

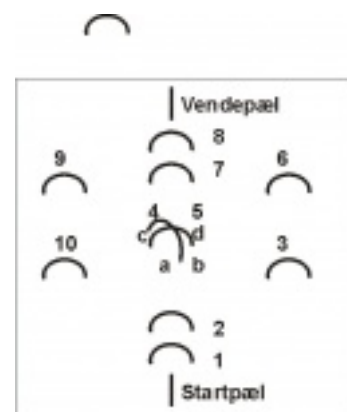
Kroknet regler

Kroknet spilles på en bane (helst en jævn græsplæne), der er ca. 30m lang og ca. 20m bred. Spilleredskaberne består af lige så mange kugler og køller, som der er deltagere i spillet, samt 10 buer og 2 målpæle.

Er der 4 deltagere, spilles kroknet almindeligvis mellem 2 modparter, hvert bestående af 2 makkere med hver sin kugle. Kroknet er et meget interessant sommerspil, og det går ud på, at man skal drive sin kugle gennem samtlige buer og ramme pælene efter de regler, der gælder for spillet. Banen skal passeres to gange, først på udturen i retning fra startpælen mod vendepælen og derefter på hjemturen, som foregår i modsat retning.

Banen

Når buer og pæle er anbragt på banen således som vist på skitsen, kan spillet begynde. Først må det dog afgøres, i hvilken rækkefølge, der skal spilles. Dette kan gøres enten ved lodtrækning eller på den måde, at spillerne anbringer deres kugle i samme afstand fra startpælen, f.eks. ca. 3m. Alle spillerne slår nu samtidig deres kugle i retning mod pælen, idet de søger at komme til at ligge denne så nær som muligt. Den nærmeste bliver sidste spiller (nr. 4) og den, der ligger længst borte fra pælen første spiller (nr. 1), medens de mellemliggende får henholdsvis nr. 3 og 2. Ved makkerspil bliver det samtidig afgjort, at nr. 1 og 3 og nr. 2 og 4 skal være makkere.



Nu anbringes kuglen midtvejs mellem startpælen og bue 1. Kuglen slås gennem bue 1, hvilket giver et frislæg, men bedre er det i et slag at slå kuglen gennem både bue 1 og 2, da man herved opnår 2 frislæg, af hvilke man kan benytte det ene til at gå i stilling til bue 3 og det andet til at gå gennem bue 1. Herfra slås kuglen til midterbuen (4 og 5), der skal passeres både fra a og b, og kuglen kommer ud henholdsvis ved d og c. Ved at gå gennem midterbuen opnår man 2 frislæg. Det er bedst først at gå gennem ved b, da man ved sidst at gå gennem a kan opnå bedre stilling til bue 6. For passeringen af bue 6 opnår man 1 frislæg, som benyttes til at gå i stilling til buerne 7 og 8. Ligesom ved buerne 1 og 2 kan man vælge mellem at gå igennem i ét eller to slag; ligger kuglen uheldigt for bue 7, vil det i reglen være bedst at nøjes med

at gå gennem én bue ad gangen. Når bue 8 er passeret, skal vendepælen rammes, hvilket giver et slag, som benyttes til at gå tilbage gennem buerne 8 og 7. Går man igennem begge buer i et slag, opnår man 2 frislæg, som benyttes til bue 9 (efter samme fremgangsmåde som ved bue 3). Fra 9 fortsættes til midterbuen (4 og 5), men denne gang slås kuglen først gennem c og derefter gennem d for at komme i stilling til bue 10, der nu skal passeres.

Til sidst skal buerne 2 og 1 passeres, men man må passe på ikke at ramme startpælen i gennemgangsslaget, idet man i så fald slår sig "død", dvs. man skal begynde forfra eller udgå af spillet. I sidste tilfælde betragtes spillet som tabt. Efter at have passeret alle buer betegnes man som frispiller (se senere).

En kugle regnes for at være kommet igennem bue, når man kan lægge kølleskafte mellem buen og kuglen uden at røre denne. ligger kuglen i bue, har man, når det bliver ens tur, kun et slag - man mister altså retten til det frislæg, man ellers får for at gå gennem bue. En kugle, der ligger i bue, må ikke benyttes til krokade, og det samme gælder for en kugle, der ligger mellem bue og vendepælen, men man går først til pæls, når man har haft modstandernes og makkerens kugler i krokade.

Krokade

Gennemgang af buerne - dog ikke buerne 1 og 2 på udturen - giver i frislaget ret til krokade, som består i, at man med sin egen kugle rammer modstandernes eller makkerens kugle. Der er 2 regulære former for krokade, nemlig den "faste" og den "løse", og endelig den såkaldte "falske" krokade.

Den faste krokade udføres ved at man anbringer sin egen kugle tæt op ad den krokerede kugle og derefter sætte den venstre fod ovenpå ens egen kugle, således at denne ikke flyttes i slaget. Under udførelsen af såvel den faste som den løse krokade må man aldrig berøre modstandernes eller makkerens kugler med køllen - man flytter altså sin egen kugle hen til den krokerede kugle og ikke omvendt. Den faste krokade benyttes som oftest til at drive modstanderens kugle så langt ud af stilling som muligt. Man taber sin ret til at fortsætte slagserien, når den faste krokade mislykkes, dvs. at ens egen kugle ryger med i slaget.

Den løse krokade udføres ligesom ved den faste krokade ved at anbringe egen kugle tæt op ad den krokerede kugle, men man slår her uden at holde på kuglen med foden, og ens egen kugle løber således med i slaget. På den måde kan man med nogen øvelse - ved at anbringe sin kugle enten lige for eller lidt skævt for den krokerede kugle - dirigere begge kugler omtrent derhen, hvor man ønsker, de skal ligge. Undertiden udføres den løse krokade på en anden måde, idet man, når man f.eks. har krokeret makkerens kugle, der måske ligger i fin stilling for en bue, lader denne kugle ligge og i stedet for anbringer sin egen kugle i et køllehoveds afstand fra makkerens kugle. Denne form for krokade giver 2 frislæg, og man har ret til at krokere i begge slagene.

Den falske krokade består i, at man forsøger at ramme modpartens kugle for at bringe denne ud af en måske fordelagtig stilling, uden at man derved opnår frislæg, fordi man ikke kommer fra bue.

Den dygtige spiller vil ved hjælp af krokaderne undertiden være i stand til at komme banen igennem i én slagserie. Når han stadig passer på at anbringe den fremmede kugle på den rigtige side af den bue, han skal igennem, må han, når han er kommet igennem buen med sin kugle, igen krokere den fremmede kugle og derefter benytte den løse krokade til at forsøge at anbringe sin egen kugle i stilling ved næste bue og den fremmede kugle på den modsatte side af buen, således at den atter kan benyttes til krokade. Ved hjælp af krokaderne er man også i stand til at hjælpe sin makker i en bedre stilling.

Frispilleren

Når man er blevet frispiller, kan man på forskellige måder hjælpe sin makker, der måske ikke er nået så langt, idet en frispiller altid har ret til at krokere en hvilken som helst kugle. Ligger ens makker f.eks. uheldig i stilling for bue 10, kan frispilleren krokere makkerens kugle og derefter ved krokade hjælpe den i en bedre stilling for buen. Frispilleren har også ret til at slå makkerens kugle gennem bue i en fast eller løs krokade, men makkeren får ikke noget "bueslag" herfor, når det bliver hans tur til at spille. Enten man er mod- eller medspiller, har man ret til - uden først at gå gennem buen - at krokere en frispillers kugle og derefter udnytte de frislag, som en krokade giver.

Når man er blevet frispiller, gælder det om at tage såvel begge modstandernes kugler som makkerens kugle i krokade og derefter gå til pæls. Er den ene af modstanderne f.eks. ikke frispiller, men når at blive det, skal den nye frispiller tages i krokade igen, før man kan gå til pæls. Den ene makker kan godt gøre partiet færdigt, nemlig ved at slå makkerens kugle til pæls, men det er en forudsætning, at makkeren også er frispiller og har kroket de øvrige kugler som ovenfor nævnt.

Så snart et makkerpar er gået til pæls enten som nr. 1 og 2 eller som nr. 1 og 3, har de vundet partiet. Såfremt makkerparrene kommer ind som nr. 1 og 4 eller nr 2 og 3, betragtes partiet som uafgjort.