



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВОРОБЕЙ

КРОКЕТ

4 x 4

Московский крокет клуб
ШРК

Крокет «Воробей»

ВороБей – по ВОРОтам БЕЙ!

Правила игры

Крокет «Воробей» вариант игры позволяющий играть на небольшой территории. Игра проходит на ровной поверхности. Крокет «Воробей» прекрасно подходит для проведения активного досуга, тренировок, проведения соревнований.

В игре могут участвовать от 2 до 4 человек.

Игра проходит на площадке размером 4 на 4 метра.

Оборудование для игры: 3 калитки (воротики), 1 финишный колышек, 4 крокетных молотка, 4 шара.

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.

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. Если игра парная, игроки с синим и чёрным шарами играют против игроков с красным и жёлтым (или шары с одной и двумя чёрными полосками против шаров с одной и двумя красными полосками).

Задача игроков, соблюдая очерёдность ходов, первыми провести свой шар через все калитки, расставленные в определённом порядке и ударить в финишный колышек шаром, тем самым завершить игру.

Побеждает игрок, прошедший все калитки, согласно маршруту и очерёдности, и попавший первым в финишный колышек своим шаром.

Разметка площадки



Размеры площадки и разметка поля показаны на рисунке, сетка разметки состоит из ячеек 1 на 1 метр, единицей измерения может быть длина молотка.

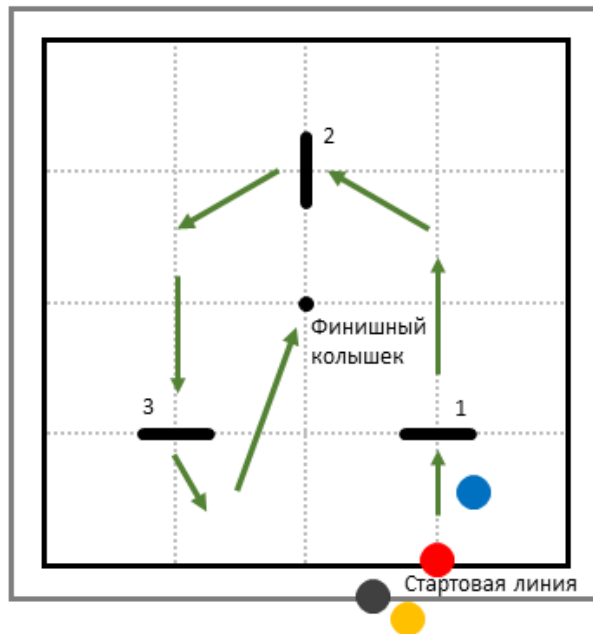
Игровое поле 4 на 4 метра, площадку следует сделать минимум 5 на 5 метров, для удобства игры у границы и с границы поля (при уходе шара в аут).

Версии игры по сложности

1. **«Воробей»** - один удар и ход переходит сопернику.
2. **«Воробей +1»** - за прохождение калитки даётся дополнительный удар.
3. **«Воробей-мастер»** - за прохождение калитки даётся дополнительный удар и даются дополнительные удары за крокировку.

1. **«Воробей»** - один удар и ход переходит сопернику.

Одиночная игра — каждый играет за себя. Игра начинается со стартовой линии, находящейся на границе площадки, напротив первой калитки, показано на рисунке. Игроки играют по очереди (очередность по цветам шаров: первый играет синий, затем красный, чёрный, жёлтый и опять синий). Каждый игрок играет своим шаром. Ход состоит из одного удара, после чего ход переходит следующему игроку. Бьют по статичному шару с того места, где остановился шар.



Если шар проскочил мимо калитки, следующим ходом, игрок ударяет по шару, чтобы шар стал на удобную позицию для прохождения калитки, после чего ход переходит другому игроку. Если шар уходит за пределы игровой площадки, в следующий ход, игрок начинает игру с линии границы, в том месте, где вышел шар в аут.

Разрешается сбивать своим шаром шары соперника, тем самым мешая ему проходить с хорошей позиции.

Проход калитки засчитывается только если шар прошёл в правильном направлении согласно маршруту.

В игре проход калитки засчитывается по шарам, а не по игрокам, то есть, если шар попадает в другой шар, а тот проскакивает в нужную калитку, то прохождение, проскочившему шару, засчитывается. Игрок, чей шар проскочил калитку, в свой ход стремится пройти уже следующую калитку согласно маршруту.

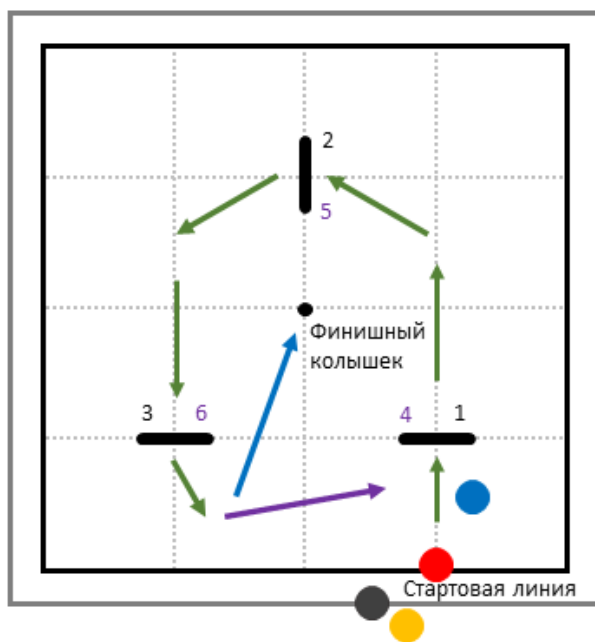
Побеждает игрок, прошедший все калитки, согласно маршруту и очередности, и попавший первым в финишный колышек своим шаром.

Парная игра – играют двое на двое (синий и чёрный против красного и жёлтого, очередность игры как в одиночной игре). При парной игре, можно попаданием своего шара во второй шар своей команды, подбивать на хорошую позицию или пробивать через калитку, попаданием в него своим шаром.

Если один игрок завершил игру, прошёл все три калитки и ударил шаром в колышек, второй игрок команды играет в свою очередь и в очередь вышедшего из игры игрока своей команды. Финиш определяется по второму игроку.

Побеждает команда, прошедшая все калитки, согласно маршруту и очерёдности, и первыми попавшими в финишный колышек своими шарами. Финиш определяется по второму шару.

2. **«Воробей +1»** – за прохождение калитки даётся дополнительный удар. Игра проходит аналогично игре «Воробей», описанной выше, только за прохождение калитки игрок получает дополнительный удар. Если дополнительным ударом игрок проходит очередную калитку, то он получает ещё один дополнительный удар. Если статичный шар, после попадания в него игровым шаром проскакивает калитку, игроку, чей шар проскочил в калитку, дополнительный удар не даётся. Дополнительный удар даётся только игроку, который своим ударом прошёл калитку своим шаром.



В игре «Воробей +1» и «Воробей-мастер» маршрут два круга – калитка 1, калитка 2, калитка 3, калитка 4 (1), калитка 5 (2), калитка 6 (3) и финишный колышек, попадание в который завершает игру.

3. **«Воробей-мастер»** – за прохождение калитки даётся дополнительный удар и даются дополнительные удары за крокировку.

Игра проходит аналогично игре «Воробей +1», описанной выше с дополнительным ударом, добавляется дополнительные удары за крокировку.

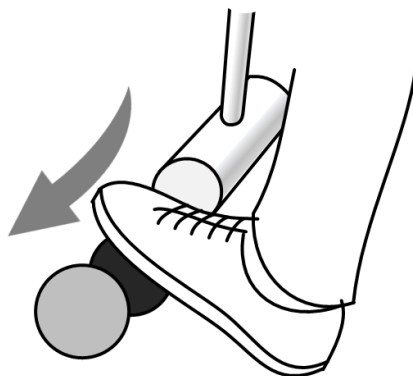
Крокировать – значит попасть своим шаром в другой шар. Если шар игрока ударяет другой шар, игрок получает право на два дополнительных удара, крокетный удар и свободный удар.

Крокировать можно шары чужой команды, так и второй шар своей команды.

Крокировать можно только шары, прошедшие первую калитку, шаром, также прошедшим калитку (если один из шаров не прошел калитку, это просто столкновение, не дающее дополнительных ударов).

После крокировки и крокетного удара, крокированный шар считается «мёртвым» относительно крокирующего шара. Повторно его можно крокировать только после того, как крокирующий шар пройдёт очередную калитку. После прохода очередной калитки, все шары становятся «живыми».

После крокировки, попадания своим шаром в другой, игрок берёт руками свой шар и ставит вплотную к крокированному шару (в который попал) с любой нужной ему стороны, делает крокетный удар из-под ноги – прижимая свой шар к земле ногой и ударяет по нему так, чтобы крокированный шар пошел в желаемом направлении, а свой шар остался под ногой.



После этого игрок получает право на ещё один дополнительный «свободный» удар по своему шару.

Если при крокетном ударе свой шар выскочит из-под ноги бьющего, игрок теряет право на дополнительный свободный удар. Ход заканчивается.

Победитель определяется также как описано выше, в одиночной игре – кто первым коснётся своим шаром колышка, пройдя весь маршрут, в парной игре – по второму игроку команды.

Играйте в крокет!

Дополнительная информация

Всё о крокете: www.Croquet-Club.Com



Крокет в Москве: [VK.com/croquet_club](https://vk.com/croquet_club)



Русское Общество Крокета: [VK.com/kroket_v_rossii](https://vk.com/kroket_v_rossii)

