



**ПРАВИЛА**  
**ИГРЫ В КРОКЕТ В СТОЛЫПИН КЛУБЕ**  
**(2013)**

**0. Краткое изложение Правил.** В данном пункте излагаются основы игры в крокет в Столыпин Клубе (исключительно для быстрого ознакомления):

- цель игры – пройти все воротца от своего колышка до колышка противника и обратно (по порядку), нанося удары молотком по своему шару (при этом, надо обязательно ударить шаром о колышек противника на другом конце площадки, а для завершения игры – о свой колышек, пройдя площадку в обратном направлении);
- порядок прохождения воротец: после прохождения первых двух воротец от своего колышка, удары по шару наносятся в ближайшие воротца справа, потом в «мышеловку» (скрещенные воротца в центре площадки) и далее по очередности воротец до колышка противника. После этого игра продолжается в обратном направлении (прохождение двух воротец от колышка противника, далее – ближайшие воротца справа, «мышеловка» и остальные воротца до своего колышка). См. схему, приведенную в п. 4 Правил;
- бить можно только по своему шару, не задевая других шаров; если другие шары задеты при ударе – они возвращаются на исходные позиции (а удар считается выполненным);
- сбивать другие шары можно только при крокировании (см. п. 26 Правил);
- за прохождение каждого воротца игроку дается право на дополнительный удар, за прохождение «мышеловки» (скрещенные воротца в центре площадки) – право на два удара;
- если шар застрял в воротцах – в следующий свой ход его нужно выбить обратно (см. «Шар в масле», п. 22 Правил). Если шар застрял в «мышеловке», он остается там до тех пор, пока не будет выбит шаром другого игрока, если только заранее не согласовано, что из «мышеловки» можно выбивать шар самому (см. п. 23 Правил);
- в определенных случаях ваш шар становится «мертвым», а также «разбойником» – см. особенности таких шаров в п.п. 28 и 29 Правил;
- побеждает тот игрок (или команда), который первым пройдет все воротца на площадке и коснется шаром о свой колышек.

**1. Игроки и команды.** В крокет в Столыпин Клубе (клубная версия садового крокета) играют 2 игрока или две команды по 2 игрока в каждой.

**2. Шары и молотки.** Каждый игрок выбирает себе один цветной шар и один молоток с ударной частью соответствующего шару цвета (допустимый вариант игрового комплекта: шары и молотки, маркированные одноцветными полосками – от одной до четырех полос).

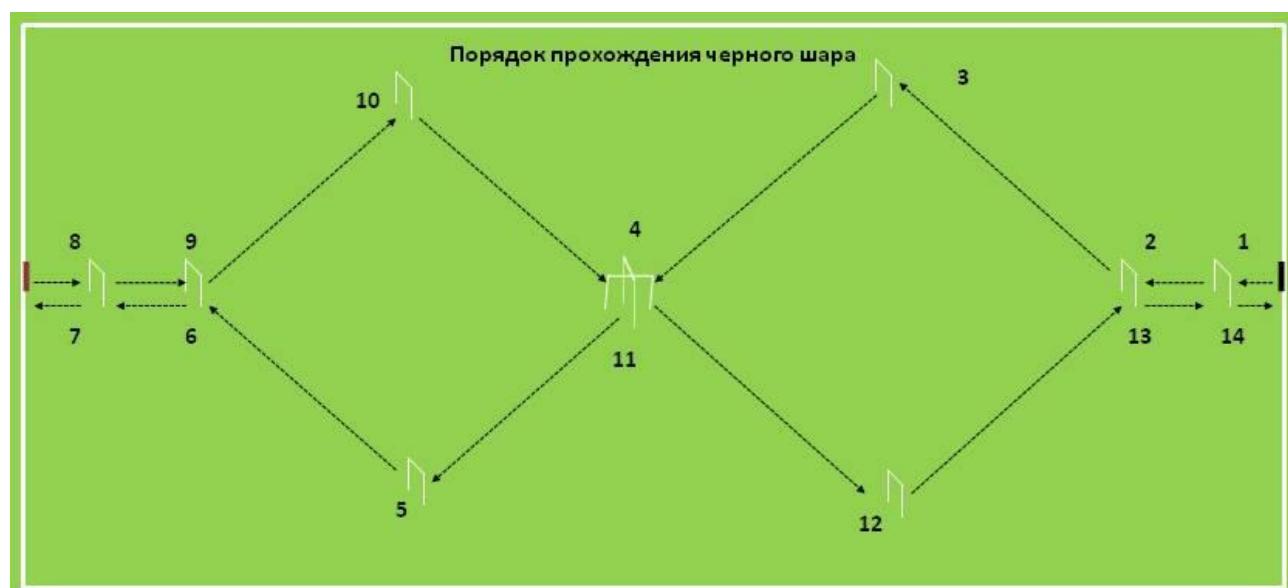
**3. Площадка.** Игра проходит на площадке 11 x 5 метров. Площадка должна быть достаточно твердой, ровной и без выбоин и возвышений. При игре на траве газон должен быть коротко пострижен. Границы площадки окаймляются четкими линиями – их можно нарисовать мелом, обозначить низко натянутым белым шнуром или неглубокой канавкой.

**4. Цель игры.** Цель игры – провести свой шар (ударяя по нему молотком) через все воротца по порядку от своего колышка к колышку противника и обратно. Игрок (команда), первыми закончившие игру («заколовшиеся» о свой колышек), выигрывают партию.

Порядок движения красного шара (шаров первого игрока / первой команды):



Порядок движения черного шара (шаров второго игрока / второй команды):



**5. Число партий.** Игра состоит из двух партий. После окончания первой партии, игроки (команды) меняются сторонами поля (площадки). Если по итогам двух партий счет равный, назначается третья партия, которая определяет победителя. Перед началом игры игроки могут договориться, что игра будет состоять только из одной партии, которая определит победителя.

**6. Расстановка игроков (команд).** Игроки (команды) начинают игру с разных сторон поля (площадки).

**7. Выбор очередности ударов.** Очередность ударов и свою половину поля (площадки) игроки (команды) определяют по согласию либо жеребьевкой. Победитель жеребьевки выбирает либо право первого удара, либо свою половину поля (площадки).

**8. Пропуск очереди.** Если игрок пропустил свой удар (по любой причине), то он теряет право на него до следующей своей очереди.

**9. Игра вне очереди.** Если игрок сыграл своим шаром вне очереди и ошибка обнаружена сразу, все достигнутые этим ударом результаты аннулируются: игравший шар и все им сбитые шары ставятся на прежние места.

Если игрок сыграл своим шаром вне очереди, и после этого было сделан один или несколько ударов другими игроками, то положение шаров, достигнутое в результате всего этого, не меняется, однако игрок, допустивший ошибку (сыгравший вне очереди), штрафуется — лишается права на удар в следующей очереди.

**10. Объявление ударов.** Игрок, собирающийся пройти воротца, и/или собирающийся коснуться при ударе своим шаром других шаров, обязан об этом объявить перед ударом, указав очередность касаний (например: «Прохожу первые воротца», «Крошию красный шар», «Прохожу воротца, своим шаром задеваю красный шар, который задевает черный шар», «Крошию черный шар, который задевает красный, а красный встает в «масло»» и т.п.).

Если игрок не выполняет свой заказ или выполняет его не в том порядке, то он лишается права на дополнительные удары, т.е. при успешном прохождении воротец (или «мышеловки») прохождение засчитывается, но дополнительный удар не предоставляется.

Игроки (команды) могут перед началом игры договориться об игре без объявлений.

**11. Начальный удар.** Игрок, делающий удар первым, выставляет свой шар руками в любом месте между своим колышком и первыми воротцами, но не ближе к воротцам, чем на длину ударной части молотка. В таком же порядке начинают игру следующие игроки.

В случае неудачного начального удара, если первые воротца не пройдены, шар убирается с поля, и право удара переходит к следующему игроку (к другой команде). Убранный шар вводится в игру в том же порядке, после того, как очередь удара снова подойдет к игроку.

**12. Правильный удар.** Игрок может делать удар молотком, держа его любым способом, и только по своему шару. Разрешенным считается именно удар (любой силы), а не проведение (проталкивание, толчок) шара молотком, когда молоток и шар проходят некоторое расстояние в соприкосновении. Запрещаются удары боковой стороной молотка или его рукояткой.

**13. Неправильный удар.** Если удар нанесен неправильно (вопреки п. 12 Правил), все шары возвращаются на свои позиции на момент удара, а удар считается потерянным (даже, если у игрока было право на дополнительный удар). Право удара переходит к следующему игроку.

**14. Прикосновение к своему шару.** Если при подготовке к удару игрок коснулся молотком шара, удар считается выполненным. На этом основании, игрок, если ему не выгодно смещение шара с текущей позиции, может ограничиться прикосновением молотка к шару, и такой удар будет засчитан.

**15. Прикосновение к чужому шару.** Касаться молотком чужих шаров запрещается. Если при подготовке к удару игрок коснулся чужого шара, он теряет право на удар, а чужой шар (если он при этом был смещен с позиции) возвращается на свое место.

**16. Запрет на перемещение шаров.** Запрещается отодвигать или убирать другие шары для получения более удобного положения для удара.

**17. Удар по шару противника.** Если при ударе шар игрока сбивает шар другого игрока, этот сбитый шар возвращается на место (кроме случаев выбивания шара из «масла» в «мышеловке» – п. 23 Правил или случаев крокирования – п. 26 Правил).

**18. Вылет шара за пределы поля.** Если шар вылетает за пределы поля, он ставится на место у линии поля в точке вылета на расстоянии одной ударной части молотка (не ручки) от линии, а игрок теряет все текущие ходы.

**19. Вырывание воротец.** Если при ударе шар (или молоток) вырывает воротца, они возвращаются на место, а удар переигрывается.

**20. Путь шара.** Обязательно следует придерживаться следующего порядка прохождения шаром воротец (см. схему п. 4 Правил). От своего колышка шар сначала должен пройти свои первые воротца (1), вторые (2), затем ближние правые боковые (3), «мышеловку» в середине площадки (4), левые боковые дальние (5) (уже на половине противника), вторые воротца противника (6) (предпоследние от себя) и первые воротца противника (7), т.е. последние от себя.

Далее, пройдя первые воротца противника (т.е. последние от себя), шар должен стукнуться о колышек и после этого начинать обратный путь: первые воротца (8), вторые (9), левые боковые (10), «мышеловка» (11), правые боковые (12), вторые (13) и первые (14). Ударившись после этого о свой колышек, шар «закалывается», т.е. считается кончившим партию и выбывает из игры. После «закалывания» шара, ход переходит следующему игроку.

**21. Порядок прохождения воротец.** Проходить воротца шаром можно только в прямом порядке (по направлению от колышка к колышку). Запрещается проходить воротца шаром в обратном порядке, в том числе, и для возвращения шара на ударную позицию.

Шар считается прошедшим воротца, если он полностью пройдет под ними, даже если при этом он заденет воротца. В спорных ситуациях, чтобы определить прошел ли весь шар воротца или остался в них, ручкой молотка проводят по воротцам с обратной от шара стороны. Если ручка молотка хоть чуть заденет шар, считается, что шар находится в «масле» (в воротцах) – п. 22 Правил.

Намереваясь проходить воротца, игрок обязательно должен объявить об этом (если только перед началом игры игроки (команды) не договорились об игре без объявления (п. 10 Правил). В противном случае (если воротца не были объявлены) пройденные воротца засчитываются, но

дополнительный удар теряется. Если же игрок сразу с первого удара, имея два дополнительных удара (после прохождения воротец 1 и 2 с одного удара), пройдет воротца (боковые 3), то с проходом их имевшийся второй удар теряется, т.е. дополнительные удары не суммируются.

**22. Шар в «масле».** Если шар после удара не полностью вышел из воротец, он считается застрявшим в «масле». Для продолжения игры в свой следующий ход игрок должен выбить шар из воротец (достать из «масла»), после чего право удара переходит к следующему игроку.

**23. Шар в «масле» в «мышеловке».** Если шар оказался в «масле» в «мышеловке», то он может выйти из этого положения только с помощью другого шара. Пока шар находится в «мышеловке», игрок пропускает ходы до тех пор, пока его шар не выбьет другой шар. Выбитый шар считается прошедшим «мышеловку». При игре один на один по предварительной договоренности сторон допускается выбивание шара из «мышеловки» обратным ударом, как при попадании в «масло» воротец (п. 22 Правил).

**24. Проведение шара партнера через воротца.** Игрок имеет право проводить своим шаром шар партнера через воротца, заявив об этом. Если проводка удалась, то ведущий шар получает дополнительный удар, как в том случае, когда шар проходит воротца, а другой шар остается ждать своей очереди и никаких дополнительных ударов не получает.

**25. Право на дополнительный удар.** При успешном прохождении шаром воротец игрок получает право на дополнительный удар. При прохождении сразу двух воротец – на два дополнительных удара.

За проход «мышеловки» игрок также получает право на два удара.

Прохождение «мышеловки» засчитывается только при правильно её прохождении (по линии 3 — 5 воротец и 10 — 12, см. схему п. 4 Правил), при «боковом» выходе шара (попадание в штангу воротец), приравнивается к простому удару, «мышеловка» считаются не пройденной, дополнительный удар не даётся. После этого игрок должен заново пройти «мышеловку» согласно правилам.

**26. Крокирование.** Крокировать — значит попасть своим шаром в намеченный (заранее объявленный) шар.

Крокировать можно как шар соперника, так и шар своего партнера по команде.

Крокировать можно только прямым ударом по крокируемому шару.

Перед тем, как кроковать, обязательно следует объявить, какой именно шар намечен. Крокование, сделанное без объявления, никаких преимуществ не дает и приравнивается к обычному удару.

Игрок, имеющий два удара, может кроковать только с первого, теряя в случае промаха право на дальнейший удар.

Если игрок объявил крокование одному шару, но задел другой или другой шар и крокируемый, крокование считается не состоявшимся; никаких дополнительных ударов игрок не получает, право хода переходит следующему игроку.

Игрок, попавший в объявленный шар, получает право на два удара, что дает ему возможность (посредством ударов) «ставить» на нужную позицию шар партнера, сбивать с позиций шары противников или «закалывать» их.

После крокирования (попадания по объявленному шару) выполняются следующие два удара:

- крокетный удар;
- обычный удар.

Крокетный удар выполняется следующим образом: игрок должен взять рукой свой шар и поставить его вплотную к крокированному шару (с любой стороны) и сделать либо свободный удар, либо удар из-под ноги. При свободном ударе оба шара могут двигаться одновременно. Для выполнения удара из-под ноги игрок прижимает свой шар к земле ногой, становясь на него подошвой обуви, а затем ударяет по нему молотком. В этом случае шар игрока должен остьаться на месте, а второй шар перемещается в направлении, заданном ударом. Если при ударе из-под ноги шар игрока выскочит, игрок теряет право на второй (обычный) удар.

Второй (обычный) удар выполняется игроком в обычном порядке.

Крокировать имеет право «разбойник» (см. п. 29 Правил) всегда, а простые шары лишь после того, как они прошли «мышеловку» (со следующего удара после прохождения «мышеловки»).

Шар, который еще не прошел «мышеловку» называется «каракульча» и не может ни кроковать, ни быть крокированным.

Также нельзя кроковать:

- «мертвые» шары (см. п. 28 Правил);
- «мышей» (шары, сидящие в «мышеловке»);
- шары, стоящие в «масле».

Нельзя кроковать тот шар, который, пройдя последние воротца (первые воротца противника), ударился о чужой колышек, т.к., начав обратный путь, еще не прошел этих первых воротец противника.

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

Если шар, катясь после прохода воротец, заденет какой-либо шар, то он не имеет права его кроковать сейчас же.

Простые шары (не «разбойники»), имеющие право кроковать (т.е., прошедшие «мышеловку»), могут объявлять крокование лишь непосредственно после прохода тех или иных воротец и всего только одному шару, но, получив от данного крокирования два удара и затем, пройдя следующие воротца, снова получают право на крокование одного шара и т. д.

«Разбойник» может крокировать сразу, как только доходит очередь его удара. В одну очередь он может крокировать сколько угодно шаров, пока не потеряет права, но один и тот же шар можно крокировать лишь один раз подряд.

«Разбойник», скрочившав шар, может играть им двумя способами — ударом из-под ноги или свободным ударом.

Простой шар (не «разбойник»), скрочившав другой, может играть им только свободным ударом.

Простой шар (не «разбойник»), крокировав своего «разбойника», получает один дополнительный удар, а не два, как при крокировании простого шара.

Крокирование «разбойника» противника дает один дополнительный ход. Можно сделать крокетный удар (отправив «разбойника» подальше) или произвести обычный удар.

«Разбойники» соперников могут крокировать один другого, получая один дополнительный удар.

**27. «Заколка» шара и удар о чужой колышек.** Удар о чужой колышек (столбик) дает, как и проход воротец, право на дополнительный ход, который производится с места остановки шара после удара о колышек (при условии, что после удара шар не вылетел за пределы поля).

«Заколоться» — значит удариться своим шаром о свой колышек (стартовый); «заколоть» — ударить шар противника о его же столбик.

Игрок, «заколовшийся» случайно о свой столбик или «заколотый» противником, начинает игру снова по правилам начального удара, или, если он был «разбойником» — выбывает из игры, как окончивший свою партию.

«Заколоть» шар противника можно, или послав его на колышек ударом своего шара, или предварительно скрочившав его.

**28. «Мертвый» шар.** Шар становится «мертвым» после удара о колышек противника, пока не пройдёт первые, со стороны соперника, воротца.

Если после удара о колышек шар прошел отскоком очередные воротца или встал в них в «масло», то шар уже не «мертвый».

Если чужой шар тем или иным путем коснется «мертвого», он также становится «мертвым» — такой шар называется «покойник» и снимается с поля до следующего своего хода, «покойник» начинает игру снова с начального удара (от своего колышка).

*Совет.* Стратегия для «мертвого» шара: (1) после прохода последних воротец перед чужим колышком можно ударить в чужой колышек так, чтобы шар отскочил в шар соперника и «убил» его; (2) после прохода последних воротец перед чужим колышком можно ударить в чужой колышек так, чтобы шар отскочил к воротцам которые нужно проходить противнику и загородил проход шару соперника, не давая пройти или дать ему «убиться».

**29. «Разбойник».** Шар, прошедший все воротца на поле, но не заколовшийся (не ударившийся) о свой колышек, считается «разбойником». «Разбойник» может крокировать любые шары, прошедшие «мышеловку», но при этом он не обязан проходить воротца, не может застрять в «масле» и может

проходить воротца в любом направлении. Шар остается «разбойником» до удара о свой колышек (пока не «заколется»), после чего прекращает игру.

**30. Победитель.** Игрок, который после прохождения всех воротец в установленном порядке первым «заколет» свой шар о свой колышек, объявляется победителем. При командной игре победителем является команда, оба игрока которой первыми «закололи» свои шары о свой колышек.