молотка вперед вбиваются колышки.

Окаймляющие всю площадку линии должны проходить от боковых ворот по крайней мере на  $1/4$  метра.

Вот наиболее целесообразные способы правильной расстановки ворот.

В дальнейшем мы будем называть: ворота  $Ж$  и  $Ж_1$  — первыми воротами,  $Е$  и  $Е_1$  — вторыми,  $Г$  и  $Г_1$  и  $Д$  и  $Д_1$  — боковыми, ибо в таком порядке они проходятся в игре шарами.

По своим размерам ворота должны соответствовать размеру шаров. Средний размер их обычно — 20 сантиметров ширины и 25 сантиметров высоты.

Устраивать площадку нужно в месте, защищенном от ветра и, по возможности, в тени.

## ПРИНАДЛЕЖНОСТИ ДЛЯ ИГРЫ.

Принадлежностями для игры в крокет являются деревянные молотки и шары. Один комплект игры со-

стоит из 4 молотков и 4 шаров красного цвета и такого же количества черного, т.-е. всего по 8 молотков и шаров. Краска на шарах и молотках проведена в виде линий — от 1 до 4, что не только дает отличительный цвет, но и указывает порядковый номер. Так, шар и молоток с одной, например, красной линией обозначают № 1, с двумя — № 2 и т. д. Это необходимо для того, чтоб в игре не путать шары и, кроме того, чтоб каждый игрок играл строго в свою очередь.

По размерам шаров и молотков для взрослых наиболее подходят комплекты игры под №№ 6 и 5. Комплекты под №№ 4 и 3 употребляются для игры подростков и детей.

Ни в коем случае нельзя держать шары и молотки под дождем: высыхая, шары обычно трескаются и раскалываются, становясь негодными для игры.

## ИГРОКИ

Игра может происходить или между двумя командами от 2 до 4 игроков в каждой, или один на один, когда играют всего двое.

Если команды выступают в полном составе, то каждый игрок играет только одним шаром. Во всех других случаях, равно как и при игре один на один, при желании, оставшиеся свободные шары могут распределяться между игроками так, что один или двое участников играют двумя шарами и более.

## ПРАВИЛА ИГРЫ

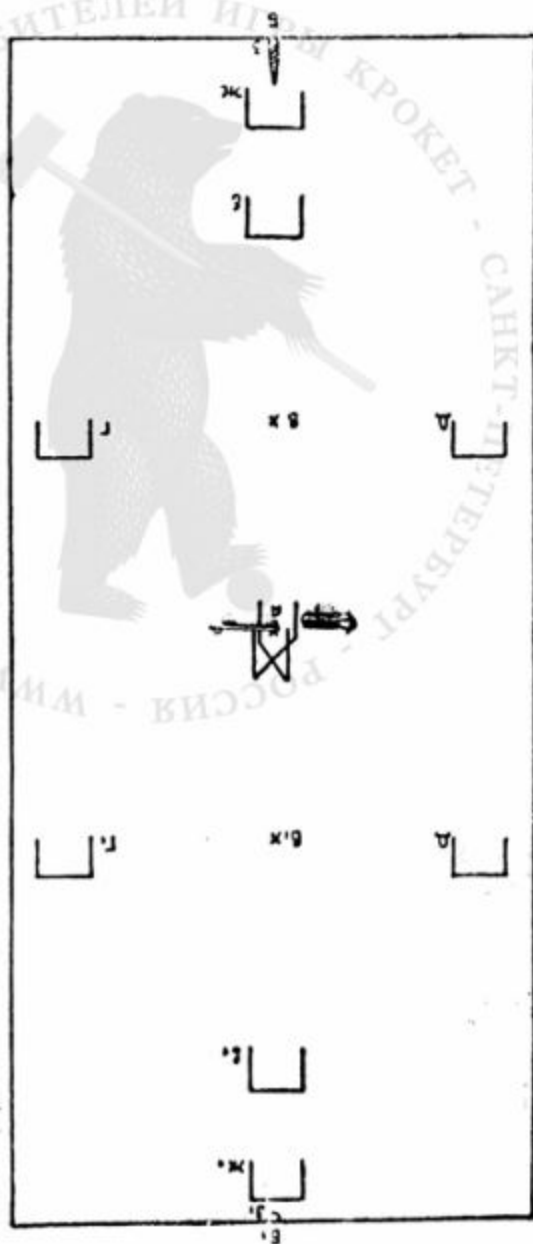
### Очередь ударов.

§ 1. В течение всей игры игроки обязаны в ударах соблюдать строгую очередь.

§ 2. Порядок шаров и игры ими таков: первым играет 1-й красный, вторым — 1-й черный, третьим — 2-й красный, четвертым — 2-й черный, пятым — 3-й красный, шестым — 3-й черный, седьмым — 4-й красный и восьмым — 4-й черный, т.-е. идет строгое чередование цветов.

§ 3. Перед началом игры путем жребия команды решают, какая из них играет красными, какая черными ша-

План крокетной площадки.



рами. Красная партия начинает игру, черная — выбирает ту или иную половину площадки.

#### Пропуск очереди.

§ 4. Если игрок пропустил свой удар, то он теряет право на него до следующей очереди.

#### Игра вне очереди.

§ 5. Если игрок сыграл своим шаром вне очереди и ошибка сейчас же обнаружена, все достигнутые этим ударом результаты аннулируются: игравший шар и все им сбитые ставятся на прежние места.

§ 6. Если игрок сыграл своим шаром вне очереди и после этого было сделано еще несколько ударов другими, то положение шаров, достигнутое в результате всего этого, не меняется, но игрок, допустивший ошибку, штрафуется — лишается права на удар в следующей очереди.



## Как надо ударять.

§ 7. При ударе молоток можно держать любым способом.

§ 8. Удар по шару должен быть именно ударом, а ни в каком случае не движком или броском.

**Примечание.** Под движком надо понимать такой удар, когда молоток, якобы производя удар по шару, проходит некоторое расстояние в соприкосновении с ним.

Под броском понимается такой удар, когда шар пролетает некоторое расстояние по воздуху, не касаясь земли.

§ 9. В случае неправильного удара в смысле § 8, шар игравшего и все сбитые им шары кладутся на прежние места, и удар не возобновляется, т.-е. считается потерянным.

§ 10. Касание молотком шара при ударе приравнивается к самому уда-

ру, т.-е. если, например, готовясь к удару, игрок только коснется шара, то считается, что он уже сделал удар. На основании этого игрок, если ему невыгодно сдвигать шар с позиции, может ограничиться просто прикосновением к нему молотком.

§ 11. Во время игры касаться молотком чужих шаров не разрешается. Если, готовясь к удару по своему шару, игрок коснется чужого, то он теряет право на удар, а чужой шар, если он был стронут с места, ставится на прежнюю позицию.

§ 12. Не разрешается хотя бы на время снимать или отодвигать другие шары для получения более удобного положения при ударе по своему.

## Прохождение ворот.

§ 13. Ворота считаются пройденными, если шар полностью пройдет под ними. Чтобы определить, прошел ли весь шар ворота или остался в них,

поступают следующим образом: если есть сомнение, что не весь шар прошел через ворота, то ручкой молотка проводят по воротам с той стороны, с которой вошел шар; если кажется, что шар, хотя и не прошел ворота, но частично оказался под ними, то проводят ручкой молотка с противоположной стороны. Если ручка молотка хоть чуть заденет шар, считается что шар находится „в воротах“.

§ 14. Если шар оказался „в воротах“, то в следующую очередь его нельзя проводить далее, а необходимо обратным ударом вывести из-под ворот назад на позицию, чтоб потом, когда дойдет новая очередь удара, попытаться пройти их.

§ 15. Шар, удаившийся о боковые стойки ворот и прошедший их, считается сыгранным правильно.

§ 16. Если при проходе ворот шар ударом вырвет их, удар перебивается.

**Выход шара за границы площадки.**

§ 17. Если шар во время игры выйдет за границы площадки, то он ставится на расстоянии одной ударной части молотка (не ручки) от той точки, в которой он, выкатываясь, пересек линию.

**Путь шара.**

§ 18. Обязательно следует придерживаться следующего порядка прохождения шаром ворот. От своего колышка шар сначала должен пройти свои первые ворота, вторые, затем ближние правые боковые, мышеловку на середине площадки, левые боковые дальние (уже на половине противника), вторые ворота противника (предпоследние от себя) и, наконец, его первые (т.-е. последние от себя).

Пройдя первые ворота противника (т.-е. последние от себя), шар должен

стукнуться о столбик и после этого начинать обратный путь: первые ворота, вторые, левые боковые, мышеловка, правые боковые, вторые и первые. Ударившись после этого о свой колышек, шар „закалывается“, т.-е. считается кончившим партию и выбывает из игры. Таким образом путь шара представляет собою как бы восьмерку.

#### Н а ч а л ь н ы й у д а р .

§ 19. При начальном ударе шар ставится в любом месте между колышком и первыми воротами, но не ближе к ним, чем на ударную часть молотка.

§ 20. В случае неудачи начальный удар может быть повторен, другими словами, каждый игрок получает право на два начальных удара. Но если игрок остановится на результате первого удара, то в дальнейшем второй начальный удар ему не присчитывается.

#### Ч то д а е т п р о х о ж д е н и е в о р о т .

§ 21. Как общее правило, игрок в каждой очереди располагает одним ударом. Но если этим ударом он проходит ворота, то получает право еще на удар.

§ 22. Если игрок с одного удара пройдет сразу двое ворот, например, при начальном ударе первые и вторые, то он получает право на два удара. В таком случае один удар обычно используют, чтобы поставить шар на позицию, а вторым уже идут через боковые ворота.

§ 23. За проход „мышеловки“ игрок также получает два удара.

§ 24. Намереваясь проходить ворота, игрок обязательно должен объявить об этом. В противном случае хотя пройденные ворота и засчитываются, но удар, обычный после прохода, теряется. Если же игрок сразу с первого удара пройдет ворота (наприм., в таком слу-

чае боковые), то с проходом их имевшийся второй удар теряется, т.-е. не присчитывается к вновь полученному).

**Заколка шара и удар о чужой столбик.**

§ 25. Удар о чужой столбик (см. § 18) дает, как и проход ворот, право на лишний ход, который производится с места остановки шара после удара о колышек.

§ 26. „Заколоться“—значит удариться своим шаром о свой же столбик; „заколоть“—ударить шар о его же столбик.

§ 27. Игрок, „заколовшийся“ случайно о свой столбик или „заколотый“ о него противником, начинает игру снова по правилам начального удара, или, если он был „разбойником“ (см. § 30), совершенно выбывает из игры, как окончивший свою партию.

§ 28. „Заколоть“ шар противника можно, или послав его на колышек ударом своего шара, или предварительно скрокировав его (см. § 31).

**„Мертвый“ шар.**

§ 29. „Заколовшийся“ о свой столбик шар (см. § 27) начинает игру снова лишь в следующую очередь. До этого момента он считается „мертвым“.

Если в этот промежуток времени свой или чужой шар тем или иным путем коснется „мертвого“, он также становится „мертвым“—лежит до следующей очереди и потом начинает игру снова с начального удара.

**„Разбойник“.**

§ 30. „Разбойником“ называется шар, прошедший все ворота туда и обратно и лишь не „заколовшийся“ о свой столбик. Так как „разбойник“ фактически уже закончил свою игру,—

в его задачи входит в дальнейшем, пользуясь правом „крокировки“ (см. § 31), ставить шары своих партнеров на позицию и, наоборот, сбивать с позиций шары противников.

### Крокировка.

§ 31. Крокировать — значит попасть своим шаром в намеренный шар.

Сделавший крокировку получает после нее право на два удара и этим получает возможность ставить на позицию шары партнеров, сбивать с позиций шары противников и „закалывать“ их.

§ 32. Перед тем, как крокировать, обязательно следует объявить, какой именно шар намерен. Крокировка, сделанная без объявления, никаких преимуществ не дает и приравнивается к обычному удару.

§ 33. Если игрок объявил крокировку одному шару, но по дороге задел другой или и тот и крокируемый, кро-

кировка считается не состоявшейся; никаких дополнительных ударов игрок не получает, оставаясь до следующей очереди.

§ 34. Если при крокировке игрок промахивается, он теряет также право на второй удар, если таковым обладал вначале (например, после прохода мышеловки).

§ 35. Крокировать имеет право „разбойник“ всегда, а простые шары лишь те, которые уже прошли „мышеловку“.

§ 36. Простые шары, имеющие право крокировать, могут объявлять крокировку лишь непосредственно после прохода тех или иных ворот и всего только одному шару, но, получив от данной крокировки два удара и пройдя следующие ворота, снова получают право на крокировку одного шара и т. д.

§ 37. Игрок, имеющий два удара, может крокировать только с первого, теряя в случае промаха дальнейший удар.

§ 38. „Разбойник“ может крокировать сразу, как только доходит очередь его удара. В одну очередь он может крокировать сколько угодно шаров, пока не потеряет права (см. §§ 33 и 34), но один и тот же шар лишь один раз.

§ 39. „Разбойник“, скрокировав шар, может играть им двумя способами — ударом из-под ноги или свободным ударом.

§ 40. Удар из-под ноги производится так: к скрокированному шару вплотную с любой стороны приставляется „разбойник“; игрок прижимает его к земле ногой, становясь подошвой, и затем ударяет молотком по „разбойнику“ так, чтоб скрокированный шар пошел в желаемом направлении. Если при этом ударе „разбойник“ выскочит из-под ноги ударяющего, — игрок теряет право на дальнейший удар.

§ 41. При свободном ударе „разбойник“ приставляется к скрокирован-

ному шару вплотную с любой стороны. Ударяя свой шар в желаемом направлении, игрок вместе с ним гонит и крокированный и после этого теряет право на удар.

§ 42. Простой шар, скрокировав другой, может играть им только свободным ударом. При этом если ударяется и крокированный шар, то играющий шар не теряет второго удара.

§ 43. И удар из-под ноги, и свободный считаются за игровой удар, т.-е. за первый из двух полученных после крокировки.

§ 44. Не разрешается крокировать шар, находящийся к крокирующему шару ближе, чем на длину всей ручки молотка.

§ 45. Если шар, катясь после прохода ворот, заденет какой-либо шар, то он не имеет права его крокировать сейчас же.

§ 46. Нельзя крокировать тот шар, который, пройдя последние ворота,

(или, значит, первые противника), ударился о чужой колышек, но, начав обратный путь, еще не прошел этих первых ворот.

§ 47. Простой шар от крокировки своего „разбойника“ получает два удара, причем он имеет право крокировать его, как только получил очередь на удар, даже не пройдя ворот (см. § 36).

§ 48. От крокировки чужого „разбойника“ шар никаких дополнительных ударов не получает, т.-е. просто сбивает его.

§ 49. „Разбойники“ чужих партий могут крокировать один другого, получая от этого два удара.

#### Проведение шара через ворота.

§ 50. Игрок имеет право проводить своим шаром шар партнера через ворота, заявив об этом. Если проводка удалась, то ведущий шар получает

дополнительный удар, как в том случае, когда шар проходит ворота, а другой шар остается ждать своей очереди и никаких дополнительных ударов не получает. Поэтому иногда такая проводка и невыгодна; например, если игрок провел другой шар через „мышеловку“, этот шар, дождавшись очереди, имеет только один удар, в то время как, пройдя самостоятельно „мышеловку“, он получил бы два удара.

#### Результат игры.

§ 51. Партию выигрывает та команда, чьи шары все первыми окончат игру, т.-е. „заколятся“ о свой колышек.

§ 52. Для игры даются две партии. Сыграв первую, команды меняются сторонами площадки.

§ 53. Если первую партию выигрывает одна команда, а вторую — другая, то играется третья решительная, которая и дает окончательный результат.