

Regler för fältkrocket

Inledning

Fyra spelare deltagar och spelar i turordning:

Vän, ovän, vän, ovän.

Domare eller spelare singlar slant om vem som ska börja. Den som vinner får välja att börja eller låta motståndarna börja.

1. Utgångsläge

Varje spelare i speltur placerar sitt klot en klubblängd, 18 cm, från första bågens ben och spelar första slaget därifrån.

Dubbelbågarna kan passeras i ett slag. Då erhålles två slag till båge tre.

Spelaren kan också passera varje båge i ett slag och då erhålles ett slag efter varje passerad båge.

2. Rätt att krocka

a. För att få krockerätt måste båge nummer tre passeras. Klot som ej passerat båge nummer tre får bara förflyttas av sin egen spelare genom slag i speltur.

Förflyttas klot genom slag av annan spelares klot skall de träffade kloten läggas tillbaka där de låg innan de träffades.

b. Undantag: Medspelare som passerat båge tre har rätt att, med ett krocks slag förflytta medspelares klot som ej passerat båge tre. Därefter erhålles inget slag.

3. Rätt att krocka

När båge tre har passerats har spelare i speltur rätt att krocka varje spelares klot som passerat båge tre en gång och efter varje passerad båge en gång i varje speltur.

4. Efter krock

a. Löskrock

Båda kloten spelas intill varandra och spelas samtidigt i ett slag. Därefter erhålles ett slag.

b. Fast bortkrockning

Båda kloten placeras intill varandra och spelaren gör ett slag mot eget klot, men håller fast det egna klotet med handen eller foten. Därefter erhålles ett slag.

c. Två slag

Två slag är när spelaren får taga med sitt klot i handen och därifrån det krockade klotet stannat får spela två slag. En klubblängd, max 18 cm. Vid längre klubbor bör ett märke finnas vid 18 cm.

5. Spelturen upphör

Skulle spelarens klot förflytta sig från fot eller hand vid fast bortkrockning upphör spelturen.

6. Klot som är i läge och båge är passerad

a. I läge för en båge är ett klot som ligger helt framför bågens ben i den riktning bågen skall passeras.

b. En båge är passerad när det spelade klotet stannat och inte någon del av klotet finns innanför bågens ben.

7. Allmän regel

Då ett klot förflyttas genom ett slag av spelare i speltur och flera moment inträffar i ett och samma slag gäller det första momentet, men om övriga klot passerar båge eller tar vändpinne räknas detta, dock ej vid slutpinne för motståndaren.

8. Sidobågar

Samtliga sidobågar passeras med ett slag och därefter erhålles ett slag.

9. Kronan eller mittenbågen

a. Kronan passeras åt ett håll första gången mot sidobåge nummer sex. Därefter erhålles två slag.

b. Kronan passeras åt motsatt håll mot sista sidobågen nr 14, när spelaren är på väg tillbaka mot slutpinnen. Därefter erhålles två slag.

10. Dubbelbågarna nummer två

a. Dubbelbågarna kan passeras i ett slag. Då erhålles två slag, men träffas vändpinnen i samma slag erhålles ett slag.

b. En båge i taget kan passeras och då erhålles ett slag efter varje passerad båge.

c. Efter vändpinnen träffats erhålles ett slag.

d. Samma regler gäller för retur genom bågarna.

11. Pinngubbe

a. Spelare i speltur som träffat vändpinnen och ej klarar att spela sitt klot genom första bågen i retur i ett slag kallas pinngubbe.

b. Pinngubbe saknar därefter rätt att krocka på samtliga spelare tills han eller hans medspelare spelat pinngubbens klot genom första bågen tillbaka.

c. Motspelare i speltur får endast förflytta pinngubbens klot genom krock en gång i varje speltur och en gång efter varje passerad båge. Uppstår därefter krock så att pinngubbens klot sätts i rörelse, flyttas pinngubbens klot tillbaka där det låg innan det krockades.

d. Spelare i speltur som krockar pinngubben erhåller två slag.

e. Om pinngubbe krockas av motståndare genom första bågen ut vid vändbågarna äger man rätt att slå bort klotet.

12. Sista dubbelbågarna

- a. Om sista dubbelbågarna passeras i ett slag erhålles två slag.
- b. En båge i sänder kan passeras och spelaren erhåller då ett slag efter varje passerad båge.
- c. Spelare i speltur som med sitt eget klot träffar slutpinnen gör detta klot dött och får ej fortsätta spela.
- d. Motståndare kan ej spela motståndarens klot på pinnen för att vara dött.

13. Fribrytare

Fribrytare blir varje spelare som passerat igenom samtliga bågar och andra regler för att krocka fribrytare gäller.

- a. Spelare i speltur som ej är fribrytare erhåller ett slag efter att ha krockat fribrytarens klot.
- b. Spelare i speltur som ej är fribrytare och spelar löskrock eller fast bortkrockning erhåller inget slag.
- c. Krockar man motståndare genom sista bågen erhålles endast ett slag.

14. Skänka

- a. Skänka är när en spelare i speltur krockar medspelarens klot och skänker sina slag för att placera sitt eget klot framför det krockade klotet i riktning som skall anges så korrekt som möjligt till motspelarna. Därefter meddelar spelaren att skänken är satt eller att det är klart. Därefter får inga ändringar göras.
- b. Medspelaren spelar därefter skänken med ett krockslag i nästa speltur.
- c. Spelare i speltur som spelar på fel klot där skänk förekommer skall lägga tillbaka båda kloten där de låg innan skänken spelades. Spelturen upphör därefter.
- d. Krock på medspelares klot över gränsen har möjlighet att skänka där klotet stannat.

15. Spel över gräns med eget klot

Spelare som i speltur gör ett slag och det spelade klotet passerar ut över gränsen får spela sitt nästa slag därifrån klotet stannat.

16. Krock ut över gräns med motståndares klot

Spelare i speltur som gör ett slag och krock uppstår så att det krockade klotet passerar ut över gränsen får fortsätta att spela sitt nästa slag därifrån det krockade klotet stannat och kan välja:

a. löskrock

b. fast bortkrockning

I båda fallen måste det krockade klotet spelas in över gränsen. Uppstår ett slag och det krockade klotet ej passerar in över gränsen flyttas det krockade klotet in till gränsen i den riktning där spelaren gjort sitt slag efter det att spelarens speltur upphört.

17. Två slag

Spelas två slag gör spelaren sitt första slag därifrån det krockade klotet stannat. Det krockade klotet flyttas in till gränsen där det gick ut efter att spelarens speltur upphört.

18. Krocka motspelarens klot utanför gränsen

Spelare i speltur som krockar motspelarens klot, som befinner sig utanför gränsen, kan välja:

a. Löskrock

b. Fast bortkrockning

c. Två slag

d. Motståndarens klot kan ligga kvar

19. Spel med medspelares klot över gränsen

- a. Med medspelares klot är det tillåtet att spela ut över gränsen och medspelaren får spela därifrån dennes klot stannat.
- b. Utanför gränsen får man välja att spela hur man vill med medspelares klot.

20. Allmän regel

Spelare i speltur som med ett slag förflyttar motståndares klot ut över gränsen med löskrock eller fast krockering skall flytta klotet in till gränsen där det gick ut efter det att spelarens speltur upphört.

21. Klot som stannat

- a. Klot som stannat och därefter satts i rörelse av egen kraft spelas därifrån klotet stannat.
- b. Klot som spelas tillfälligt ut över gränsen och in på planen igen i samma slag spelas därifrån klotet har stannat.

22. Slut på spelet

När båda spelarna i samma lag är fribrytare kan spelet avslutas på följande sätt:

- a. Spelare i speltur som krockar medspelares klot kan skänka mot slutpinnen. Träffar första klotet slutpinnen är spelet slut och dessa spelare har vunnit.
- b. Spelaren kan också välja löskrock. Då måste första klotet träffa pinnen och spelaren måste även träffa pinnen med sitt eget klot i efterföljande slag.
- c. Spelar spelaren fast krockering gäller samma som vid b:
- d. Spelare som spelar sitt eget klot och ej träffar slutpinnen får fortsätta spela ensam tills han själv träffar slutpinnen i ett nytt slag eller att motspelarna passerat alla bågarna och spelat sina klot på slutpinnen.

23. Slag på eget klot

a. Om spelare i speltur gör ett slag på sitt eget klot så att klotet förflyttas från sitt utgångsläge räknas det som slag, även om klubbhuvudet lossnar och träffar klotet.

b. Vid slag på eget klot och man träffar detta men i samma slag träffar ett annat klot med klubban efteråt, flyttas det av misstag träffade klotet tillbaka till utgångsläget.

24. Tvister

Domare bör finnas om tvister skulle uppstå.

25. Lutande terräng

Spelare har rätt att vid lutande terräng efter fast mark knacka fast båda kloten för att kunna fortsätta spela.

26. Klubba

Valfri klubba

27. Klot

Nylon eller liknande, 79-80 mm.

28. Bågar

25 cm höga och 25 cm breda.

Avstånd mellan pinne och båge, 1.5 m.

Avstånd mellan båge och båge, 1.5 m.

Bågarna i fältkrocket placeras efter terrängens lämplighet och kan därför avvika något från spelplanen.

29. Märkning av klubbor

Klubbor vid spel bör vara märkta med tejp i samma färg som klotet som spelas med.

30. Planmått

Planens mått skall vara cirka 60 x 60 meter.

31. Banka med klubban

Att banka ner stenar eller ojämnheter med klubban eller att vika undan gräs med handen är ej tillåtet.

Endast lösa kvistar och dylikt som kan störa klotbanan får borttagas.

Vid tävlingsspel kan endast domaren utdela bötesstraff av ett förlorat slag om regeln missbrukas.

32. Rengöring av klot

När klotet är i spel får ej klotet tagas upp från marken utan måste torkas av på stället.

33. Utanför gränsen.

a. Utanför gränsen är det inte tillåtet att flytta någonting. Inte flytta lösa kvistar, lösa stenar eller dylikt, ej heller får man vika undan gräset eller putsa rent med händer, fötter eller dylikt. Bakom klotet får man göra rent så att man kan slå ordentligt.

b. Om klot försvinner i vegetationen får man ta ett nytt klot och lägga det vid gränsen där det försvunna klotet gick in och plikta ett slag.

c. När ett klot ej är spelbart får man droppa klotet en klubblängd bredvid, dock ej närmare gränsen, och plikta ett slag.

Redigering:
Peter Grönborg
www.passus.nu
2023-01-17

NOT: *Reglerna ovan sammanställdes av en kommitté i Kalmar. De stadfästes den 10 juli 1991. Representanter från Tallhagens Krocketklubb och Stensö Krocketklubb medverkade. Ansvariga var Einar Nilsson, Jan-Åke Lundberg, Arne Andersson, Jim Zonabend och Christer Hammar.*