



DGI Krocket

- en aktivitet på tværs af alder og køn





Redaktion: Mona Olsgaard

Fotos: Privat

Layout: DGI kommunikation, Marianne Kristensen

Tryk: DGI print

September 2008

Krocket er en aktivitet for alle aldersgrupper.

Krocket er et taktisk spil fyldt med spænding.

Krocket giver motion og frisk luft samt mulighed for hyggelige timer blandt venner.

Krocket er et gammelt spil, der i mange generationer er blevet spillet hjemme i haven.

Mange har især som børn prøvet at spille havekrocket. Det er dette spil, som har udviklet sig til en aktivitet, der i dag tilbydes af mange foreninger i DGI.

Krocket i DGI er et anderledes spil end havekrocket. Der spilles på en bane, som måler 20 x 30 meter markeret med en snor. Buerne er større og kraftigere end i havekrocket. Man må kun holde ved køllen med én hånd. Der spilles altid med 4 kugler, og normalt også 4 personer, hvor spillerne med rød og gul kugle danner makkerpar, ligesom blå og sort er makker. DGI Krocket er altså et makkerspil.

Lidt historie

De første krocketforeninger dannedes i sydvestjylland, nærmere betegnet i Varde-/Ølgod-/Grindstedområdet. Op gennem 60'erne og 70'erne blev grundlaget for vore nuværende spilleregler dannet af disse foreninger.

I 1985 var der registreret 9 foreninger, og der blev dannet et krocketudvalg i Ribe Amts Gymnastik- og Ungdomsforening. Siden har interessen for aktiviteten

været stærkt stigende. I dag har krocketspillet bredt sig til store dele af Danmark, således at der er foreninger og krocketudvalg i de fleste af DGI's landsdelsforeninger.



Tilbudene er mange. Ud over træningsaftener i klubben tilbydes ofte interne klubturneringer. Mange foreninger arrangerer endvidere søndagsstævner og hverdagstræf, hvor der inviteres udenbys spillere til nogle hyggelige kampe og dejligt samvær.

De fleste landsdelsforeninger tilbyder også turneringer, hvor der planlægges en række kampe sommeren igennem. Vinderne af landsdelsforeningens turnering i de enkelte rækker går videre til landsmesterskaberne.

Ønsker man at møde spillere fra hele landet, kan man deltage i landstræf og landsstævner, der arrangeres af DGI Krocket landsudvalg - eller deltage i de mange en- og flerdagesstævner, som klubber eller landsdelsudvalg arrangerer.

Krocket har været repræsenteret ved DGI's landsstævner siden 1990.

Krocketudstyr

En bane består af:

- 100 meter snor til markering af banen.
- 4 pløkker til banens hjørner.
- 8 buer à 40 cm bredde og ca. 45 cm høje.
- 1 bue, 18 cm bred og ca. 45 cm høj.
- 1 rund start-/slut-pind, diameter max. 25 mm.
- 1 rund vendepind, diameter max. 25 mm.
- 4 kunststofkugler med en diameter på 85 mm +/- 5 mm og en vægt på 330 g +/- 6 g. Kuglernes farver skal være rød, blå, gul og sort.
- 4 køller. Køllen må vælges af spilleren selv, dog skal skaftet være mindst 45 cm - eksklusiv køllehoved!

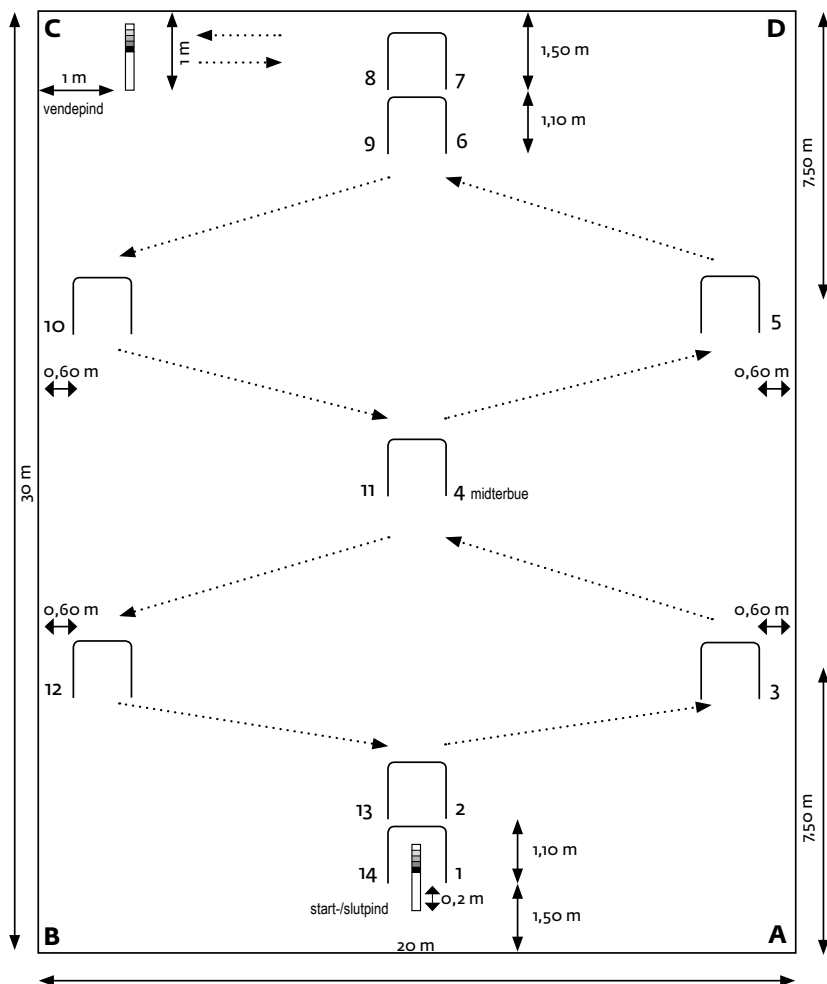


Nærmeste forhandler kan oplyses af landsdelsforeningernes krocketudvalg eller kontaktpersoner.

Udskrift af aktuelle navne og adresser på krocketudvalg og kontaktpersoner findes på DGI's hjemmeside under Krocket.



Krocketbane



Bredde af buer: 40 cm
 Bredde af midterbue: 18 cm
 Højde af bueben, ca.: 45 cm
 Placering: Højde af bueben ca. 35 cm over jorden

Vejledning/opstart

Vejledere

Landsdelsudvalg i krocket eller personer fra lokalforeninger kommer gerne ud og fortæller netop i jeres forening om krocketspillets opstart, indkøb og mulighed for at søge hjælp ved opstart af nye foreninger.

Præsentation

Også i forbindelse med byfester, sportsstævner, ferielejre m.m. kan vi tilbyde præsentation af spillet. Vi har krocketudstyr med.

Spilleregler

Spilleregler kan rekvireres hos landsdelskontorer/kontaktpersoner. I øvrigt kræver spillet ingen dommere, spillerne taler sig til rette om reglerne.

»Kom i gang-regler« bagerst i hæftet.

Opstart

Når I er nogle interesserede personer, er der mulighed for at få instruktører ud i lokalforeningen. Instruktørerne medbringer nødvendigt krocketudstyr.

[Vejledning/præsentation/opstart er gratis for jer og jeres forening.](#)

Krocketkurser

Spotkurser

Der kan afholdes spotkurser af 3-10 timers varighed, hvor

- der bliver givet en kort gennemgang af spillet og dets regler,
- spillet afprøves i praksis,

Alle kan deltage.

Kursus K1

Kurset afholdes af landsdelsforeningen og henvender sig til deltagere, der har spillet min. ét år, og som har interesse for at udvide kendskabet til Krocket og med interesse for rollen som Krocketinstruktør. Emnerne er bl.a.: Udstyr, opsætning af baner, kropsbalance, slagstilling, køllestilling, kuglens gang gennem buer og grundregler.



Kursus K2

Kurset afholdes af landsdelsforeningen og er en opfølgning af K1, hvor deltagerne får mulighed for at udvide kendskabet til krocket med hensyn til regler, både teoretisk og praktisk, bl.a. med krockeringer, pindekugler, frispiller og lægge for.

Kursus K3 og K4

Kurserne afholdes på landsplan og er en opfølgning på K2, hvor emnerne bl.a. er udnyttelse af kugle i spilleretning, udnyttelse af mackers og modspilleres kugler, stævne- og turneringsplanlægning, indlærings- og undervisningsmetoder, vejledning og spilanalyse. Endvidere tilbydes supplementkurser og instruktørsamlinger.

”Kom i gang”-regler

Spillet går ud på, at to makkere - ved at hjælpe hinanden - når først gennem alle buer, får krockeret hinanden og de to andre kugler på banen og kan afslutte spillet ved at ramme pinden først.

Krocket spilles af 4 personer, der spiller sammen 2 og 2. Hver spiller har sin farve kugle. Rød og gul spiller sammen. Blå og sort spiller sammen. Rækkefølgen af spillerne, og farverne er: Rød, blå, gul og til sidst sort.

Banen er 20 x 30 m og er afgrænset af en snor.

Der er 8 brede buer og en smal midterbue (se *udstyrslisten*). Man starter ved start-/slut-pinden og spiller gennem buerne i banens højre side, ud og ramme vendepinden og spiller tilbage gennem buerne i banens anden side (se *tegning af banen s. 5*).

Man må kun holde på køllen med én hånd, når man skal slå til kuglen. Man skal holde på skaftet mindst 10 cm fra køllehovedet, og man slår med en af køllens ender.

Hvis man slår igennem 1 bue i ét slag, får man 1 slag ekstra. Hvis man slår gennem 2 buer i ét slag, får man 2 slag ekstra. Kuglen er igennem buen, hvis kølleskaftet kan gå ned mellem bue og kugle uden at berøre kuglen.

Man mister 1 slag, hvis én eller flere kugler løber ud af banen. Kuglen/kuglerne lægges ind på banen ét køllehoveds bredde fra snoren, på

det sted, hvor den/de løb ud over snoren. Sker det i det slag, hvor man krockerer, skal den krockerede kugle lægges ind, hvor den løb ud og den anden lægges hen til den og derefter følges krockeringsreglerne, 1-3. Det tæller et slag at lægge kuglen/kuglerne ind på banen igen.

Hvis en spiller skyder med forkert kugle, skal den lægges tilbage, og man skyder derefter med den rigtige kugle.

Man skal gennem bue 1, 2 og 3 (se *tegning af banen s. 5*), før man må krockerere, men man må gerne krockeres af andre spillere, der har været igennem de første 3 buer.

Efter bue nr. 7 skal man ramme vendepinden. Det giver et ekstra slag, når man rammer pinden. Man er så pindekugle i 3 slag. Dvs. at de andre ikke må krockerere kuglen, og rammer en modstander en pindekugle, må denne ligge 2 slag fra berøringstidspunktet, inden den skal ud gennem bue 8 eller 8 og 9 på vejen tilbage i banens modsatte side.

Når den sidste bue (14) passeres, må start-/slut-pinden ikke rammes. Hvis det sker, skal man starte igen som pindekugle i den anden ende af banen næste gang, man har tur og skal så igennem buerne derfra én gang til.

Man har ret til at krockerere (ramme) en anden kugle i første slag efter at have passeret en bue. Herved opnås 2 ekstra slag.

Har man krockeret en anden kugle, tager man sin egen kugle i hånden.

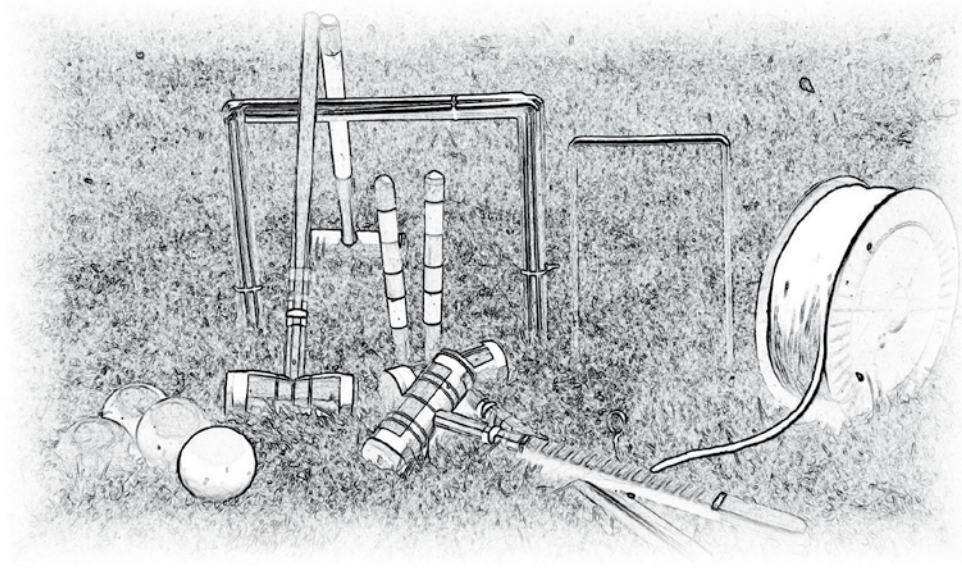
Derefter har man 3 muligheder:

- Kuglerne lægges mod hinanden, og man slår til den kugle, man spiller med.
- Kuglerne lægges mod hinanden, og man holder på sin egen kugle med hånd eller fod, mens man slår til den, og den anden kugle bliver skudt væk. Glider ens egen kugle ud af hånden eller foden i slaget, mister man et slag.
- Man lægger sin egen kugle ét køllehoveds bredde fra den kugle, man har ramt og fortsætter spillet med 2 slag derfra.

Har man været igennem alle buerne uden at ramme start-/slut-pinden, er man frispiller, hvilket vil sige, at man ikke længere skal passere buer.

En frispiller får altid to slag ved at krocker en anden kugle. Det giver også altid to slag, hvis den rammes af en anden kugle, men den må kun krockeres én gang i hver omgang, og man behøver ikke passere en bue først.

Når begge makkere har været banen igennem og er blevet frispillere, skal de begge have krockeret alle andre kugler på banen. Derefter skal de begge ramme start-/slut-pinden, og spillet er vundet.



Vil du vide mere, se på:
www.dgi.dk - vælg krocket



DGI Krocket

Vingsted Skovvej 1 • 7100 Vejle
Telefon 79 40 40 40 • info@dgi.dk
Fax 79 40 40 80 • www.dgi.dk