

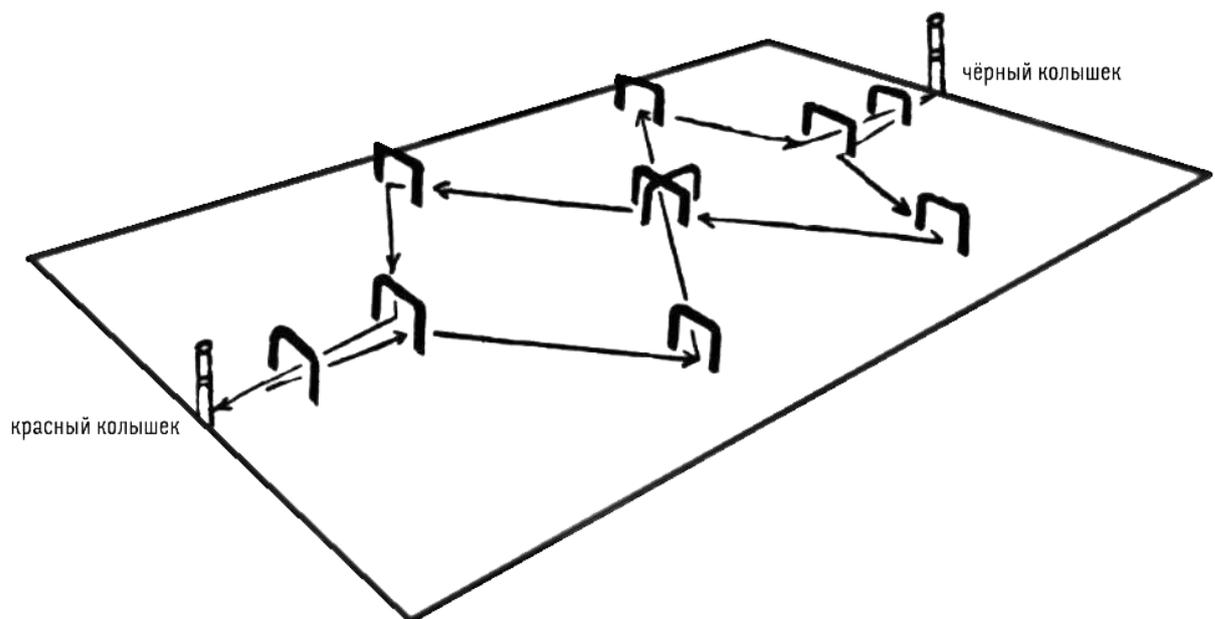
КРОКЕТ — игра, в которой играющий ударами специального молотка на длинной ручке стремится провести свой шар через ряд проволочных ворот, расположенных в определённом порядке на ровной земляной площадке размером примерно 11 x 5 м.

Комплект принадлежностей для игры состоит из четырех деревянных шаров диаметром около 10 см с одной и двумя красными и чёрными полосками (шары называют по числу полосок, например, первый красный, второй чёрный), двух колышков, десяти проволочных ворот и четырех молотков.

В игре участвует от 2 до 4 человек (красные против черных). В полных командах, состоящих из двух человек, каждый игрок получает по одному шару; в неполных – шары распределяются между игроками поровну (по два шара одного цвета). Очередность ударов: сначала ходит игрок первым красным шаром, затем первым чёрным, потом вторым красным и, наконец, вторым чёрным.

При ударе по шару молоток можно держать любым способом. Удар совершается только плоской частью молотка, выпуклая часть предназначена для особых ударов, которые называются крокетными. Запрещается бросать шар по воздуху или подталкивать его. Касание шара молотком приравнивается к удару, к этому способу можно прибегать, если невыгодно сдвигать свой шар с удобной позиции.

Ворота считаются пройденными, если шар полностью пройдёт под ними. Если шар остался в воротах, то в следующую очередь надо его выбить обратно из ворот, а когда придет очередь нового удара, опять проходить их. Если шар ударится о боковые стойки ворот и пройдёт их, прохождение воротиков засчитывается.



Каждый шар надо провести от своего колышка сквозь ворота в порядке, указанном на рисунке; после половины пути надо коснуться шаром колышка противника, затем провести шар к своему колышку и коснуться его. При начальном ударе шар ставится в любом месте между колышком и первыми воротами, но не ближе к ним, чем на ударную часть молотка. Игроки поочередно совершают по одному удару. Прохождение одних ворот даёт право ещё на один удар, при прохождении двух ворот от колышка или «мышеловки» (центральных ворот, состоящих из двух перекрещенных воротиков) игрок может сделать ещё два удара. Удар о чужой колышек также даёт игроку право на дополнительный удар. Во время игры разрешается сбивать с позиций любые шары.

Шар, случайно задевший свой колышек (т.е. того же цвета, что и цвет шара) и не прошедший все воротики на игровой площадке, считается «мёртвым». Он убирается с площадки, а на следующем своем ходу должен начать игру заново от своего кола.

Игрок, проведший шар сквозь все ворота, но ещё не прикоснувшийся своего колышка, считается «разбойником».

У него есть два варианта дальнейших действий:

- 1) Удариться об кол и закончить игру (его шар убирается с площадки). Тогда его партнер получает право в два раза чаще совершать ходы (за себя и своего напарника).
- 2) Не ударяться об кол и, став «разбойником», помогать шару партнёра занимать удобные позиции и проходить ворота, одновременно мешая делать это противникам. «Разбойник» совершает рокировку (старинное название - крокировка): попадает своим шаром в намеченный шар (обязательно по «заказу»), что даёт ему право на два удара.

«Заказ» — это когда игрок перед своим ударом объявляет, какие шары и в каком порядке будут касаться. Например: «Рокирую первый черный, который коснется второго красного».

Рокировать может и простой шар, но только прошедший «мышеловку» по направлению от своего кола, на любом ходу, полученным за прохождение воротиков.

Рокировав шар, игрок получает право на два удара: крокетный и свободный (для выставления шара на выгодную позицию).

Крокетный удар исполняется одним из способов:

- 1) ударом из-под ноги — к рокированному шару, с любой стороны, приставляется свой шар, игрок наступает на него ногой и ударяет по нему выпуклой частью молотка, чтобы рокированный шар покатился в нужном направлении;
- 2) обычным ударом — к рокированному шару приставляется свой шар, по которому наносится удар плоской (ударной) частью молотка, приводящий в движение оба шара.

Не разрешается рокировать:

- 1) шар, находящийся от рокирующего ближе, чем на длину молотка;
- 2) шар, коснувшийся чужого колышка, но ещё не начавший обратный путь.

Партию выигрывает команда, игроки которой проведут свои шары по полному маршруту и коснутся ими своего колышка.

Данные Правила являются облегченными. С полным сводом Правил классического крокета 10 воротиков можно ознакомиться по ссылке (или по QR- коду): <https://pro-croquet.ru/pravila/pravila-kroketa/>

