

Krokketreglar:

Krossvold 28 des.1984

1. Inntil 2 cm er max.avstand ved utslag frå pinnen.Side er valgfritt.Minste slaglengde er 2 cm,er slaget kortare- tas det om att.
2. Hestekule kan ikkje krokkerast,men kan knaggast av anna spillekule. Dersom spillekula etter knagging av hestekule treffer anna krokkerbar kule kan denne krokkerast. Det er ulovlig å stansa kule som er i fart.
3. Ved krokking kan hand eller fot nyttast. Det er ulovlig å lyfta opp ei kule og sopa under. Likeins etter krokking. Evt. hulli banen (etter krokking) skal slettast etter at spillers kule er slått. Mister spiller kula si (ved krokking) er dette tapt slag,og kula liggja der den stoppar.Likeins er det tapt slag dersom spiller går same bøyle for andre gang,då og skal kula liggja der den stoppar.Det er tapt slag når ein går feil bøyle. Det er tapt slag dersom du tek samme kule 2 gonger i same slag- serie .Ved krokking skal spelar halda eiga kule,når krockert kule returnererar frå pinne eller bøyle.
4. Ved utflytting frå sidelingje/krå er rett avstand mellom 2 kuler 2 cm.Ligg spilt kule nøyaktig bak utflytt kule skal den spillte kule utflyttast på den side den gjekk inn. Ved krokking på sidelingja skal den kule som blir krockert liggja på sidelingja.Når kula går utforbi vantet skal den flyttast ut der den forlot banen.Dersom uenighet om dette punkt,blir dette løyst ved loddtrekning.
5. Tilskuarar skal vera utanfor banen,og sjølvsaugt ikkje leggja seg uti spillet. Kamp bør ikkje avbrytast.Dersom det ikkje oppnås enighet om eit problem,kan dette løysast ved loddtrekning.
6. Ein bøyle er gått når kula er forbi inngåande strengkant (stryking) Dersom spillers kule ved krokking,blir lagt inn i bøylefeltet har denne ikkje stilling.Dersom eiga kule ved knagging paserar bøyle,må den tilbake i stilling.Ved stillingslag oppnås stilling dersom kula er passert inngåande bøylekant (stryking).
7. Går knagga røvar kule på pinnen er denne pinnd og spelar har tapt slag.Trillar spelars kule også på pinnen,er også denne pind. Tek spelar på same slaget 2 kuler,og den eine går på pinnen –kan den andre krokkerast.
8. Blir spilt kule stoppa av medspiller skal denne:A.Ved spillers favør-plasserast av motspiller.B.Ved spillers disfavør skal den liggja der den stoppa.Dersom spiller iutenforståande kamp stoppar kule-blir dette å sjå som medspillarsfeil.(Prinsipp om spillers ansvar for evt.klar bane\hindringar).
9. Blir spilt kule stoppa av motspiller skal denne:A.Ved spillers favør-bli liggjande.B. ved spillers disfavør skal spiller bestemme kulas bane.evt. bøylepassering eller evt.ønske om omslag.
10. Det er ulovlig å slå med klubba på tvers. Kjerringslag er ulovlig. Føring av klubba er ulovlig.Uloveg å skifta klubbe for å meistra enkeltsituasjon(trengt posisjon) Unntak for ovanstående punkter kan avtalast før kampen. Etikkk:Ein gentlemann forstyrer ikkje motspiller med unødige snakk/fakter eller støy.

MARS 2004, P.M.

Etter oppfordring på årsmøte for 2003 skal eg prøva å få til felles krokketreglar for banane i nærmiljøet.

- 1.Eit slag er eit slag når kula rører seg når ein slår. Det er ikkje slag om ein kjem uti kula når vi set ned kølla for ågjera klar for slag.
2. Ei kule som er i spel skal ikkje løftast eller sopast under, utan motspeler ser på,serleg ved dårleg stilling,streng og lignande.Ved utflytting i tvilstilfeller bør også motspelar kontrolera.
3. Utflytting, dersom kula går over vantet på utebaner ersom før der den gjekk over. Innandørs der den stopper.
Ved utflytting fra hjørna skal kula som er nærmast skråstrek først ut,dersom 2 kuler er like fra skråstrek er det kula som er nærmast hjørna som kjem først ut.
- 4.Ved pinning er kula med til den stopper,og kan då td.skyva andre før den tas av banen.Når vi knagger ei kule som er røvar på pinnen har vi ikkje kule å krockere,men kan slå vidare etter våre regler. På Krossvoll får vi ikkje slå vidare når røvaren er knagga på pinnen.Denne regel er vi uenige i ,men kan brukast etter avtale, eller serier som Torger lager.

Spelet er ikkje ferdig før alle kulene på eit lag er pinde,sjølv om ein motstander seier han har gitt seg.

5. Kjerringslag kan alltid damer bruka,barn og andre som er svake i armene er det også tillat.Menn skal berre slå med ei hand

6.Ved krokking er det tapt slag dersom kula på sida lear seg, (td. av hand eller klubbe)og alle kuler

Skal flyttast tilbake.

NB! *Bruk sunn fornuft. Bli at ikkje spelaleda forsvinn!*

Krokket regler.

Etter oppfordring på årsmøte for 2003 skal eg prøva å få til felles krokketreglar for banane i nærmiljøet. Me har krokketreglar frå Krossoll frå 1984 som trengst å reviderast litt.

1. Eit slag er eit slag når kula rører seg når ein slår. Det er ikkje slag om ein kjem uti kula når vi set ned kølla for å gjer klar til slag.
2. Ei kule som er i spel skal ikkje løftast eller sopast under utan motspeler ser på, serleg ved dårleg stilling, streng og lignande. Ved utflytting i tvilstilfeller bør også motspelar kontrollera.
3. Utflytting, dersom kula går over kanten er på utebaner som før, der den gjekk over, men innendørs der den stopper. Ved utflytting fra hjørna skal kula som er nærmast ~~skråstrek~~ ^{skråstrek} ut først, dersom 2 kuler er like langt fra skråstrek er det kula som er nærmast hjørna som kjem først ut. Utflyttinga starter då fra hjørna, deretter kortvant eller langvant.
4. Ved pinning er kula med til den stopper, og kan då td. skyva andre kuler før den tas av banen. Når ein knagger ei kule som er røvar på pinnen har vi ikkje kule å krockere, men kan slå vidare etter våre regler. På Krossvoll får vi ikkje slå vidare når røvaren blir knagga på pinnen. Spelet er ikkje ferdig før alle kulene på eit lag er pinde, sjølv om ein motstander seier han har gitt seg.
5. Kjerringslag kan alltid damer bruka, barn og andre som er svake i armane er det også tillat. Menn skal berre slå med ei hand.
6. Ved krockering er det tapt slag dersom kula på sida rører seg, (td. av hand eller klubbe) då skal alle kuler flyttast tilbake.
7. Nb! Bruk sunn fornuft, slik att ikkje spelegleda forsvinn! Mars 04. P.M.

