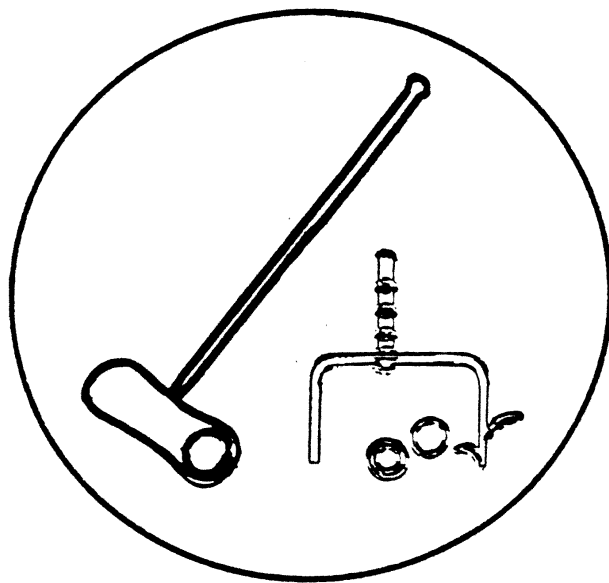


**Ribe  
Amts  
Gymnastik- og  
Ungdomsforening**

# RAGU

## Krocket regler



1990

1. Der skal bruges 4 trækugler med samme størrelse og vægt i farverne rød, blå, gul og sort.
2. Kølle må vælges efter eget valg, dog skal skaftet være mindst 45 cm lang. Der må kun skiftes kølle under kampen, hvis køllen går i stykker.

Hvis kølle eller kugle går i stykker, skal slaget tages om.

3. Der må kun holdes på køllen med 1 hånd. Der skal holdes mindst 10 cm fra køllehovedet. Dette punkt skal være synligt afmærket på skaftet. Der må ikke slås med siden af køllen.
4. Ved "et slag" forstås at slå til kuglen 1 gang.
5. Ved i et slag at gå gennem 1 bue gives 1 slag. Ved i et slag at gå gennem 2 eller flere buer gives 2 slag.  
I første slag efter en bue er der ret til krockering.
6. Der kan højst opnåes 2 slag. Ikke udnyttede slag kan ikke overføres ved krockering, når en bue passerer eller ved at ramme pinden.
7. En kugle er ikke noget, før den ligger stille. D.v.s., det er kuglens (kuglernes) placering, når den (de) ligger stille, der er afgørende for om den (de) kan erklæres for at være udenfor banen, at være gået igennem en bue, at have opnået slag, at have mistet slag o.s.v..

8. Ved "en krockering" forstås, at kuglen der spiller rammer en anden kugle. Dette giver ret til 2 slag, når 1 af følgende 2 muligheder er opfyldt.
1. Kuglen der spiller har ret til krockering.
  2. Mindst 1 af kuglerne er frispiller.

Er dette opfyldt, skal kuglen, der spiller, tages i hånden og spilles efter 1 af følgende 3 muligheder.

1. "Løs krockade": Kuglerne lægges klods (mod hinanden), der slås til spillende kugle.
  2. "Fast krockade": Kuglerne lægges klods, spillende kugle holdes fast med hånden eller foden, der slås til spillende kugle.
  3. "Fri krockade": Spillende kugle lægges et køllehoved fra den ramte kugle, og der slås til den spillende kugle.
9. En krockering er udført, der hvor den ramte kugle ligger stille.
10. Ved "en død kugle" forstås, at kuglen har mistet 1 slag og skal



ligge over næste gang, kuglen har ret til slag.

11. En kugle, der ligger udenfor banen, skal lægges et køllehoved ind fra snoren, hvor den løb ud af banen.
12. Hvis en spiller skyder med forkert kugle, skal den (de) lægges tilbage. Der mistes ikke slag eller retten til at slå.
13. Første bue består af 2 stk., som giver ret til 2 slag, såfremt de tages i 1 slag. Der gives ikke ret til omslag, hvis der skydes ved siden af. Efter første bue må der ikke krockeres.
14. Anden bue består af 1 stk., som giver ret til 1 slag. Derefter må alle kugler krockeres, når retten hertil haves.
15. Tredie bue består af 1 stk., som giver ret til 2 slag.
16. Fjerde bue består af 1 stk., som giver ret til 1 slag.
17. Femte bue består af 2 stk., som giver ret til 2 slag, såfremt de tages i 1 slag. Derefter til pinden, som giver ret til 1 slag. Når pinden rammes er kuglen "pindekugle".
18. Kuglen har ret til at være pindekugle i 3 slag. Efter 4. slag må kuglen krockeres.

19. En pindekugle har ikke ret til krockering, ligesom der ikke kan opnåes ret til slag ved krockering af en pindekugle.
20. Hvis en modspillers kugle løber imod en pindekugle, må pindekuglen stadig være pindekugle 2 slag fra berøringstidspunktet. Efter 3. slag må kuglen krockeres.
21. En pindekugle (og kun en pindekugle) kan skyde en anden pindekugle gennem 1 eller 2 buer, så denne må krockeres.
22. Sjette bue er de samme 2 som femte bue, men skal passerer modsat, og giver ret til 2 slag, såfremt de tages i 1 slag.
23. Syvende bue består af 1 stk., som giver ret til 1 slag.
24. Ottende bue består af 1 stk., som giver ret til 2 slag.
25. Niende bue består af 1 stk., som giver ret til 1 slag.
26. Tiende bue er de samme 2 som første bue, men skal passerer modsat, og giver ret til 2 slag, hvis de tages i 1 slag.  
Når kølleskaftet kan gå mellem den sidste bue og kuglen, er kuglen frispiller. Hvis pinden rammes, har kuglen ikke været frispiller.
27. Pinden må ikke røres (rammes) i slaget, som den sidste bue passerer med. Såfremt en anden kugle krockeres, førend pinden rammes,



gælder krockeringen. Rammes pinden er den pindekuglet, og skal begynde ved sjette bue næste gang kuglen har slag. Kuglen skal holdes i hånden, indtil kuglen har slag. Kuglen har ikke ret til at blive liggende som pindekugle. Kuglen må ikke lægges bagved en anden kugle, så denne flytter sig ved spillerens slag.

28. Der kan højst tabes 1 slag, uanset hvor mange fejl der laves i det udførte slag. Der tabes slag, når en kugle løber ud af banen, når en anden kugle berøres med køllen, og ved "fast krockade" når spillende kugle flytter sig mere end kuglens diameter.
29. En kugle har ikke passeret en bue, førend spillerens kølleskaft kan gå ned mellem kuglen og buen uden at berøre kuglen. Siden af køllehovedet skal lægges på banen, når dette kontrolleres.
30. Det kan forekomme, at kuglen går gennem buen og ligger bagved en af stængerne. Hvis halvdelen af kuglen er udenfor midten af buestangen, er kuglen igennem, uanset om skaftet kan gå ned bagved.
31. Der opnåes ikke slag ved krockering af en død kugle, der ligger på banen.



32. En kugle kan ikke pindekugles, når den rammes af en kugle der opnår krockade. En medspillers kugle kan pindekugles ved "fast krockade", "løs krockade" eller ved at ramme kuglen uden at opnå krockade. En modspillers kugle kan aldrig pindekugles.
33. En kugle er ikke ude, før den ligger stille og er helt fri af snoren.
34. En frispiller har og er altid ramt, uanset om den anden kugle er frispiller eller ej.
35. Når 2 medspillere er blevet frispillere, skal de have hinanden og begge modspillere krockeret, før de går til pinden. En frispiller der har krockeret en anden kugle, der ikke er frispiller skal krockere denne kugle igen, hvis den bliver frispiller. Når begge medspillere har "udkrockeret" (ramt alle), er en spiller færdig hvis pinden rammes.
36. Når spilleren har 1 slag og skyder sin kugle udenfor banen, mistes 1 slag. Da kuglen ikke har flere slag, er kuglen død. Kuglen lægges udenfor snoren, hvor den løb ud. Næste gang spilleren har slag, må kuglen lægges ind (1 køllehoved fra snoren). Først næste gang herefter må spilleren slå.

37. "At lægge for" efter en krockering: d.v.s. at lægge spillende kugle nærmere medspillerens kugle end 30 cm.

Vil man lægge for, udføres dette på 2 måder.

1. Løs krockade medspillerens kugle skal løbe mindst 30 cm i første slag, i andet slag slås kuglen tæt mod medspillerens kugle.

2. Fri krockade kuglen slås mindst 30 cm fra medspillerens kugle i første slag. I andet slag slås kuglen tæt mod medspillerens kugle.

Uden krockering må kuglerne altid lægge for.

38. Når en kugle sendes igennem 1 bue af en med- eller modspiller, mister kuglen retten til krockade, ligesom der ikke kan opnåes mere end 1 slag.

39. Skydes en kugle i stilling, ved at gå igennem 1 bue bagfra, er kuglen ikke i stilling, førend kølleskaftet kan gå mellem bue og kugle uden at røre kuglen. En kugle skal altid efter en krockering lægges sådan i stilling, at kølleskaftet kan gå mellem bue og kugle uden at røre kuglen, såfremt kuglen skal gennem buen.



