

CROQUET

Introduction : Croquet is descended from a series of games which stretch back in time. The ancient Romans enjoyed a game known as "Paille-Maille" ("ball-mallet") using a large wooden ball, mallets and hoops. "Paille-Maille" along with variations of same ("Pall Mall", "Pale-maille", "Klos", "Beugelen") remained popular throughout Europe, including England and Ireland even into the 1800's. In 1830 a French doctor introduced an early form of "Croquet" (from the French word "crochet" = 'crooked stick') as a form of outdoor exercise for his patients. This game became widely played in the south of France. A toy and game manufacturer, John Jaques II, introduced "Croquet" into England at the Great Exhibition of 1851. Then in 1864 we see John Jaques acquire the rights to the game, publishing the first official rules for "Croquet". Other game and toy manufacturers realized the popularity of the game and slowly began to bring out other forms of croquet equipment that were suited to indoor use at night or during inclement weather. 1873 saw one of the first official recognitions of these alternate forms of the game in the publication of "How to Play Croquet — Field Croquet, Parlor Floor Croquet, Parlor Table Croquet" by Adams in Boston.

Game Equipment : 4 mallets, 4 balls, 10 wickets, 2 end stakes

Playing Field Layout : Croquet can be played most anywhere. The classic arrangement for the Croquet playing field is presented in the illustration at (A). Place the wickets and stakes as shown. Feel free to scale the size of the playing field as well as the distances between the wickets and stakes up or down to fit the amount of playing space available to you. Do be aware that your choice of playing surface will affect the behavior of the balls. Other entertaining field layouts for Croquet are the **Circle (B)**, the **Star (C)** and the **Square (D)**. But, of course, Croquet is all about fun, so feel free to improvise your own playing field layouts to match the shape of your available playing area. You might even choose to add in obstacles between the wickets. Use your creativity and remember that any changes you wish to make to the rules or playing field layout are acceptable so long as all players agree.

Boundaries : The rules of classic croquet provide for boundaries to delineate the playing field. Whatever boundaries you decide upon it is understood that whenever a ball is driven out of bounds, it is returned to the playing field one mallet-head's length inside the line of the boundary at the point where it left the playing field.

Rules of play : Each player chooses a mallet and ball of the same color. A coin is tossed to decide who should go first. After that, the normal order of play is determined by the colored bands on the stakes. One after another, each player places his ball midway between the starting stake and the first wicket and hits it with the mallet. **The winner is the first player to send his ball through the correct series of wickets** to reach and strike the turning stake at the opposite end of the playing field and then return, passing through the remaining wickets in sequence to reach and strike the finishing stake from where play commenced. Do note that the ball has to pass through the wickets in the correct order. Accidentally passing through a wicket before having gone through the ones previous to it does not count.

Special Strokes : Under normal circumstances, players alternate turns, each player being allowed one stroke, striking his ball with the mallet to drive it in the desired direction. Extra strokes are allowed under the following circumstances:

- ★ **Passing one's ball through a wicket :** the player is allowed one extra stroke. The ball must pass through the wicket **completely** in the normal direction of play to receive the extra stroke. A ball which stops only half way through a wicket does not yet merit the extra stroke. The ball must pass through the wickets in the correct order and in the correct direction in order to earn any extra strokes. Passing a ball through the incorrect wicket in the series will not earn the player an extra stroke. Passing the ball through the same wicket a second time will not earn additional extra strokes. If a player's ball is accidentally driven through a wicket by an opponent's ball, it will be counted as having made the wicket, but will not earn an extra stroke for either player.
- ★ **When a player's ball strikes the turning stake :** after passing through the correct sequence of wickets, the player is also allowed one extra stroke. If the player's ball is so close to the stake that it is not possible to strike it cleanly for the extra stroke, the player is allowed to move the ball one mallet-head's length away from the stake before taking his stroke. Striking the turning stake a second time will not earn an extra stroke.
- ★ **If a player's ball strikes an opponent's ball - a "roquet" (pronounced "row-kay") :** he is awarded two extra strokes. There are then four possibilities:
 - (1) The first possibility is that the player simply plays the extra two strokes from the point where his ball came to rest after striking the opponent's ball.
 - (2) The second possibility allows for the player to take a so-called "**mallet-head**", which is to say that he is allowed to place his own ball one mallet-head's length away from the opponent's ball in any direction. The extra two strokes are then taken from this new position.
 - (3) A third possibility is to take a so-called "**foot shot**" or "**hand shot**". To do this, the player places his ball in contact with the opponent's ball that was struck. He then holds his own ball stationary using either the hand or the toe of the foot and strikes his own ball with the mallet on the side opposite from where it is in contact with the other one. The force of the mallet blow is transferred through the stationary ball, sending the opponent's ball off some distance from its original position. Following this, the player is allowed one extra stroke.
 - (4) The last possibility is to take a "**croquet**" shot. For this, the player places his own ball in contact with the opponent's ball, but without in any way holding it stationary. The player then strikes his own ball with the mallet in such a way that the stroke drives both the opponent's ball and his own at the same time. Following this, the player is allowed one extra stroke.

Two important points to remember : (1) After passing through a wicket, striking an opponent's ball will earn extra strokes only a single time. It is necessary to pass through at least one more wicket in the proper sequence before a player may once again claim extra strokes from the same opponent's ball. (2) In those cases where a ball both passes through a wicket and a "**roquet**" occurs in the same shot, the following rules apply. Should the player's ball first pass through a wicket and in the same shot strike an opponent's ball, the wicket will count as being made, for which an extra stroke is earned, but no extra

strokes will be awarded for striking the opponent's ball. If, on the other hand, the player's ball first "**roquets**" an opponent's ball and then passes through a wicket, the wicket will not count as having been made, but the player will be awarded the two extra shots for the "**roquet**".

Interesting Game Variations :

- ★ To shorten the game or to simplify for very young children, it might be recommended to reduce the number of wickets on the playing field (down to five, for example).
- ★ To simplify the game, one can choose to play without the rule providing the two extra strokes for striking an opponent's ball.
- ★ One can play in teams of two against two. In this case, teammates take alternating turns with the players from the opposing team - that is to say, first player one from team A, followed by player one of team B, followed by player two of team A and so on. In order to win, it is necessary for both players on a team to successfully navigate their balls through the entire field, passing through all the wickets in correct order and returning to strike the finishing stake, before their opponents on the opposing team can do the same.
- ★ **Poison** : In this variation, when a ball has passed through all of the wickets on the playing field in the correct sequence, but has not yet struck the finishing stake, the player may choose to designate his ball as "**Poison**". During his turn he tries to "**roquet**" any remaining opponent's ball on the field. If he does so, the opponent's ball is declared dead and removed from the game. On the other hand, if any remaining opponent's ball on the field should happen to hit the poison ball, then the poison ball, itself, is declared dead and is removed from the game. A poison ball which happens to pass through any of the wickets on the playing field in any direction is also declared dead and removed from the game. Additionally, a poison ball does not receive any extra shots for hitting other balls.
- ★ **The Rover** : This is a variation of croquet which only applies to team play. When a ball has passed through all of the wickets on the playing field in the correct sequence, but has not yet struck the finishing stake, the player may choose to designate himself a "**Rover**". He does this in order to assist his teammate in winning. During his turn, he is allowed to hit any of the other balls still in play in order to prevent those of the opponents from effectively advancing through the sequence of wickets. He may hit any other ball only once per turn, receiving extra strokes for a "**roquet**", but will not earn extra strokes for passing through any of the wickets. Should the Rover happen to strike the finishing stake with his ball, then he is credited with finishing the game, his ball is retired from the field of play and the other contestants continue in the normal fashion. Any other player can effect the same result by causing the Rover's ball to strike the finishing stake. This can be done by means of a "**croquet**" or a foot/hand shot. As before, the Rover is credited with finishing the correct sequence of the game, his ball is retired from the field and the other contestants continue the game in the normal fashion.

JEU DE CROQUET

Introduction : Le Jeu de Croquet est issu de plusieurs jeux anciens. Dans la Rome Antique, on aime déjà pratiquer le Jeu de mail, en utilisant une grosse boule en bois, des maillets et des arceaux. Puis, le Jeu de mail connaît quelques évolutions (« Pall Mall », « Klos », « Beugelen ») mais reste populaire à travers toute l'Europe, notamment en Angleterre et en Irlande, même dans les années 1800. En 1830, un médecin français introduit une première version du « Croquet » (du mot français « crochet » = bâton courbé) en le présentant comme un exercice en plein air pour ses patients. Ce jeu est alors largement pratiqué dans le Sud de la France. Un fabricant de jeux et de jouets, John Jacques II, introduit le « Croquet » en Angleterre durant l'Exposition universelle de 1851. Puis, en 1864, John Jacques s'approprie les droits du jeu en publiant les premières règles officielles du « Croquet ». Quand d'autres fabricants de jeux et de jouets prennent conscience de la popularité du jeu, ils commencent progressivement à mettre en avant des équipements de croquet différents adaptés à une utilisation en intérieur, pour pouvoir jouer pendant la nuit ou par mauvais temps. En 1873, la publication d'Adams « How to Play Croquet – Field Croquet, Parlor Floor Croquet, Parlor Table Croquet », à Boston, constitue l'une des premières reconnaissances officielles de ces formes alternatives du Jeu de Croquet.

Composition du jeu : 4 maillets, 4 boules, 10 arceaux, 2 piquets

Agencement du terrain de jeu : On peut jouer au Jeu de Croquet presque partout. Vous avez le choix. La disposition classique du terrain de jeu de Jeu de Croquet est présentée dans l'illustration (A). Placez les arceaux et les piquets comme indiqué. En fonction de l'espace dont vous disposez, n'hésitez pas à augmenter ou réduire la distance entre les arceaux et les piquets pour vous adapter à la taille du terrain de jeu. Faites attention : le choix de la surface de jeu aura une incidence sur le déplacement des boules.

D'autres configurations de terrain peuvent être amusantes au Jeu de Croquet : **le Cercle (B)**, **l'Etoile (C)** et **le Carré (D)**. Mais, bien sûr, le Jeu de Croquet est avant tout synonyme de plaisir alors n'hésitez pas à improviser des configurations adaptées à l'espace dans lequel vous jouez. Vous pouvez même choisir d'ajouter des obstacles entre les arceaux. Utilisez votre créativité et rappelez-vous que toutes les modifications que vous apporterez aux règles ou à la disposition du jeu sont acceptables dans la mesure où tous les joueurs sont d'accord.

Limites : Les règles du Jeu de Croquet classique prévoient de délimiter le terrain. Quelles que soient les limites que vous choisissiez, chaque fois qu'une boule est tirée en dehors de ces limites, il faut la replacer sur le terrain de jeu. On replace alors la boule à l'intérieur du terrain, à une distance d'une tête de maillet de l'endroit où elle a franchi la limite.

Les règles du jeu : Chaque joueur choisit un maillet et une boule de la même couleur. On lance une pièce pour décider qui doit commencer. Les joueurs commencent ensuite à jouer suivant l'ordre des bandes de couleurs sur les piquets. Tour à tour, chacun place sa boule à mi-chemin entre le piquet de départ et le premier arceau et il la frappe avec le maillet. **Le gagnant est le premier joueur à passer sous tous les arceaux dans le bon ordre**, toucher avec la boule le piquet intermédiaire à l'opposé du point de départ, puis passer sous les arceaux restants dans l'ordre pour toucher le point d'arrivée (d'où vous êtes parti). Notez bien que la boule doit passer sous les arceaux dans le bon ordre. Passer sous un arceau accidentellement avant d'être passé sous les précédents ne compte donc pas.

Coups spéciaux : Dans des conditions normales, les joueurs se succèdent et chacun ne peut tirer qu'un coup par tour, en frappant la boule avec le maillet pour l'amener dans la direction souhaitée. Mais des coups supplémentaires sont autorisés dans les cas suivants :

- ★ **Lorsque une boule passe sous un arceau :** pour avoir droit à un coup supplémentaire, la boule doit passer **complètement** sous l'arceau dans le sens normal du jeu. Une boule qui s'arrête au milieu de l'arceau ne permet pas encore de bénéficier d'un coup supplémentaire. La boule doit passer sous les arceaux dans le bon ordre et dans la bonne direction pour obtenir tout coup supplémentaire. Faire passer une boule sous un arceau dans un mauvais ordre, comme faire passer une boule plusieurs fois sous un même arceau, ne permettra pas au joueur de bénéficier d'un coup supplémentaire. Si la boule d'un joueur, poussée par la boule d'un adversaire, passe accidentellement sous un arceau, le passage de l'arceau sera comptabilisé mais aucun coup supplémentaire ne sera attribué.
- ★ **Lorsque la boule d'un joueur touche le piquet intermédiaire :** Après être passé sous les arceaux dans le bon ordre, le joueur a droit à un coup supplémentaire. Pour jouer le coup supplémentaire, si la boule du joueur est trop proche du piquet pour tirer correctement, le joueur a la possibilité d'éloigner sa boule du piquet d'une distance équivalente à une tête de maillet avant de jouer. Toucher une fois de plus le piquet intermédiaire ne permet pas d'obtenir un autre coup supplémentaire.
- ★ **Si la boule d'un joueur heurte la boule d'un adversaire – cela s'appelle un « roquet » :** il reçoit deux coups supplémentaires. Il y a alors quatre possibilités :
 - (1) La première possibilité consiste à ce que le joueur joue simplement les deux coups supplémentaires depuis l'endroit où se trouve sa boule après avoir touché celle de son adversaire.
 - (2) La seconde possibilité qui s'offre au joueur est de tirer une « **tête de maillet** », c'est-à-dire qu'il est autorisé à placer sa propre boule à une tête de maillet de distance de la boule de l'adversaire, dans n'importe quelle direction. Les deux coups supplémentaires sont alors joués depuis cette nouvelle position.
 - (3) La troisième possibilité est de tenter un « **coup de pied** » ou un « **coup de main** ». Pour ce faire, le joueur place sa boule en contact avec celle de son adversaire (touchée précédemment). Il maintient alors sa boule immobile en utilisant sa main ou sa pointe du pied et la frappe avec le maillet de manière à ce que la boule de l'adversaire soit chassée par contrecoup. Il ne reste ensuite au joueur qu'un seul coup supplémentaire.
 - (4) La dernière possibilité est de tenter un coup de « **croquet** ». Pour ça, le joueur place sa boule en contact avec la boule de l'adversaire, mais sans la maintenir immobile. Le joueur frappe alors sa propre boule avec le maillet de façon à ce que le coup déplace les deux boules en même temps. Il ne reste ensuite au joueur qu'un seul coup supplémentaire.

Deux points importants à rappeler : (1) Après le passage sous un arceau, un joueur qui touche une boule adverse ne bénéficie des coups supplémentaires qu'une seule fois. Il est nécessaire de passer par au moins un autre arceau dans le bon ordre avant que le joueur ne puisse de nouveau prétendre à des coups supplémentaires en touchant la boule du même adversaire. (2) Dans les cas où se produisent, dans un même coup, un passage d'arceau et un « **roquet** », il faut appliquer les règles suivantes. Si la boule du joueur passe d'abord dans un arceau et dans le même coup, touche une boule adverse, le passage sous l'arceau sera validé ainsi que le coup supplémentaire qui l'accompagne. Mais il n'y aura pas de coups supplémentaires pour le contact avec la boule adverse. Si, d'un autre côté, la boule du joueur « **roquet** » d'abord une boule adverse et passe après sous un arceau, l'arceau ne sera pas validé, mais le joueur bénéficiera des deux coups supplémentaires pour le « **roquet** ».

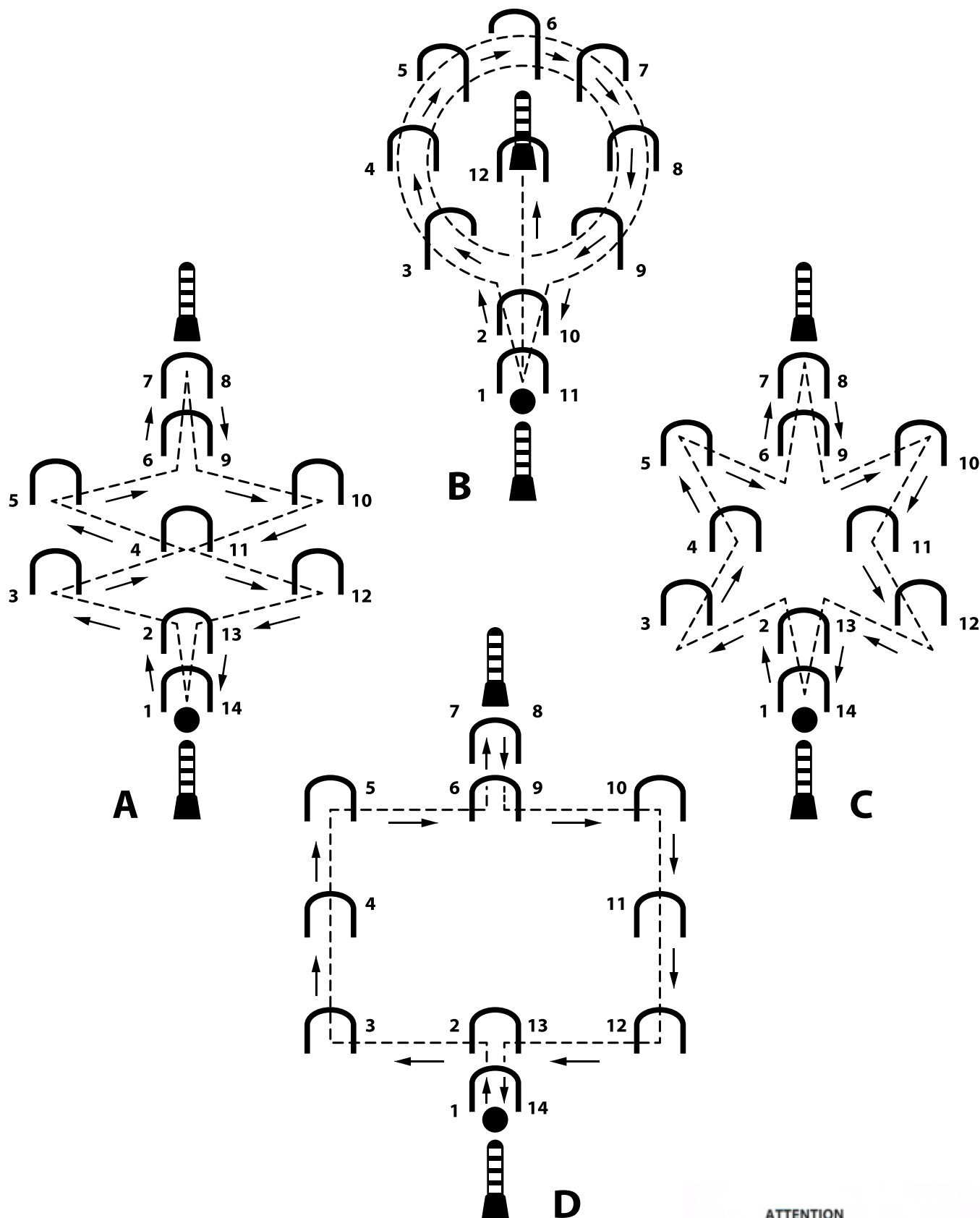
Variantes de jeu intéressantes :

- ★ Pour écourter le jeu ou le simplifier pour les plus petits, il est recommandé de réduire le nombre d'arceaux sur le terrain de jeu (moins de cinq, par exemple).
- ★ Pour simplifier le jeu, vous pouvez choisir de jouer sans la règle qui donne droit à deux coups supplémentaires si on touche la boule d'un adversaire.
- ★ Vous pouvez jouer en équipe de deux contre deux. Dans ce cas, les équipiers jouent alternativement avec les joueurs de l'équipe adverse, c'est-à-dire que le premier joueur de l'équipe A est suivi par le premier joueur de l'équipe B, suivi par le deuxième joueur de l'équipe A et ainsi de suite. Pour gagner, il faut que les deux joueurs d'une équipe traversent le terrain de jeu en entier avec leur boule respective, en passant sous chaque arceau dans le bon ordre et touchent le point d'arrivée, avant l'équipe adverse.
- ★ **Poison :** Dans cette variante, quand la boule est passée sous tous les arceaux du terrain de jeu dans le bon ordre mais n'a pas encore touché le point d'arrivée, le joueur a la possibilité de désigner sa boule comme « **Poison** ». Pendant son tour, il essaie de « **roquet** » l'une des boules adverses restantes sur le terrain. S'il y arrive, la boule adverse est déclarée morte et éliminée du jeu. D'un autre côté, s'il arrive qu'une des autres boules présentes sur le terrain touche la boule empoisonnée, alors la boule « **Poison** » elle-même est déclarée comme morte et éliminée du jeu. Si une boule empoisonnée passe sous un arceau dans n'importe quelle direction, alors elle est déclarée comme morte et éliminée du jeu. De plus, une boule empoisonnée ne peut pas recevoir de coup supplémentaire pour avoir touché une autre boule.
- ★ **Le Corsaire :** Ceci est une variante du Croquet qui s'applique seulement au jeu en équipe. Quand une boule est passée sous tous les arceaux sur le terrain de jeu dans le bon ordre mais n'a pas encore touché le point d'arrivée, le joueur peut se désigner lui-même comme étant un « **Corsaire** ». Le but de cette variante est de soutenir son coéquipier afin de gagner. Pendant son tour, il peut frapper n'importe quelle boule restante sur le terrain afin d'empêcher les boules adverses de franchir les arceaux pour les retarder. Il n'a le droit de frapper une autre boule qu'une fois par tour et il bénéficie des coups supplémentaires pour un « **roquet** », mais il ne reçoit pas de coup supplémentaire s'il passe sous un arceau. Si le Corsaire touche le point d'arrivée avec sa boule, on considère qu'il a terminé le jeu et sa boule est retirée du terrain. Les autres participants continuent le jeu normalement. Chaque participant peut parvenir à ce même résultat en faisant en sorte que la boule du Corsaire touche le point d'arrivée. Cela peut se faire grâce à un « **croquet** » ou à un coup de pied ou de main. Comme précédemment, on considère que le Corsaire a terminé le jeu et sa boule est retirée du terrain. Les autres participants continuent le jeu normalement.

SARL SEURRE ET FILS
Tournerie sur bois
3 route d'Orgelet
39270 MOUTONNE

CROQUET ★ JEU DE CROQUET

PLAYING FIELD LAYOUT ★ AGENCEMENT DU TERRAIN DE JEU



Made in France - Jura ★ Fabriqué dans le Jura (France)

For more information on croquet, croquet history and croquet rule variations, consult the internet.

Pour plus d'informations sur le croquet, son histoire et les variantes des règles du croquet, veuillez consulter Internet.

