

# Krocketregler

Februar 2008



**DGI Krocket**

*- en aktivitet på tværs af alder og køn*



**Reglerne:** Godkendt på crocketsamling/midtvejsmøde i Fuglsø, november 1998.

**Ændringer:** Godkendt af DGI Crockets midtvejsmøde, november 2007 i DGI-byen.

**Købes hos:** DGI  
Vingsted Skovvej 1  
7100 Vejle  
Tlf.: 79 40 40 72  
Fax: 75 86 58 32  
- eller via vores hjemmeside:  
[www.dgi.dk/butikken](http://www.dgi.dk/butikken)

Revideret udgave, februar 2008

**Fotos:** Privat

**Layout:** DGI kommunikation mhk/150108

Tryk: DGI print

DGI-vnr.: 95203



## Reglerne indeholder følgende paragraffer:

Krocketudstyr.....	Side	4
§ 1 Start af spillet .....	Side	5
§ 2 Buer .....	Side	6
§ 3 Grundregler .....	Side	7
§ 4 Krockering.....	Side	9
§ 5 Pindekugle.....	Side	11
§ 6 Frispiller .....	Side	12
§ 7 Død kugle .....	Side	13
§ 8 Lægge for .....	Side	13
§ 9 Diverse .....	Side	14
§ 10 Pointsystemet.....	Side	16
§ 11 Krocketbane .....	Side	17
Egne notater.....	Side	18

Vi gør opmærksom på, at der er sket væsentlige ændringer i følgende:

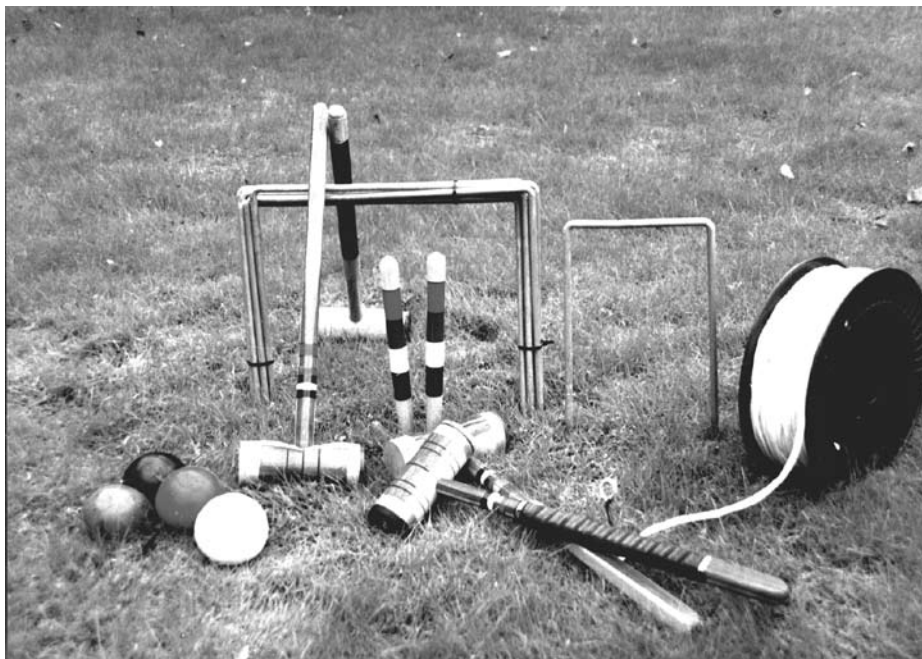
### Side 4, krocketudstyr

§ 1, stk. 2 - § 2, stk. 1 og 2, § 3 fra stk. 9 og resten, § 4, stk. 2, 4 og 8,  
§ 7, stk. 1, § 8 (bemærk at alt om straffeslag er bortfaldet! § 9, stk. 2 og 7,  
§ 10, stk. 2.

## Krocketudstyr

En krocketbane består af:

- 100 meter snor til markering af banen.
- 4 pløkker til banens hjørner.
- 8 buer á 40 cm bredde og ca. 45 cm høje.
- 1 bue á 18 cm bredde og ca. 45 cm høj.
- 1 rund start-/slutpind, diameter max. 25 mm.
- 1 rund vendepind, diameter max 25 mm.
- 4 kunststofkugler med en diameter på 85 mm +/- 5 mm og en vægt på 330 g +/- 6 g. Kuglernes farve skal være rød, blå, gul og sort.
- 4 køller. Køllen må vælges efter eget valg, dog skal skaftet være mindst 45 cm eksklusive køllehoved.
- Der må kun skiftes kølle under kampen, hvis køllen går i stykker.



## Start af spillet

### § 1

#### Stk. 1:

Før spillet går i gang, foretages der lodtrækning om farverne. Én spiller fra hvert par slår en kugle mod startpinden. Den, der er kommet nærmest startpinden, har vundet lodtrækningen og dermed retten til at vælge farver.

Det er altid rød kugle, der starter spillet.

#### Stk. 2:

Farverne på start-/slutpind set fra toppen giver rækkefølgen på spillerne. Rød og gul er medspillere, ligesom blå og sort er medspillere.

Den første spiller starter på spillet ved at lægge sin kugle til venstre eller højre for start-/slutpinden foran bue 1, så der kan komme et kølleskæft ned mellem kuglen og bue 1. Nu slår den første spiller til kuglen, således at denne passerer bue 1 - eller bue 1 og 2 - og fortsætter mod de efterfølgende buer, indtil alle slag er brugt.

#### Stk. 3:

Buerne passerer i nummerrækkefølge.

#### Stk. 4:

Bue 1 består af 1 stk., som giver ret til ét slag.

Bue 2 består af 1 stk., som giver ret til ét slag.

Passeres bue 1 og 2 i ét slag, giver dette ret til **to slag**.

#### Stk. 5:

Der må ikke krockeres efter passage af bue 1 og/eller bue 2.

#### Stk. 6:

Bue 3 består af 1 stk., som giver ret til ét slag, og ret til krockering opnås.

#### Stk. 7:

Bue 4 består af 1 stk., som giver ret til to slag.

#### Stk. 8:

Bue 5 består af 1 stk., som giver ret til ét slag.

#### Stk. 9:

Bue 6 består af 1 stk., som giver ret til ét slag.

Bue 7 består af 1 stk., som giver ret til ét slag.

Passeres bue 6 og 7 i ét slag, giver dette ret til to slag.

Derefter til vendepinden. Når vendepinden rammes, giver dette ret til ét slag, og kuglen er nu pindekugle.

**Stk. 10:**

Bue 8 består af 1 stk., som giver ret til ét slag.

Bue 9 består af 1 stk., som giver ret til ét slag.

Passeres bue 8 og 9 i ét slag, giver dette ret til to slag.

**Stk. 11:**

Efter at have passeret bue 8, er kuglen ikke længere pindekugle.

**Stk. 12:**

Bue 10 består af 1 stk., som giver ret til ét slag.

**Stk. 13:**

Bue 11 består af 1 stk., som giver ret til to slag.

**Stk. 14:**

Bue 12 består af 1 stk., som giver ret til ét slag.

**Stk. 15:**

Bue 13 består af 1 stk., som giver ret til ét slag.

Bue 14 består af 1 stk., som giver ret til ét slag.

Passeres bue 13 og 14 i ét slag, giver dette ret til to slag.

**Stk. 16:**

Når bue 14 passeres, er kuglen frispiller, såfremt start-/slutpinden ikke rammes.

**Stk. 17:**

Rammes start-/slutpinden, er kuglen pindekugle og skal begynde med bue 8, næste gang kuglen har slag. Indtil da holdes kuglen i hånden.

**Fortolkning:**

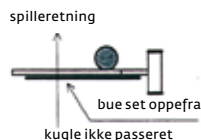
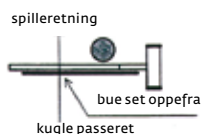
Kuglen må ikke starte ved bue 8 før næste gang, det er spillerens tur. Dette uanset om kuglen i ét slag har passeret både bue 13 og bue 14 og dermed opnået 2 slag.

**Stk. 18:**

Spillet er slut, når to medspillere, som er frispillere, har krockeret alle kugler på banen, og begge kugler har ramt start-/slutpinden.

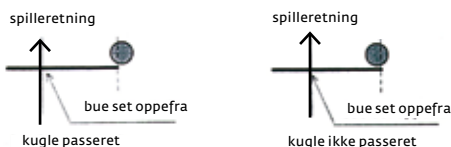
**Buer****§ 2****Stk. 1:**

En kugle har ikke passeret en bue, før spillerens kølleskaft kan gå ned mellem kuglen og buen uden at berøre kuglen. Dette er gældende, uanset om kuglen slås i stilling bagfra eller skal passere buen. Siden af køllehovedet skal lægges på banen, når dette kontrolleres.



### Stk. 2:

Det kan forekomme, at kuglen passerer buen og ligger bagved en af stængerne. Hvis halvdelen af kuglen er uden for midten af buestangen, er kuglen passeret, uanset om skaftet kan gå ned mellem kugle og bue. Dette er gældende, uanset fra hvilken retning buen passerer.

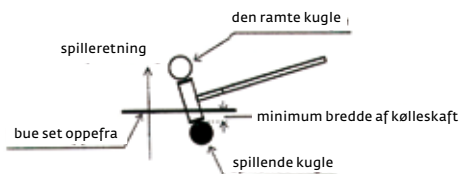


### Stk. 3:

Når en kugle sendes igennem en bue af en med- eller modspiller, har kuglen kun sit almindelige slag.

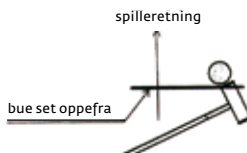
### Stk. 4:

En kugle skal altid efter en krockering lægges i stilling, således at kølleskaftet kan gå ned mellem bue og kugle uden at røre kuglen, såfremt kuglen skal gennem buen ved næste slag.



### Stk. 5:

En kugle må kun passere en bue ved, at køllen føres frem i kuglens gennemløbsretning ind igennem buen.



### Stk. 6:

Hvis start-/slutpinden rammes ved passage af bue 14, således at kuglen løber tilbage i buen, er kuglen ikke pindekugle, idet buen ikke er passeret.

## Grundregler

### § 3

#### Stk. 1:

Der må kun holdes på køllen med én hånd. Der skal holdes mindst 10 cm fra køllehovedet. Dette punkt skal være synligt afmærket på skaftet. Der må ikke slås med siden af køllen.

#### Stk. 2:

Ved et slag forstås at slå til kuglen én gang. Et slag er kun gyldigt, når køllen og kuglen har rørt hinanden i slaget. Ugyldige slag skal lægges tilbage.

### Stk. 3:

Ved i et slag at passere en bue gives et slag, undtagen midterbuen (4/11) hvor der gives to slag. Ved i ét slag at passere to eller flere buer gives to slag.

### Stk. 4:

I første slag efter en bue er der ret til krockering, dog først efter passage af bue 3.

### Stk. 5:

Der kan højst opnås to slag. Ikke benyttede slag kan ikke overføres

- ved krockering
- når en bue passerer
- ved at ramme vendepinden.

### Stk. 6:

Resultatet af et slag opgøres, når kuglen/kuglerne ligger stille. Dette er afgørende for, om den/de kan erklæres for

- at være uden for banen
- at have passeret en bue
- at have opnået slag
- at have mistet slag
- osv.

### Fortolkning:

Det er altid, når kuglerne ligger helt stille, at opgørelsen over, hvad der er opnået ved slaget, kan gøres op.

### Stk. 7:

En kugle er ikke ude, før den ligger stille og er helt fri af snoren.



### Stk. 8:

En kugle, der ligger uden for banen, skal lægges et køllehoved ind vinkelret på snoren, hvor den løb ud af banen.



### Stk. 9:

Når spilleren har et slag og slår sin kugle uden for banen, mister et slag. Da kuglen ikke har flere slag, er kuglen død. Kuglen lægges uden for snoren et køllehoved fra, hvor den løb ud. Næste gang spilleren har slag, lægges kuglen ind - et køllehoved fra snoren. Først næste gang herefter må spilleren slå.

### Stk. 10:

Der kan højst tabes ét slag, uanset hvor mange fejl der laves i det udførte slag. Det er altid det først opnåede slag, der tabes.



### Der tabes slag,

- når én eller flere kugler løber ud af banen
- når andre kugler berøres med køllen i forbindelse med slaget. Berørte kugler skal lægges tilbage
- ved fast krockade, når spillende kugle flytter sig mere end kuglens diameter
- ved fast krockade, når hånd/fod rører andre kugler end den ramte og spillende kugle (dette gælder kun i selve slaget)
- hvis bue eller pind rykkes op, når spilleren slår. Buen skal ligge fladt på jorden, før der mistes slag
- ved ført slag.

Straffen for fejl falder først, når kuglerne ligger stille. Dvs., at opnåede slag i det udførte slag fratrækkes et slag for fejl.

### Stk. 11:

#### Der tabes ikke slag,

- hvis en spiller slår til forkert kugle
- hvis andre kugler rammes af spillerens kølle, fod eller hånd i forbindelse med klargøring til slaget
- hvis andre kugler flyttes ved at spilleren med sin kølle eller fod flytter snoren.

I sidstnævnte tre tilfælde skal kuglen/kuglerne lægges tilbage.

### Stk. 12:

Når 2 medspillere er blevet frispillere, skal de krockere hinanden og begge modspillere. Herefter er en spiller færdig, hvis start-/slutpind rammes. Kuglen fjernes fra banen. Spillet er afsluttet, når begge kugler har ramt start-/slutpinden.

### Stk. 13:

En frispiller, der har krockeret en anden kugle, som ikke er frispiller, skal krockere denne kugle igen, hvis den bliver frispiller.

## Krockering

### § 4

### Stk. 1:

Ved en krockering forstås, at spillende kugle rammer en anden kugle, når kuglen, der spiller, har ret til krockering.

### Stk. 2:

Retten til krockering er til stede

- i 1. slag efter passage af bue 3-14
- når mindst én af kuglerne er frispiller. Spillende kugle skal dog have passeret bue 3.

### Fortolkning:

Ved passage af bue 3 kan der ikke opnås krockering af en frispiller i samme slag, som buen passerer i.

### Stk. 3:

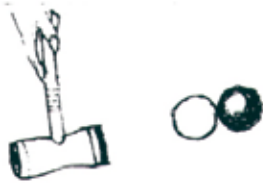
En krockering giver to slag.

### Stk. 4:

Den spillende kugle flyttes hen til den ramte kugle, og der spilles efter én af følgende tre muligheder:

### Løs krockade:

Kuglerne lægges, så de rører hinanden, og der slås til den spillende kugle.



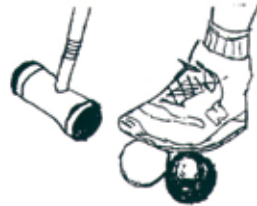
### Fri krockade:

Spillende kugle lægges et køllehoved fra den ramte kugle, og der slås til den spillende kugle.



### Fast krockade:

Kuglerne lægges, så de rører hinanden. Spillende kugle holdes fast med hånden, foden eller fødderne, og der slås til spillende kugle.



### Stk. 5:

En kugle kan kun krockeres én gang i hver omgang. Dog må kuglen igen krockeres, såfremt spillende kugle passerer en bue som led i spillet.

### Stk. 6:

Når 2 kugler rører hinanden, er der altid udført en krockering ved et slag med den ene kugle – uanset slagretning – når retten til krockering er til stede.

### Stk. 7:

En spillende kugle kan ikke i samme slag udføre en krockering og efterfølgende

- passere en bue
- ramme vendepinden
- ramme start-/slutpinden

Det er kun krockeringen, der er udført.

### Stk. 8:

- En spillende kugle kan i samme slag først passere en bue og derefter krockere en frispiller, når retten til krockering er til stede. Ved i samme slag at passere bue 14 og krockere en frispiller er denne krockeret, men ikke ud-krockeret.

### Stk. 9:

En spillende kugle kan ikke i samme slag passere en bue og derefter krockere en almindelig kugle. Denne kugle kan først krockeres i det efterfølgende slag, der er det første efter buen.

## Pindekugler

### § 5

#### Alle pindekugler:

#### Stk. 1:

Ved en pindekugle forstås, at kuglen har ramt vendepinden efter bue 7, eller start-/slutpinden efter bue 14.

#### Stk. 2:

En medspillers kugle kan pindekugles ved

- fast krockade
- løs krockade
- at ramme kuglen, uden spillende kugle derved opnår krockering.

#### Stk. 3:

En medspillers kugle kan ikke pindekugles ved krockering.

#### Stk. 4:

En modspillers kugle kan aldrig pindekugles.

#### Pindekugle ved vendepind:

#### Stk. 5:

En pindekugle har ikke ret til krockering, ligesom der ikke kan opnås krockering af en pindekugle.

**Stk. 6:**

En kugle, der har ramt vende-pinden, har ret til at ligge som pindekugle i 3 slag. Efter 4. slag må kuglen krockeres.

**Fortolkning:**

Hvis en medspiller pindekugler, må kuglen som pindekugle kun ligge to slag, idet den ikke har opnået slag ved at ramme pinden.

**Stk. 7:**

Hvis en kugle forårsager, at modstanderens pindekugle/pindekugler rammes, må den/de være pindekugle i to slag fra berøringstidspunktet. Efter 3. slag må kuglen krockeres.

**Stk. 8:**

Når en pindekugle har passeret bue 8, er den ikke pindekugle længere.

**Stk. 9:**

En pindekugle – og kun en pindekugle – kan ramme en anden pindekugle således, at denne passerer bue 8 eller bue 8 og 9.

**Pindekugle ved start-/slutpind:****Stk. 10:**

Pinden må ikke rammes i slaget, som bue 14 passerer med. Hvis en kugle krockeres, før pinden rammes, gælder krockeringen. Rammes pinden, er kuglen pindekugle og skal begynde ved bue 8. Kuglen skal holdes i hånden, indtil kuglen har slag. Kuglen skal passere bue 8 i første slag. Kuglen må ikke lægges bagved en anden kugle, så denne flytter sig ved spillerens slag.

**Fortolkning:**

Såfremt en frispillerkugle krockeres, før pinden rammes, gælder krockeringen.

**Frispiller****§ 6****Stk. 1:**

Ved en frispiller forstås, at kuglen har passeret gennem alle buer og specielt bue 14 uden at ramme start-/slutpinden.

**Stk. 2:**

Frispilleren kan altid krockere de øvrige spillere, ligesom disse spillere altid kan krockere frispilleren, når retten haves.

## Død kugle

### § 7

#### Stk. 1:

Ved en død kugle forstås, at kuglen har begået en fejl i sidste slag og derved mister et slag. Man opnår ikke slag ved at ramme en død kugle, der ligger på banen.

Kuglen skal ligge over, næste gang den har ret til slag. Herefter må kuglen gerne krockeres. Alle øvrige regler gælder også for en død kugle.

Rammer man en død kugle, som ligger på banen, og den døde kugle løber ud af banen, mister man et slag. Den døde kugle lægges ind på banen – et køllehoved vinkelret på snoren, hvor den løb ud.

## Lægge for

### § 8

#### Stk. 1:

At lægge for efter en krockering vil sige at få en god udgangsstilling for medspillerens efterfølgende krockering.

#### Stk. 2:

Reglerne for at "lægge for" gælder altid efter en krockering, når mindst én af de to medspillere er frispiller.

#### Stk. 3:

Der lægges for ved at slå spillende kugle nærmere medspillerens kugle end 30 cm.

Vil man lægge for, udføres dette på én af følgende måder:

#### Løs og fast krockade:

Medspillerens kugle skal løbe mindst 30 cm i første slag. I andet slag slås kuglen hen mod medspillerens kugle.

#### Fri krockade:

Kuglen slås mindst 30 cm fra medspillerens kugle i første slag. Afstanden på de 30 cm måles mellem kuglerne  $O \longleftrightarrow O$ . I andet slag slås kuglen hen mod medspillerens kugle.

#### Stk. 4:

Overholdes afstanden på 30 cm ikke i første slag, skal spillende kugle slå andet slag på en sådan måde, at de 30 cm opnås totalt.

#### Stk. 5:

Overholdes afstanden på 30 cm ikke efter sidste slag – dette gælder også, når spillende kugle kun har ét slag – mister spillende kugle et slag og er derved en død kugle.

#### Stk. 6:

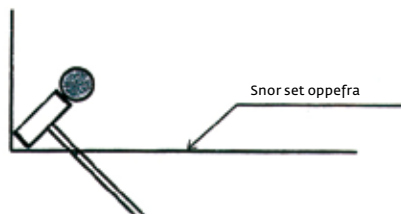
Uden krockering må kuglerne altid lægge for.

## Diverse

### § 9

#### Stk. 1:

Løber kuglen ud af banen nøjagtigt i hjørnet, skal kuglen lægges et køllehoved ind målt fra hjørnet, således at ingen del af køllehovedet er uden for snoren. Kuglen skal ligge lige langt fra begge snore.



#### Stk. 2:

Ført slag er ikke tilladt.

#### Fortolkning:

”Ført slag” er, når kuglen skubbes fremad af køllen, uden at køllen først er ført tilbage, og kuglen derved rammes to gange. Ved ført slag mistes et slag.

#### Stk. 3:

Hvis kuglen/kuglerne berøres af køllen i forbindelse med klargøring til slaget, er dette ikke et slag. Men kuglen/kuglerne må selvfølgelig ikke flytte sig, og

spilleren bør absolut undgå at berøre kuglen/kuglerne med køllen før slaget.

#### Stk. 4:

Spillerne skal udvise sportslig optræden under krocketkampen og ikke genere med- og modspillere.

#### Stk. 5:

Hvis der er en ujævnhed på banen, må denne kun bankes ned efter aftale med de andre spillere, og man må ikke banke eller slæbe en vej til kuglen.

#### Stk. 6:

Dispensation kan gives til spillere med fysisk handicap og skal altid være givet af den hjemlige landsdelsforening.

#### Stk. 7:

Ved tvivlsspørgsmål er det altid de fire spillere på banen, der skal blive enige om spillet. Ved stævner kan der være en stævneledelse, man kan spørge til råds, men som udgangspunkt er det altid forannævnte, der er gældende.



**DGI Krocket**



# Pointsystemet

## § 10

### Stk. 1:

Pindekugle .....	1 point pr. kugle
Retur midterbuen.....	2 point pr. kugle
Frispiller .....	3 point pr. kugle
Udkrockeret/-pindeklar .....	4 point pr. par
Vundet kamp.....	4 point pr. par

Ved afslutning af spillet kan modstanderne ikke opnå 16 point, før de har ret til slag. Det vil sige, at en kamp **kun** kan ende som følger:

20-0  
20-1  
20-2  
20-3  
20-4  
20-6  
20-7  
20-9  
20-12  
20-16

### Stk. 2:

#### Resultatopgørelse

Puljevindere er dem, der har vundet flest kampe.

**VED SAMME ANTAL VUNDNE KAMPE**  
vinder dem, der har flest point.  
Disse beregnes på grundlag af egne erhvervede point reduceret med afgivne point.

#### VED LIGE ANTAL POINT.

Flest vundne kampe indbyrdes.

#### HVIS LIGE I INDBYRDES KAMPE:

Omkampe på neutral bane

- Flest vundne kampe.
- Højeste antal point, beregnet efter foranstående regel.

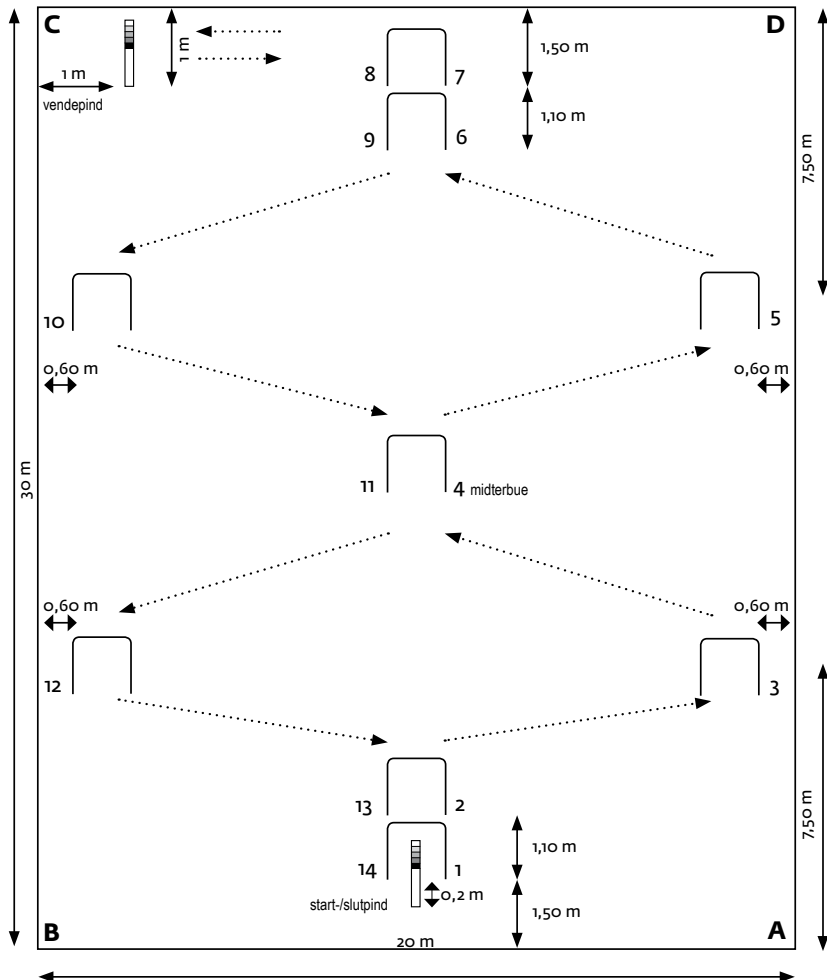
### Eksempel

Spiller	1	2	3	20	Egne point	Modst. point	I alt	Place-ring
Nr. 1		20	12	1	32	29	3	2
Nr. 2	9		20	1	29	36	-7	3
Nr. 3	20	16		1	36	32	4	1
Modst. point	29	36	32					



# Krocketbane

## § 11



- Bredde af buer: 40 cm
- Bredde af midterbue: 18 cm
- Højde af bueben, ca.: 45 cm
- Placering: Højde af bueben ca. 35 cm over jorden.

Egne notater:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Egne notater:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





Vingsted Skovvej 1, 7100 Vejle

tlf. 79 40 40 40

info@dgi.dk

www.dgi.dk/krocket