



Fast krokering

Efter at have ramt en modstanders kugle, lægger man sin egen kugle ved siden af modstanderens, sætter sin fod på egen kugle og slår til egen kuglen. Herved overføres kraften fra slaget gennem spillerens egen kugle til modstanderens kugle (eller spillerens fod!).

Løs krokering

En løs krokering forgår på samme måde som en fast, bortset fra at man ikke sætter sin fod på sin egen kugle, hvorved både modstanderens og egen kugle vil komme til at bevæge sig.

PÅ PINDEN

Både i grundspillet og i frispillet kan man krokere en modspiller på pinden (se i øvrigt afsnittet om frispillet). Krokeres man på pinden må man starte igen fra den pæl man sidst har forladt.

En spiller kan kun blive krokeret på pinden én gang i grundspillet og én gang i frispillet.

DIFFERENTIERET KROKERING

For at samle spillet, kan det være hensigtsmæssigt at spille med differentieret krokering.

Reglen giver en fordel for de bagvedliggende og betyder, at hvis en spiller rammer en modspillers kugle der ligger mindst en bue længere fremme i spillet, kan spilleren både krokere og derefter tage et frislæg. Vælger spilleren ikke at krokere, tildeles der dog kun ét frislæg.

Krokere man en på samme niveau eller en bagvedliggende, gælder de almindelige regler for krokering (se disse).

AT HOLDE TUR

Det siger sig selv at man skal forsøge at overholde sin tur og ikke springe over. Sker det alligevel, springes spilleren over en enkelt gang. Er synderen i gang med en slagserie afbrydes denne.

AT LÆGGE KUGLE UD

Hvis en spiller er kommet i en situation hvorfra han umuligt kan slå sig tilbage på banen, må han lægge kugle ud. Kuglen lægges typisk et køllehoved fra forhindringen. Et alternativ er at spilleren kaster kuglen over skulderen tæt på forhindringen.

SLAG OG FØRT KUGLE

Det er ikke tilladt at føre kuglen med køllen, lige som der kun må slås med køllens hoved.

FØDDER, HABENGUT OG ØL PÅ BANEN

Rammes en spillers fødder, køller, øl eller andet habengut inde for banens område, skal den ramte lægge sin kugle tilbage til pælen han sidst har forladt.

Regeludvalget – Juni 2004

v/ Johan Busse & Rasmus Kern



KROKETHÅNDBOG

- regler for GKC-kroket®

FORORD

GKC-kroket er en gentlemansport, men GKC-kroket er også en kontaktsport, hvor den direkte kontakt mand mod mand er næsten uundgåelig. Derfor er det des vigtigere at værne om gentleman-ånden, også når det for alvor går løs på banen. Denne håndbog er skrevet netop for at kunne støtte op om dette formål.

GKC-kroket er udviklet i Gentlemændenes Krocket Club af 1992 hvor de ypperste kroketterer igennem mere end en dekade har spillet og dermed har været med til at finpudse reglerne, som for første gang blev afprøvet ved Clubbens stiftelse i 1992. Reglerne har indtil dette skrift, kun eksisteret internt i Clubben, indlejret i kombattanternes bevidsthed. Ved at nedskrive og offentliggøre dem, kan denne fantastiske sport blive gjort tilgængelig for alle, i overensstemmelse med Clubbens formålsparagraf.

I modsætning til mange andre krockettyper er GKC-kroket udviklet som en enkeltmandsdisciplin på topidrætsniveau. En Formel 1 på sit felt. Af samme grund er detaljeringsgraden i disse regler også højere end normalt, da der i topidræt ikke er plads til løse fortolkninger og ad hoc regler. Det gælder ikke livet, men æren!

Kloden over spilles der efter så mange forskellige regelsæt - gode som dårlige - at det let kan forvirre, og sætte den pressede og ivrige spiller på en hård prøve. Her vil krocket-håndbogen forhåbentlig kunne bidrage til, at bilægge nogle af de uværdige stridigheder som uvægerligt vil kunne opstå i kampens hede.

Håndbogen betyder imidlertid ikke, at reglerne skal være statiske og umodtagelige for ændringer. Netop reglernes evolutionære præg har raffineret GKC-kroket til noget helt særligt - testet på den hårdeste måde, nemlig af de bedste spillere i virkelig kamp. Denne proces må vi søge at opretholde, og aldrig lade hånt om.

Endelig er opslagsværket også et udtryk for mit ydmyge håb om, at Gentlemændenes Krocket Club af 1992 i al fremtid vil danne rammen om de bedste krocketspillere, og at jeg så også slipper for at høre på al jeres brok, om at jeg altid laver reglerne om...

God læselyst, Crock on!

Rasmus Kern



GENERELT OM SPILLET

I modsætning til de fleste andre krocket varianter spilles GKC-krocket sædvanligvis ikke i par, men som enkeltspillere - mand mod mand. I al sin enkelthed gælder det i GKC-krocket om at gennemføre en bane på færreste mulige ture eller slagserier. Den der først gennemfører banen og rammer "startpælen" igen vinder spillet. I GKC-krocket spilles der på en tibuebane, som man kender den fra mange andre krocket varianter. Bemærk dog krydsets drejning.

Størrelsen af banen afhænger af hvor mange spillere der deltager - jo færre spillere, og mindre bane, jo mere "langhåret" og knoldet banen er, jo mindre bane. Med 6 erfarne spillere på et rimeligt underlag er 18 x 12 skridt en passende størrelse.

GKC-kroketspillet er delt i to dele, hhv. grundspillet og frispillet.

GRUNDSPILET

Grundspillet bane er som på billedet th. Spillet startes ved at spilleren lægger kuglen op ad pælen og slår direkte på pæls bagside, alternativt lægger kuglen ved siden af pælen og slår direkte til kuglen. Den sidste mulighed kan spare lidt på udgifterne til nye pæle.

Buer og frislag

Hver gang kuglen passerer en ny bue i spillerretningen, tjener spilleren et frislag. Spilleren må fortsætte sin slagserie indtil han ikke har flere slag. Med undtagelse af passage af dobbeltbuer og krydset, kan slag ikke spares sammen. Slag skal bruges med det samme eller droppes - dette gælder også ved muligheden for krokade (se afsnittet At krokere). Har en spiller både passeret en bue og ramt en modspiller, må han altså vælge.

En bue er først passeret, når kuglen ligger stille og er helt fri er buen - se evt. fra stolpe til stolpe, om noget af kuglen stadig ligger inden for.

Rammer en spiller en modstanders kugle så den ryger igennem den næste bue i modstanders spillerretning, har modstanderen passeret buen. Dette udløser dog ikke frislag hos modstanderen.

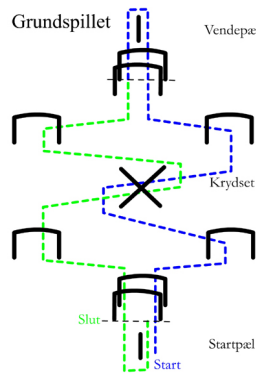
Rammer en grundspiller en af pælene, skal han starte fra den pæl han sidst har forladt.

I grundspillet skal spilleren både rundt om vendepælen og tilbage til startpælen, før grundspillet er slut. Spilleren må selv afgøre, hvilken vej han bedst spiller rundt om de to pæle, men spillet ude på banen skal som vist gå mod uret.

Dobbeltbuer

Passeres begge de to buer i en dobbeltbue i samme slag i spillerretningen, optjenes 2 frislag.

I alle andre sammenhænge opfattes en dobbeltbue som to af hinanden uafhængige buer. Spilles en kugle eksempelvis ud mellem den første og den anden bue i en dobbeltbue, skal kuglen ikke

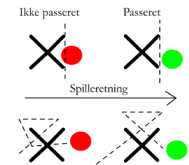


nødvendigvis samme vej ind igen, for at komme igennem den sidste bue - som det fx er tilfældet i krydset (se nedenfor). Er kuglen fri af den første bue, udløses 1 enkelt frislag for denne bue. Passeres begge buer nu i andet forsøg, er den første buen altså ikke ny mere, og der udløses kun 1 frislag for den anden bue (se billedet)..

Krydset

Krydset opfattes som én sammenhængende dobbeltbue, og spilleren optjener først de to frislag, når kuglen er rigtig igennem og helt fri af krydsets sidste to stolper.

Spilles en kugle ud af en "gal" buegang i krydset, skal kuglen samme vej tilbage og ud den "rigtige" vej. Først herefter udløses dobbeltfrislaget.



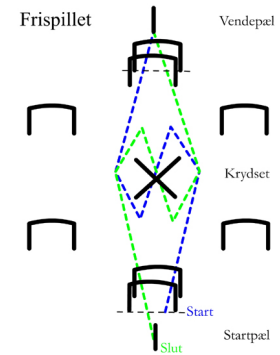
FRISPILLET

Når grundspillet er gennemført, bliver spilleren frispiller. I frispillet skal spilleren gennemføre banen som vist på billedet. Til forskel fra grundspillet, tjener man ikke frislag ved passage af buer. Det er valgfri hvilken vej man slår om krydset.

Når første banehalvdel er gennemført, skal vendepælen rammes én gang. Rammer spilleren pælen mere end én gang, må frispilleren lægge sin kugle tilbage til startpælen og starte igen.

Frispillere er i nogen grad fredløse på banen. En frispiller må ikke krokere (se afsnitte "At krokere") en kugle i grundspillet, men tjener dog et frislag ved at ramme den. Frispillere kan godt krokere hinanden, ligesom de også kan krokere hinanden på pinden (se afsnittet "På pinden").

Når anden halvdel af frispillet er gennemført, skal frispilleren ramme startpælen, hvorefter spillet er slut.



AT KROKERE - ET SVÆRT VALG

Rammer en spillers kugle en modstanders, kan han vælge mellem at krokere/krokke vedkommende, eller tage et frislag. Frislaget kan tages enten fra der hvor spillerens kugle nu ligger, eller spilleren kan lægge kugle fra max en køllehovedbredde fra hvor modstanders kugle nu ligger. Denne metode kan dog ikke anvendes til at passage af buer - med andre ord; man kan ikke lægge sig igennem en bue.

En spiller kan ikke krokere den samme spiller flere gange i træk. Spilles der med differentieret krokering, kan den samme kugle først krokres efter to slag.

Vælger man at krokere, findes der to former for hhv. fast krokering og løs krokering: