

СБОРНИКЪ ПОДВИЖНЫХЪ ИГРЪ НА ОТКРЫТОМЪ ВОЗДУХЪ.

СЪ ПРИЛОЖЕНІЕМЪ
КОМНАТНЫХЪ ИГРЪ.

СЪ РИСУНКАМИ.

200 игръ.

Составиль А. Тороповъ,

преподаватель подвижныхъ игръ на курсахъ для приготовления преподавателей и преподавательницъ физическихъ упражненій при Московскомъ Обществѣ Сдѣлствія Физическому Развитію и руководитель подвижныхъ игръ въ Московскомъ Обществѣ „Физическое Воспитаніе“.

Съ предисловіемъ д-ра Н. П. Померанцева, завѣдующаго Сокольнической площадкой для подвижныхъ игръ Общества „Физическое Воспитаніе“, бывш. Комиссіи Московскаго Гигіеническаго Общества по организаціи подвижныхъ игръ на открытомъ воздухѣ.

131. Крокеть.

Для этой игры необходима ровная площадка или коротко скошенный ровный лугъ. Размѣры площадки зависятъ отъ силы и ловкости играющихъ. Всѣ играющіе дѣлятся на двѣ партіи, по 8 человѣкъ въ каждой, и берутъ по молотку, шару и по номерку.

Шары должны быть въ $3\frac{1}{2}$ —4 дюйма и вѣсомъ до 1 фунта и окрашены въ 8 цвѣтовъ: красный, черный, голубой, малиновый, желтый, коричневый, оранжевый и зеленый или же просто съ полосами двухъ цвѣтовъ.

Молотки имѣютъ видъ обыкновенныхъ молотковъ съ длинными ручками. Головка молотка цилиндрической формы, въ 3 дм. діаметромъ, дѣлается различной длины; хорошіе игроки предпочитаютъ молотки съ головкою въ 8—10 дюймовъ, такъ какъ ударъ такими молотками бываетъ сильнѣе и точнѣе; у насъ же большею частью употребляютъ молотки съ головками половинной длины. Ручка молотка должна быть длиною въ 32 дюйма и окрашена полосами того же цвѣта, какъ и шаръ. Молотокъ долженъ быть не слишкомъ легокъ, отъ 2 до $3\frac{1}{4}$ ф. вѣсомъ. Чтобы ударъ былъ вѣрнѣе, молотокъ всегда берется двумя руками, не сжимая ихъ слишкомъ сильно и держа такъ, чтобы молотокъ былъ параллеленъ линіи, соединяющей носки двухъ ногъ (рис. 72).



Рис. 72.

Номерки или *всадники* употребляются для того, чтобы

отмѣчать пройденныя ворота; они окрашиваются такъ же, какъ и шары съ молотками.

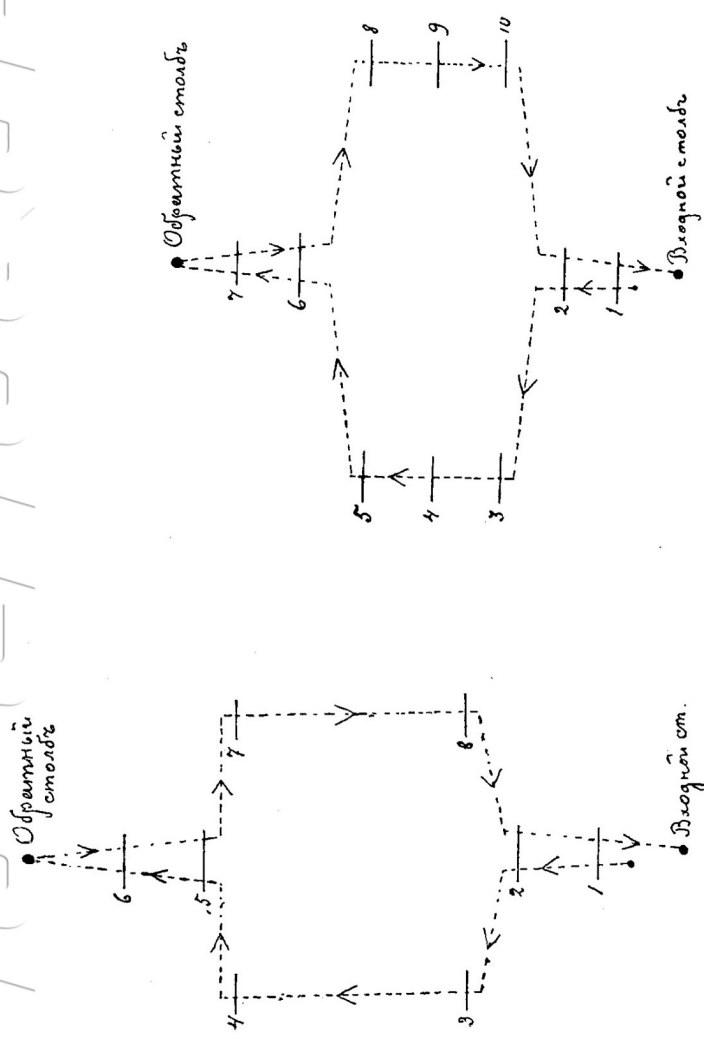
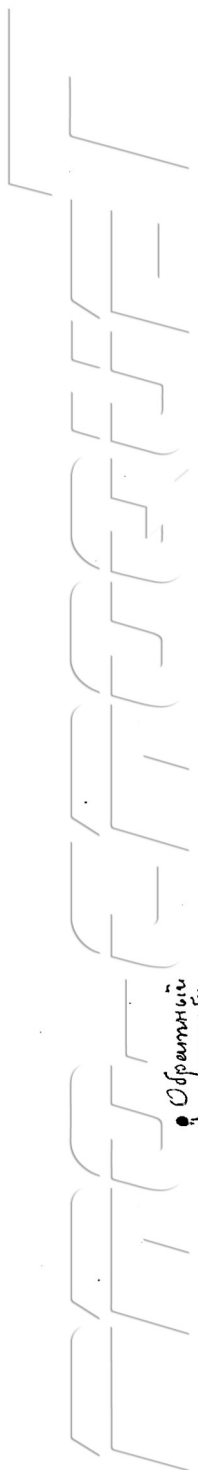
Къ принадлежностямъ игры надо еще отнести *ворота* и *колышки*.

Ворота или *дуги* ставятся на мѣстѣ игры въ известномъ порядкѣ. Они состоятъ изъ проволоки, согнутой подъ прямымъ угломъ такъ, что верхняя часть имѣетъ въ длину около 8 дюймовъ, боковыя же стороны съ заостренными концами около 16 дюймовъ. Ворота втыкаются на 6 дюймовъ. Для большаго интереса можно дѣлать ворота и меньшей ширины, напримѣръ, дюйма въ 4.

Столбики или *колышки*, числомъ 2, дѣлаются изъ палки, толщиною въ $1\frac{1}{2}$ дюйма, надъ землею они возвышаются на $\frac{3}{4}$ аршина. Одинъ столбикъ называется *входнымъ*, другой—*обратнымъ*. Столбики раскрашиваются или восьмицвѣтными кольцами въ такомъ порядкѣ: голубой (сверху), малиновый, черный, желтый, коричневый, оранжевый, зеленый, красный, или же просто нѣсколькими полосами, красными или черными.

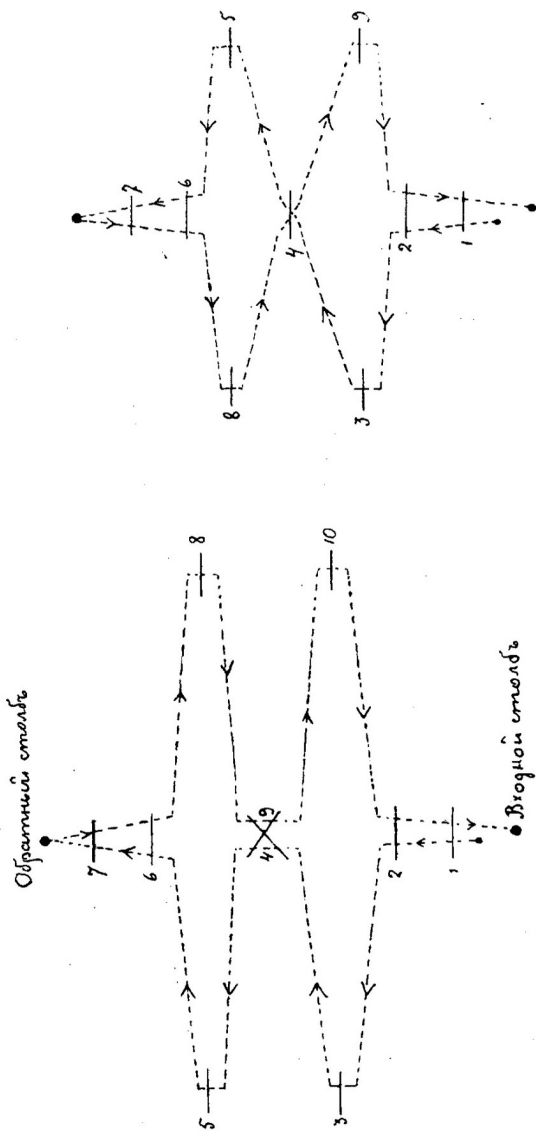
Теперь скажемъ нѣсколько о разстановкѣ этихъ воротъ. Разстояніе между воротами дѣлаютъ различно, что зависитъ отъ величины мѣста, а также и отъ ловкости играющихъ. Обыкновенно за разстояніе между воротами принимаютъ длину ручки молотка. Ворота же разставляются такъ (рис. 73, 74, 75 и 76):

Играютъ поочередно, т.-е. сначала одинъ игрокъ (имѣющій одну черту на молоткѣ и шарѣ) изъ первой партіи, потомъ одинъ изъ второй (такъ же имѣющій на шарѣ и молоткѣ одну черту), затѣмъ второй изъ первой партіи (имѣющій двѣ черты на молоткѣ и шарѣ) и второй игрокъ



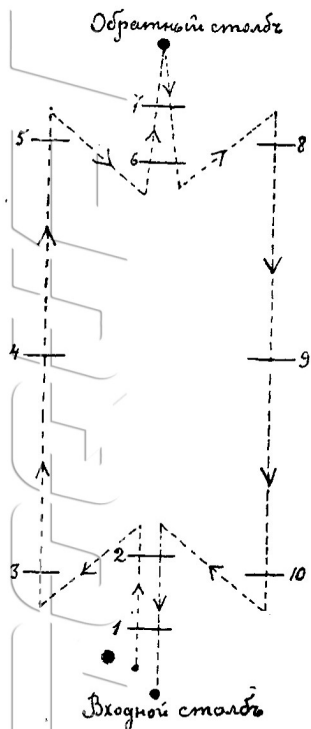
Разстановка «Орель».

Рис. 73.



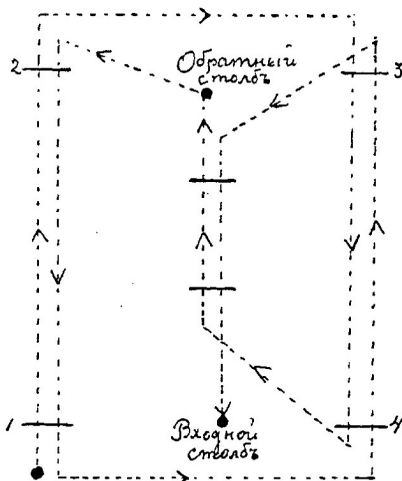
Разстановка «Андреевский крест».

Рис. 74.



Разстановка „Черепаша“.

Рис. 75.



Разстановка „Всеанглийский клубъ“.

Рис. 76.

изъ второй партіи и т. д. Пропустившій свою очередь теряетъ ее и ждетъ новую.

Если играютъ разноцвѣтными восемью шарами, то партіи раздѣляются такъ: имѣющіе шары голубой, черный, коричневый и зеленый составляютъ одну партію, другая же составляется получившими малиновый, желтый, оранжевый и красный. Шары бьются по очереди цвѣтовъ колецъ столбовъ, т.-е. голубой, малиновый и т. д.

Начинающій ставитъ свой шаръ на половинѣ разстоянія между входнымъ столбомъ и первыми воротами и бьетъ по немъ молоткомъ такъ, чтобы онъ прошелъ пер-

вья ворота, а если возможно и вторыя и т. д. до тѣхъ поръ, пока не сдѣлаеть промаха, послѣ котораго выста- вляетъ свой номерокъ на своихъ очередныхъ воротахъ. Если шаръ не пройдетъ подъ первыми воротами и ста- нетъ такъ, что загородить дорогу слѣдующимъ, то его принимаютъ, пока тѣ играютъ, и затѣмъ онъ опять ста- новится на то же мѣсто, съ котораго былъ принять. Если шаръ остановится подъ дугою, то для рѣшенія спора, прошелъ онъ или нѣтъ, прикладываютъ плотно къ зад- ней сторонѣ воротъ ручку молотка. Если ручка можетъ быть приложена, не сдвинувъ шара, то онъ считается прошедшимъ. Шаръ считается правильно сыграннымъ только послѣ ясно слышаннаго удара молоткомъ по шару, въ противномъ случаѣ игрокъ теряетъ право на слѣдую- щий ходъ. Потерю хода влечетъ за собою и слѣдующее: если игрокъ ударить чужой шаръ вмѣсто своего; уда- рить по своему шару два раза; дотронется какою-либо частью тѣла до какого-либо шара; тронетъ шаромъ про- волоку воротъ или зацѣпитъ шаръ молоткомъ; двинетъ шаръ, стоящій у проволоки воротъ или у столба, уда- ривши по проволокѣ или по столбу; если не удалось рокировать шаръ; если ему не удалось при рокированіи сдвинуть съ мѣста передній шаръ; если онъ прогонитъ шаръ за черту игры. Вообще всякая ошибка ведетъ за собою потерю хода и оставленіе шара на томъ же мѣстѣ, гдѣ онъ былъ до удара. Удачно проведеній свой шаръ чрезъ первыя ворота получаетъ право бить не только въ слѣдующія ворота, но и въ чужой шаръ, т.-е *рокиро- вать*, при чемъ, желая рокировать, надо всегда называть рокируемый шаръ. Если два шара соприкасаются, то ро- киловать нельзя. Рокируемый шаръ должно необходимо

послѣ *крокировать* или *крокетировать*. Это дѣлается такъ: бившій приставляетъ свой шаръ къ тому шару, въ который попалъ, наступаетъ на свой носкомъ ноги и ударомъ молотка по своему шару отбиваетъ чужой шаръ *). Если это свой шаръ, то крокетирующій старается провести его черезъ очередныя для этого шара ворота или поставить его на болѣе удобное мѣсто, шаръ же чужой партіи отбиваютъ подальше. Послѣ крокетированія дается еще ударъ. Рокировать или крокировать одинъ и тотъ же шаръ два раза нельзя; это можно только тогда, когда между обоими разами пройдены ворота или тронуть обратный столбикъ. Если же при ударѣ (крокированьи) свой шаръ пошевелится, то игрокъ теряетъ право на слѣдующій ударъ. Если при крокетированіи игрокъ проведетъ свой шаръ или чужой черезъ очередныя ворота, то шаръ считается прошедшимъ эти ворота, и номерокъ шара перевѣшивается на слѣдующія ворота.

Проходя такимъ образомъ черезъ ворота (порядкомъ, указаннымъ на рисункахъ), игрокъ доходитъ до обратнаго столба, ударяется въ него и идетъ обратно до выходнаго столба, гдѣ и можно окончить игру, ударившись въ этотъ столбикъ. Тогда шаръ считается вышедшимъ изъ игры — *мертвымъ*. Обыкновенно же сейчасъ не выходятъ изъ игры, а просто обходятъ входной столбикъ, чтобы сдѣлаться *разбойникомъ*, *бойцомъ* или *казакомъ*. Такъ какъ боецъ уже прошелъ всѣ ворота, то цѣль его игры теперь помогать своей партіи и вредить чужой, рокируя и крокируя шары свои и чужіе. Только когда всѣ шары своей партіи благополучно прошли всѣ ворота,

*) Такой способъ крокированія употребляется только у насъ, въ Англии же оба шара ставятся рядомъ и загѣмъ бьется свой шаръ, *не дотрогиваясь* до него ногою.

можно бойцу и выйти изъ игры. Выигрываетъ та сторона, которая раньше выведетъ свои шары изъ игры. Боецъ въ одну очередь можетъ крокировать одинъ и тотъ же шаръ только одинъ разъ. Но иногда даютъ право бойцу и два крокета въ одну очередь, а иногда даже неограниченное число, до перваго промаха. Боецъ, ударившійся какимъ бы то ни было образомъ въ выходной столбикъ, дѣлается *мертвымъ* и выходитъ изъ игры. Никакой шаръ не можетъ сдѣлать бойца противной партіи мертвымъ, не будучи самъ бойцомъ.