



CROQUET TOUT-TERRAIN
REGLES DE JEU

SPILLEREGLER
TERRENGCROQUET

KAPITTEL I

INNLEDNING

1.1 MANDAT

Reglene for terrengcroquet er fastsatt av Fédération Internationale de Croquet Tout-Terrain (FICT) og oversatt til norsk av Norsk Terrengcroquetforbund (NTCF).

1.2 DOPING

Alle deltagere plikter å innta minst én enhet godkjent, koordinasjonsnedsettende dopingmiddel før start og derette minst én enhet pr. time spill. Som godkjente enheter regnes:

1. 1/2 liter øl (4,5 % alkohol eller mer)
2. 1 glass vin eller champagne (11 % alkohol eller mer)
3. 4 cl sprit (35 % alkohol eller mer)

KAPITTEL II

BANEN

2.1 BANEN

Terrengcroquet spilles på bane med samme grunnoppstilling som ordinær croquet (se skisse 1), men med de variasjoner som følger av øvrige bestemmelser i dette kapittel.

2.2 UNDERLAG

Terrengcroquet spilles på varierende underlag og bøyene skal være plassert på minst to ulike typer underlag. Som ulike typer underlag regnes:

1. Gressplen, mose, grus og sand
2. Grov pukkk o.l.
3. Svaberg, steiner o.l.
4. Mudder, dyp gjørme o.l.

2.3 AVSTANDER

Ordinær (dvs. kjedelig) croquet spilles på bane som er 32x12,8m, der alle avstander mellom porter fortrinnsvis er 3,2m og avstand mellom bøyلة og kryss er 6,4m. Terrengcroquet spilles på bane der disse mål konsekvent fravikes med mindre turningsledelsen avgjør at standardavstand er mer i sportens ånd enn alternative avstander. Dog kan maksimalt tre individuelle avstander tilsvare ordinær croquet.

KAPITTEL III

UTSTYR OG SPILLERE

3.1 UTSTYR

Kun croquetkuler av noenlunde lik - men helst varierende - størrelse og vekt kan brukes i samme spill. Køllenes slagflater skal være parallelle, flate og parallelle med skaftet. Endeflatene kan være riflet.

Dommeren godkjenner utstyret. I turneringer godkjennes utstyret av turneringsledelsen. Det er ikke lov med 2 køller i samme kamp¹.

3.2 SPILLERNE

Terrengcroquet spilles av to eller flere lag og det skal som være like mange deltagere pr. lag (jf. regel 3.3). Lagene følger pinnens farger som i ordinær croquet.

Eventuelle nye spillere kan tre inn i et allerede påbegynt spill dersom at alle deltagere bifaller dette og kun dersom vedkommende trer inn på et undertallig lag eller - dersom alle lag allerede har like mange deltagere - på det lag som skriker høyest.

En ferdig deltager i et spill kan ikke starte på nytt eller hjelpe en annen spiller.

3.3 PARTERING

Antall deltagere pr. lag skal være så likt som mulig uten å partere deltagere.

3.4 POENGBEREGNING

Hver bøyle passert i riktig rekkefølge og rett vei gir 1 poeng, Krysset gir også 1 poeng, likeså begge pinnene. Dersom en motspiller sender en røver på pinnen får motspilleren poenget, men røveren beholder de andre poengene. Dette med å få en motspillers poeng gjelder ikke i løpet av bøylespillet dersom en

¹ Mannlige spillere kan dog medbringe to køller såfremt kun den ene benyttes i spillet.

sender en med- eller motspiller gjennom en bøyle.
Tellende treff i røverspillet gir 1 poeng pr. treff.

DEL IV

SPILLET

4.1 FORMÅL

Spillet går ut på å slå croquetkulen gjennom bøylene i den rekkefølgen og etter den vei som pilene på skissen viser (skisse 1). Kulen må berøre vendepinnen. Senere skal den treffe målpinnen. Etter gjennomgang av alle bøylene er deltageren «røver» og skal treffe motspillernes kuler et på forhånd bestemt antall ganger. Når dette er gjort skal han/hun treffe målpinnen. Dersom målpinnen treffes før motstandernes kuler er truffet ved egen eller andres aktivitet får spilleren siste oppnåelige plass. Dersom det skjer ved egen aktivitet kalles det «selvmord». Se også «Røver» som forklares senere, §4.6.

4.2 Å SPILLE PÅ TID

Spillerne, eller en turneringsledelse, kan bli enige om at spillet skal anses ferdig på et gitt tidspunkt. Runden skal imidlertid spilles ut. Den som da er kommet lengst har vunnet. Lengst har den kommet som:

1. Er røver med flest treff
2. Ble røver først

3. Er lengst i bøylespillet
4. Den som kom gjennom siste tellende bøyle først

4.3 START OG SPILL

Spillet starter med at man trekker om rekkefølgen. Førstemann velger først farge, dernest andremann osv.

Når man begynner spillet må hver spiller legge sin kule innen en klubbelengdes avstand (se definisjoner) fra startpinnen og forsøke i et slag å slå kulen gjennom den første eller gjennom begge de to første bøyene.

Man spiller i den rekkefølge som pinnens farger angir ovenifra.

En spiller fortsetter å spille så lenge vedkommende spiller med fremgang. Dersom vedkommende mislykkes er det neste spillers tur. Å ha fremgang vil si å slå kulen gjennom den bøylen som står for tur, treffe vendepinnen eller - dersom man i omgangen har vært igjennom en bøyle - treffe en annen spillers kule. En røverkule kan allikevel alltid treffes (se begrensning §4.4c).

En kule er halvdød når den treffer en annen kule eller vendepinnen og når den kommer til ro utenfor banen. Dvs. at den skal løftes opp for ytterligere å bringes i spill/legges inn på banen. Dersom en interaksjon skjer, for eksempel at kulen treffer enda en kule slik at denne settes i bevegelse er dette en del

av spillet.

4.4 SLAG

SLAG, DEFINISJON. Som slag regnes bare det slag som berører kulen, en «luftsving» regnes altså ikke som slag. Treffer man ballen i en luftsving og det ikke var meningen å treffe ballen regnes ikke dette som slag.

SLAG OG KLUBBELENGDE. Dersom kulen ikke flytter seg en klubbelengde ved slag, får spilleren ikke legge kulen tilbake og slå på nytt.

FEIL UTFØRT SLAG. Man har ikke lov til å dytte eller skyve kulen, eller å slå med køllehodet på tvers. Dette er feil utført slag. Kulen legges tilbake, vedkommende som har utført feil slag mister sin tur.

- a) **EKSTRA SLAG.** For hver bøyle man går igjennom riktig vei, får man ytterligere et slag. Man får også et slag når man treffer vendepinnen. Kulen skal da legges innen en klubbelengdes avstand fra pinnen. Hvis en ball går ut etter bøyleplassering eller ved treff på halvrvøerpinnen så mister man neste slag.
- b) **TO SLAG.** Passerer man to bøyer i et slag, får man to slag. Passering av krysset gir kun et slag.
- c) **SNYLT.** Dersom man i omgangen har vært igjennom en bøyle har man rett til å treffe en motspillers kule (rokkering). Dersom man har

gått igjennom to bøyler i et og samme slag kan man treffe andre kuler også på det andre av disse slagene. En røvers kule kan man alltid treffe. Men en ikke-røver kan kun sende en røver på pinnen dersom ikke-røveren nettopp har gått igjennom en bøyle, og røveren treffes i slaget deretter eller direkte. Dersom en røver blir sendt på pinnen av en ikke-røver under andre omstendigheter får det ikke konsekvenser for røveren. En røver har alltid rett til å treffe en motspillers kule.

Hvis man lykkes med å treffe en motspillers kule kan man benytte:

1. FAST KROKKERING, dvs. legge sin kule tett inntil den trufne kule og å sette en fot på sin egen kule og slå på denne, slik at motspillerens kule settes i bevegelse i den retning man ønsker. Deretter har man ytterligere et slag.
2. LØS KROKKERING, dvs. legge sin kule tett inntil den trufne kule og slå på sin egen kule slik at begge kuler settes i bevegelse og deretter igjen ha enda et slag.
3. eller legge sin kule innen en klubb lengdes avstand fra den trufne kule og derfra ta to slag.

Man får ikke dra fordel av å treffe en annens kule innen man har gått igjennom de tre første bøylene.

Hvis ballen forlater foten når man krokkerer ved

fast krokkering mister man det andre slaget.

En røver må benytte fast krokkering. Deretter vil han/hun ha ytterligere et slag som kan benyttes til å treffe flere.

- d) **MER OM SLAG. VANDRING.** Ikke-røvere har ikke lov til å benytte et eller to slag, ervervet gjennom å treffe en spiller (ikke-røver eller røver) til å treffe en annen spiller i den hensikt å erverve enda flere slag (se fig 1), men den kan ødelegge for denne. Imidlertid kan man som ikke-røver alltid treffe en røver, jmf. §9c, og erverve et nytt slag.
- e) **SLAG OG HINDRINGER.** Man har lov til å flytte på gjenstander som ikke kan karakteriseres som naturlige hindringer på banen og i dens umiddelbare nærhet dersom det hindrer en i ens slag. Banens utstyr kan allikevel aldri flyttes, obs. sidevimplene og hjørneflagg er ikke banens utstyr, og kan dermed flyttes.
- Man kan aldri flytte på en kule selv om denne skulle være i veien for å gjennomføre et slag.
- f) **UTNULLING AV EKSTRASLAG.** Når man går gjennom en bøyle eller rokkerer mister man de eventuelle ekstrasklag man hadde før dette skjedde. Kun ved gjennomgang av to bøyler i samme slag skjer ikke denne utnulling.
- g) **ØDELAGT UTSTYR.** Dersom personlig utstyr, dvs. kulle ev. kule, går i stykker under slag får

spilleren ikke omslag, men reparert eller nytt utstyr kan benyttes ut kampen. Dette gjelder dog ikke ekstrakølle medbragt av mannlige spillere, jf. §3.1.

- h) SLAG MED FEIL KULE. Dersom en spiller med feil kule skal alle slag fra og med dette feilslaget annulleres, alle berørte kuler skal legges tilbake og vedkommende mister sin tur.
- i) SLAG FØR SIN TUR. Dersom en slår før sin tur skal kulen legges tilbake og slaget annulleres og den ansvarlige mister sin tur. Dersom dette ikke oppdages før det er gått en runde fortsetter kampen som om intet galt er skjedd.

4.5 BØYLER

Å gå igjennom eller passere en bøyle vil si å gå igjennom den bøylene som står for tur for vedkommende og å gå igjennom denne rett vei slik at hele kulen er igjennom i ett slag.

Dersom en blir liggende inne i en bøyle som står i tur for å passeres og man har gått inn rett vei, må man slå seg tilbake i stilling før man kan gå igjennom bøylene helt. Andre kan slå den igjennom i rett vei, da anses den som å ha vært igjennom, men en slik passiv gjennomgang erverver da ikke noe ekstraslag.

4.6 RØVERE

- a) HOVEDREGEL. En spiller som har gått gjennom alle bøyene i riktig rekkefølge og riktig vei og truffet vendepinnen halvveis, kalles røver. For å vinne må denne innen han/hun går på målpinnen treffe og krokkere bort samtlige motspillere et på forhånd avtalt ganger. Man får et poeng for hver gang man gjør dette. En røver kan treffe andre spilleres kuler flere ganger en de avtalte og må da krokkere dem, men får ikke poeng for dette. Den første røveren som blir ferdig får førsteplass, de derpå følgende får første oppnåelige plass. Ingen delte plasseringer, unntak se §4.8a).

En røver har selvsagt det privilegium at han/hun kan treffe en motspiller uten å ha vært igjennom en bøyle. Han/hun må krokkere den trufne spiller med fast krokkering og har rett til ytterligere et slag hvor han/hun kan treffe en ny motspiller osv. Om røveren ved egen eller motspilleres hjelp treffer målpinnen innen samtlige kuler er truffet de på forhånd avtalte ganger (vanligvis 3), anses han ferdig og får siste oppnåelige plass. Om røveren skulle være så uheldig å gjøre dette selv kalles det selvmord. Når røveren har samlet alle poeng skal han/hun treffe målpinnen. Dersom dette gjøres av en motspiller får røveren siste oppnåelige plass.

En røverkule som blir sendt på pinnen får siste oppnåelige plass, men mister ikke poengene for

bøyleplasseringene og croqueringer utført som røver.

- b) **SLAG PÅ OG FOR RØVERE.** Spillere som ikke har gått igjennom samtlige bøylor (dvs. ikke selv er røver) får ved treff på røver bare et slag som kan benyttes som før foreskrevet (§4.4c), mens røvere, også på andre røvere, får to slag på alle motspilleres kuler.
- c) **RUP.** «Vrup» er ikke tillatt. Vrup vil si at det for en røver ikke er tillatt å treffe samme kule flere ganger i løpet av en tur, dvs. det er ikke mulig å få poeng igjen på noen før neste omgang.

4.7 UTENFOR BANEN

Når kulen kommer ut av banen skal den legges inn i rett vinkel fra det sted den stanser. Er plassen opptatt av annen kule er det den aktive spiller som bestemmer hvilken side kulen skal ligge på. Kulene må ha kontakt.

4.8 BRYTING

- a) **BRYTING OG PLASSERING.** Hvis en person må bryte spillet, kommer vedkommende på den siste oppnåelige plass. Dersom to spillere bryter samtidig, får de begge siste oppnåelige plass.
- b) **ANNULERING AV PARTI VED UENIGHET.** Annullering av partier kan finne sted dersom en alvorlig uenighet oppstår eller dersom alle er enige

om det. Hoveddommer må i tillegg godkjenne annulleringen.

4.9 EKSKLUDERING

- a) HOVEDREGEL. Dersom en skal bli ekskludert må alle (motspillere) være enige, og det må finnes en gyldig grunn. I konkurranser avgjør dommeren eller hoveddommeren.
- b) EKSKLUDERING OG PLASSERING. En som blir ekskludert får siste oppnåelige plass.

4.10 KONSENTRASJON.

En spiller kan forlange at hans motspillere skal forlate banen og ikke forstyrre spillet på eller utenfor banen verken verbalt eller på annen måte.

4.11 RÅD OG HJELP.

Ingen spiller har rett til å motta råd fra andre enn partnere i lagspill. Det må være en samvittighetssak hvordan en spiller opptrer dersom han/hun mottar uanmodete opplysninger eller råd. Enhver spiller har plikt til å oppgi hvor langt han/hun er i spillet.

DEL V

SÆRTILFELLE DEFINISJONER OG VARANTER

5.1 SÆRTILFELLE

- a) Dersom en kule 1 skal gjennom en bøyle og en annen (kule 2) ligger midt i bøylene, og kule 1 treffer kule 2 slik at begge kommer igjennom bøylene, har begge kuler vært igjennom (forutsatt at kule 2 har entret bøylene rett vei). Kule 1 kan da treffe kule 2 (eller en annen kule) og få to nye slag. Men dersom kule 1 nettopp (i samme slag) hadde vært igjennom en annen bøyle har han/hun truffet en motspiller og har rett til ytterligere to slag, men har ikke vært igjennom bøylene (denne er halvdød fra det øyeblikk den treffer kule 2), se fig.3).
- b) Dersom en røver 1 treffer en røver 2 og derpå ruller på pinnen har han ikke truffet pinnen, men har truffet røver 2, se fig. 4).
- c) Dersom en motspiller (ikke-røver eller røver) treffer en røver slik at denne treffer pinnen, har røveren (R på skissen) vært på pinnen og er ferdig med spillet, se fig. 5. Den andre kule legges innen en klubbelengde fra pinnen. Spilleren har derpå kun ett slag.

5.2 DEFINISJONER

Klubbelengde – lengden av en klubbe, hodet, den nederste delen av croquetkøllen (se fig. 2). Denne er

definert til 23cm.

En bøyle bør være 18 cm. bred.

Rokkere – å treffe en motspillers kule og ha rett til ytterligere slag.