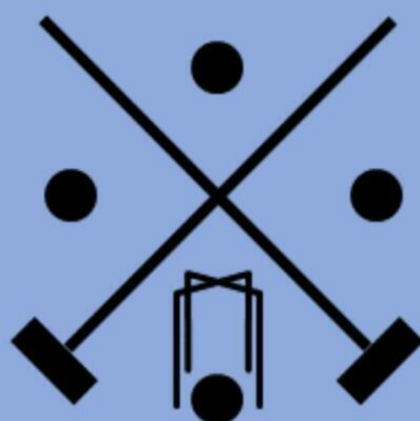




ПРАВИЛА ИГРЫ

РУССКИЙ КРОКЕТ

ЧЕТВЁРТАЯ РЕДАКЦИЯ

с пояснениями

2024

Илюхин Ю.А.

Юрий Илюхин

Русский крокет. Правила игры

«Автор»

2024

Илюхин Ю. А.

Русский крокет. Правила игры / Ю. А. Илюхин — «Автор», 2024

Правила с пояснениями помогут разобраться в тонкостях игры крокет. Игра крокет имеет разновидности, спортивные и региональные. В России крокет, с момента появления в середине девятнадцатого века, претерпевает значительные изменения и приобретает такие особенности, что его можно, с полным основанием, назвать «Русским крокетом». Крокет — спортивная игра, участники которой ударами специальных молотков на длинной ручке, проводят шары через калитки, расставленные на площадке в определённом порядке. Крокет, универсальная игра, может быть спортивным, может быть социальным, как активный отдых в кругу друзей и близких. Крокет - игра равных возможностей, нет возрастных и гендерных ограничений. Самая ЗОЖная спортивная игра. Умеренная физическая нагрузка, укрепляет мышцы, поддерживает тонус, помогает сбросить вес, а так же развивает ловкость, координацию и тактическое мышление. Играйте на здоровье.

© Илюхин Ю. А., 2024

© Автор, 2024

Содержание

Глоссарий	6
Введение	8
1. Игровое поле	9
Конец ознакомительного фрагмента.	10

Юрий Илюхин

Русский крокет. Правила игры

С каждым годом игра в крокет начинает пользоваться всё большим успехом. Игра развивается, эволюционирует, правила должны соответствовать текущему динамичному времени. При составлении данной редакции правил учтён опыт игровой практики, мнения игроков и, принимая во внимание характер и цели игры, взято именно то, что является целесообразным, оптимальным и рациональным.

Глоссарий

Термины, изложенные ниже, перечислены в алфавитном порядке.

Аут – шар, ушедший за пределы игрового поля, пересёк линию границы более чем на половину.

«Боец» – шар, прошедший «мышеловку», имеющий право крокировать.

«В гости» – идти в направлении колышка соперника. Термин, для сообщения направления движения.

«Домой» – идти в сторону своего колышка. Термин, для сообщения направления движения.

«Живой» шар – шар «боец», который можно крокировать.

«Заколоться» – пройти все калитки и попасть своим шаром в свой колышек, то есть, завершить игру.

Игровой шар – шар, которым непосредственно играют в данный момент.

Крокировка (рокировка) – попадание игровым шаром в любой другой «живой» шар, если оба шара «бойцы». После чего, производят крокетный удар из-под ноги, а затем, ещё один дополнительный, свободный удар.

Крокетный удар – удар, который производится после крокировки. Крокирующий шар берут в руку и устанавливают вплотную к крокированному шару, с любой стороны, выгодной бывшему игроку. Затем крокирующий шар прижимают носком ноги к земле и производят удар из-под ноги.

Крокирующий шар – игровой шар «боец», попавший в другой шар «боец», делающий крокировку.

Крокируемый шар – «живой» шар «боец», в который попал игровой шар «боец».

Крокированный шар – крокируемый шар, после попадания в него крокирующим шаром.

«Лягушка» – специальный удар, при котором шар подпрыгивает и перелетает другой шар, стоящий на его пути, иногда используют английский термин «джамп шот» (прыгающий удар).

«Масло», «в масле» – шар в створе калитки или «мышеловки», не завершил прохождение калитки или «мышеловки».

«Мёртвый» шар – крокированный шар относительно крокирующего шара, после крокетного удара. Повторно крокировать «мёртвый» шар запрещено, если такое случается, игрок теряет ход. Все шары становятся «живыми», как только крокирующий шар пройдёт очередную калитку.

«Мышеловка» – две скрещенные калитки в центре игрового поля, параллельны и перпендикулярны осям площадки.

Не правильная калитка – калитка, которая не по очереди прохождения.

Неправильная сторона калитки – сторона, противоположная проходу калитки, встречное неправильное направление прохода.

«Нулевой» удар или вертикальный – прикосновение молотком шара. Если игроку невыгодно сдвигать шар с позиции, может ограничиться просто прикосновением к нему молотком. Также ошибочные действия игрока могут стать «нулевым» ударом, касание молотком шара приравнивается к удару.

Правильная калитка – очередная калитка, которую необходимо пройти в данный момент, в соответствии с маршрутом прохождения.

Правильная сторона калитки – сторона правильной калитки, с которой следует проходить калитку в соответствии с маршрутом прохождения.

«**Пропих**» – прохождение шаром «правильной» калитки с «правильной» стороны, после удара в него другим шаром.

«**Пропихнутый**» шар – шар, прошедший калитку от удара в него другим шаром. Проход «пропихнутому» шару засчитывается, но игроку, которому принадлежит этот шар, не даётся дополнительный удар.

Противоположный колышек – колышек стороны соперника.

«**Разбойник**» – шар, прошедший все калитки, но не «заколовшийся».

Свободный удар – удар, который делает игрок в любом направлении на своё усмотрение.

Столкновение – попадание игровым шаром в любой другой шар, если оба шара или один из них «юнга». Или отскочивший шар (любой) попадает в третий (любой). Столкновение не даёт дополнительный удар.

Сторона (игроки стороны) – соперники, команда или соперник, при одиночной игре.

Ход – действие игрока в свою очередь во время игры. Ход может состоять из одного или нескольких ударов.

«**Юнга**» – шар, вступивший в игру, но не прошедший «мышеловку», не имеет права на крокировку. Любое взаимодействие с другими шарами – столкновение.

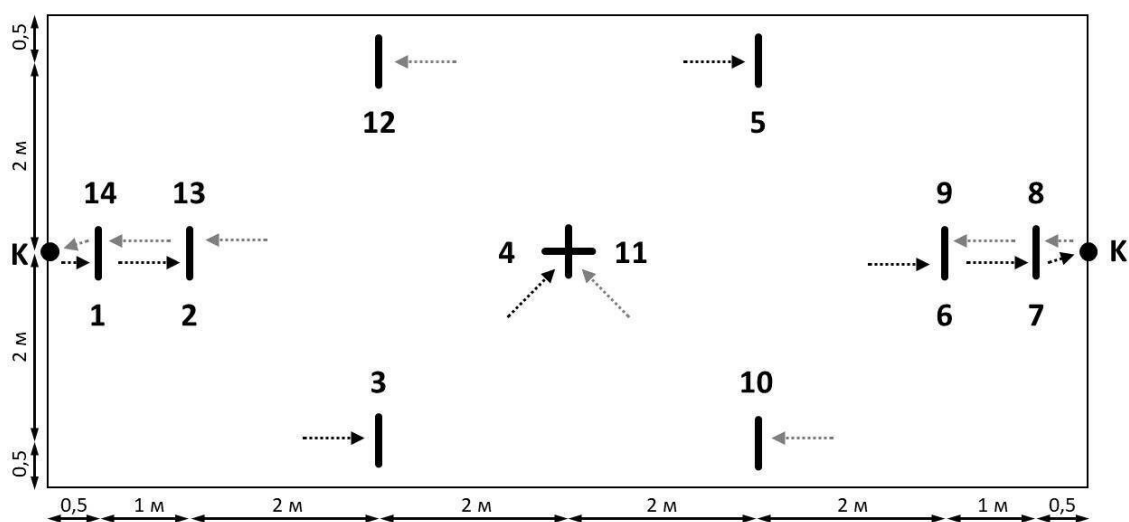


Схема 1. Стандартная площадка для игры в Русский крокет.

Введение

Игра в крокет проходит между двумя сторонами, каждая из которых состоит из двух игроков в парном разряде или одного игрока в одиночном разряде.

Игра проходит на площадке размером 5 на 11 метров.

В игре используются специальные крокетные молотки, с помощью которых ударами проводятся шары через серию расставленных калиток в определённом порядке и направлении. Игроки совершают свои ходы по очереди, делая удары по статичному шару, с того места, где он остановился.

Игра состоит из серии ходов, каждый из которых состоит из одного или нескольких ударов.

Разрешается наносить удары только ударной плоскостью молотка.

Запрещается наносить удары боковой стороной молотка и рукояткой; толкать шары – шары перемещаются только ударами.

На протяжении всей партии игроки играют строго по очереди, каждый своим шаром. Игроки с одной стороны играют синим и чёрным шарами, а игроки другой стороны – красным и жёлтым (или шары с одной и двумя чёрными полосками против шаров с одной и двумя красными полосками). Если игра одиночная, игроки каждой стороны играют двумя шарами, соблюдая ту же очерёдность ходов, как в парной игре: синий, красный, чёрный, жёлтый (одна красная полоса, одна чёрная, две красные, две чёрные полосы).

Особенностью Русского крокета является то, что соперники идут навстречу друг другу, начиная и завершая игру на противоположных сторонах игровой площадки.

Задача игроков, соблюдая очерёдность ходов, первыми провести шары от своего колышка до противоположного и обратно, пройдя все калитки, расставленные в определённом порядке, как показано на схеме 3, и ударить в свой колышек шаром, тем самым завершить игру. Таким образом, победившая сторона набирает 36 очков: 12 очков за калитки, 4 за «мышеловку» (два прохода скрещенных калиток) и 2 за попадание в колышки, то есть каждый шар может заработать по 18 очков. «Пропихнутому» шару очко в зачёт не идёт, даётся очко за «пропих» своего второго шара. По упрощённой системе подсчёта, учитываются только победы в партиях: победа даёт 2 очка, ничья – 1 очко, проигрыш – 0.

Крокет – игра тактическая, и общий успех команды зависит от согласованной игры всех игроков команды (если игра парная), а не от удачи одного из них. Играть в команде – взаимодействовать с партнёром, маневрировать как своими, так и шарами противника, зарабатывая очки за прохождение калиток, продвигаясь к своему колышку, чтобы финишировать первыми.

Перед началом игры, победитель жеребьёвки может выбрать, играть первым или вторым, выбрать какими шарами будет играть. У соперника – выбор, с какой стороны площадки играть.

Во время игры, после завершения своего хода, игроки обязаны смотреть на бьющего игрока, чтобы не создавать ему помеху, стоя на его пути, и соблюдать технику безопасности (п. 5.8.).

1. Игровое поле

Игра проходит на специально подготовленной ровной площадке шириной 5 метров и длиной 11 метров, с чётко отмеченной границей и с расставленными в определенном порядке 10-ю калитками (в центре поля – пара калиток крест-накрест – «мышеловка») и 2-я деревянными кольшками, см. схемы 1 и 2.

Поверхность площадки должна быть ровной, без выбоин и возвышений, которые могут повлиять на траекторию движения шаров: короткостриженный газон, утрамбованный песок или грунт, или искусственное покрытие (искусственный газон).

1.1. Расстановка калиток и кольшков на площадке производится по определенному порядку следующим образом, см. схему 2.

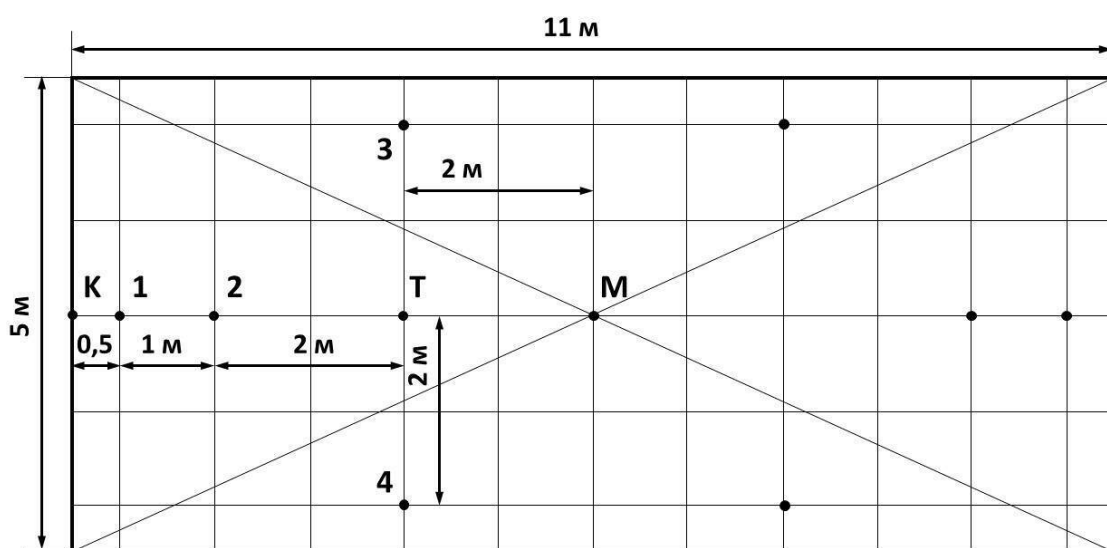


Схема 2. Площадка для игры в крокет. Разметка.

Из угла в угол площадки размером 5 на 11 метров, намечаются линии диагоналей. Для разметки используют шнур. Точка пересечения этих линий будет центром площадки (точка «М»), над этой точкой ставится «мышеловка» – две калитки крест-накрест параллельно сторонам площадки. Все точки на схеме – центры калиток.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.