

Garden Golf Croquet regels

Garden Golf Croquet Rules

Garden Golf Croquet règles

Garten Golf Krocket Regeln



1.

6.

11.

2.

7.

12.

3.

8.

13.

4.

9.



5.

10.

1.

6.

11.

2.

7.

12.

3.

8.

13.

4.

9.



5.

10.

1.

6.

11.

2.

7.

12.

3.

8.

13.

4.

9.



5.

10.

1.

6.

11.

2.

7.

12.

3.

8.

13.

4.

9.

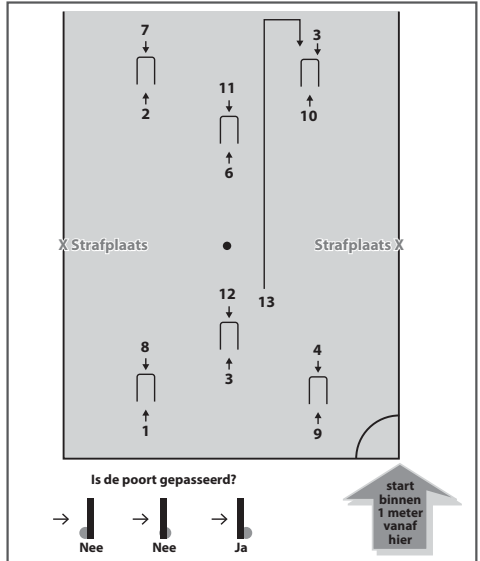


5.

10.

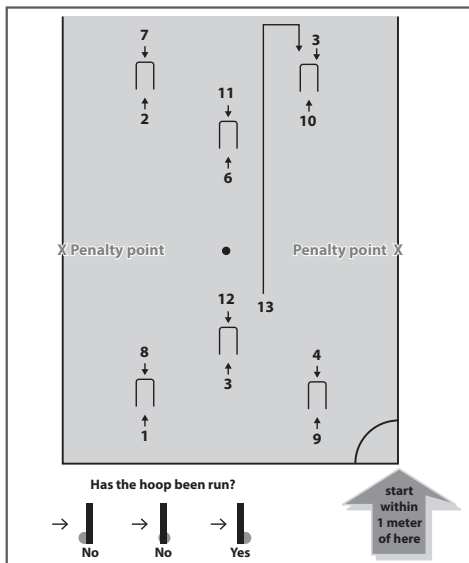
Garden Golf Croquet regels

1. Er zijn vier ballen: rood, oranje, groen en zwart die in die volgorde gespeeld worden (de kleuren zijn in die volgorde op de veldpaaltjes aangeduid als geheugensteuntje).
2. De poorten, veldpaaltjes of andere ballen mogen niet verplaatst worden om het spel te vergemakkelijken.
3. De persoon wiens beurt het is om te spelen, wordt de slagman genoemd. Een speelbeurt bestaat uit slechts één slag. Bij enkelspel: één speler gebruikt de rode en groene bal, de andere de oranje en zwarte bal. Bij dubbelspel: elke speler slaat zijn eigen bal, waarbij rood samen met groen speelt en oranje samen met zwart speelt.
4. Gooi een munt om het spel te starten. De winnaar moet eerst met de rode bal slaan, de volgende persoon de oranje bal, enzovoort.
5. Elke speler begint op het veld binnen een meter van de rechteronderhoek van het veld (zie schema). In de opeenvolgende beurten sla je je bal van waar hij ligt. De eerste te passeren poort is poort nr 1. Je moet die poort passeren in de richting zoals die is aangeduid op het schema.
6. Zodra iemand poort 1 heeft gepasseerd, speelt iedereen om poort 2 te passeren, enzovoort. Het spel verloopt in de volgorde zoals aangegeven op het schema. De eerste speler die zeven hoepels weet te passeren wint het spel.
7. Een poort telt als gepasseerd als geen enkel deel van de bal nog uit het poortje steekt, gezien vanaf de kant van waaruit je de bal hebt geraakt. Een bal mag meer dan één beurt gebruiken om de poort te passeren.
8. Als een andere bal dan de bal van de slagman door de poort wordt geslagen, door de bal van de slagman, dan telt die poort ook voor die "geduwde" bal, zelfs als de bal van de slagman ook door die poort gaat.
9. Elke beurt bestaat uit het slaan van de juiste bal met de kop van de hamer en niet met een ander deel van de hamer. De bal per ongeluk aanraken telt als een slag. Als je aan de beurt bent, moet je die aannemen - je mag niet 'passen'!
10. Pas bij het slaan van uw bal op dat u geen andere bal aanraakt met uw hamer, aangezien dit een fout is. Het is ook een fout om je eigen bal meer dan 1 keer te raken of om je bal door een poort te forceren.
11. Als er een fout wordt begaan, eindigt de beurt, worden er geen punten gescoord en kan je tegenstander besluiten om zijn beurt te nemen van waar de ballen liggen of om ze terug te laten keren naar hun plaats van voor de begane fout.
12. Ook als het niet jouw beurt is, mag je geen enkele bal aanraken, of je laten raken, anders verlies je je volgende beurt. Dus struikel niet over een bal, en pas op voor bewegende ballen. Ze kunnen erg snel bewegen! Als je een bal aanraakt, kan je tegenstander ervoor kiezen om de bal te laten liggen waar hij tot stilstand is gekomen of om hem terug te leggen op zijn vorige plaats.
13. Het is belangrijk om niet met de verkeerde bal te spelen of voor je beurt te spelen. Gebeurt dit toch, dan kan je tegenstander ervoor kiezen om de ballen op hun vorige positie terug te leggen of om ze te laten waar ze zijn en te kiezen met welke bal je moet verder spelen. Bijvoorbeeld: als zwart (verkeerdelijk) na rood werd gespeeld kan je tegenstander ervoor kiezen om door te gaan met de groene of de rode bal. Een poort die door de verkeerde bal wordt gepasseerd, telt niet als een punt.
14. Wanneer alle ballen gestopt zijn, wordt een bal die buiten het speelveld is geraakt teruggeplaatst op de grens van het speelveld waar hij het speelveld heeft verlaten.
15. Na een beurt waarin een poort werd gepasseerd en een punt werd gescoord kan elke bal, die al over halfweg naar de volgende poort is, als buitenspel worden beschouwd. tenzij die bal daar kwam door:
 - a. als resultaat van de zojuist gespeelde slag: doordat hij rechtstreeks door de poort werd geslagen of als die erdoor werd geduwd door een andere bal.
 - b. de slag van een tegenstander, bijvoorbeeld doordat de bal van de tegenstander jouw bal voorbij halfweg naar de volgende poort duwt.
 - c. de bal van de slagman die via een bal van een tegenstander wordt weggekaatst.
16. Als je tegenspeler meldt dat je bal buitenspel is, en je wordt hierom gevraagd, moet u de bal naar een van de twee strafplaatsen verplaatsen. Je tegenstander kiest dewelke. De strafpunten zijn de punten halfweg elk van de lange grenzen. Uw tegenstander mag er ook voor kiezen om u uw beurt te laten nemen van waar uw bal ligt.



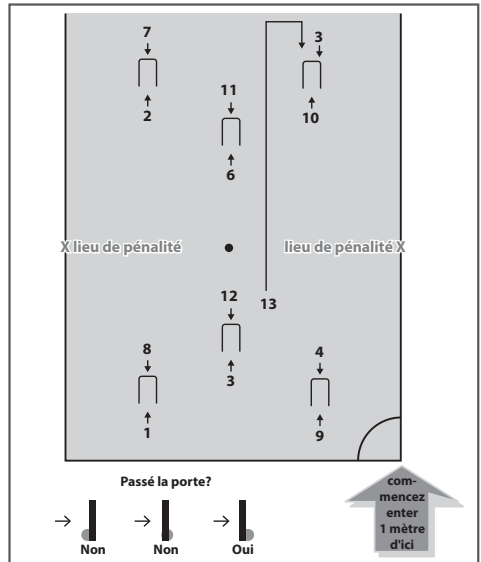
Garden Golf Croquet Rules

- There are four balls, red, orange, green and black, which must be played in that order (the colours are painted on the centre peg to act as a reminder).
- The hoops, peg, and other balls cannot be moved to facilitate play.
- The person whose turn it is to play is called the striker. A turn consists of just one strike. In Singles: one player uses the red and green balls, the other orange and black. In Doubles: each player strikes his own ball - with red partnering green and orange partnering black.
- Toss a coin to start the game. The winner must strike first using red ball, the next person the orange ball, and so on.
- Each person starts on the court within one meter of the corner shown overleaf. In succeeding turns you strike your ball from where it lies. The first hoop to be run is hoop 1, in the direction indicated on the diagram.
- Once someone has run hoop 1 everyone then plays to run hoop 2, and so on. The game proceeds in the sequence shown and the first player to run seven hoops wins.
- A hoop is run when no part of the ball protrudes beyond the side of the hoop from which it started. A ball may take more than one turn to run a hoop.
- If a ball other than the striker's ball is hit through the hoop (peeled) by the striker's ball then the hoop counts for that peeled ball, even if the striker's ball also goes through that hoop.
- Each turn consists of striking the correct ball with the face of the mallet head and with no other part of the mallet. Accidentally touching your ball counts as a strike. When it is your turn you have to take it - you are not allowed to 'pass'.
- When striking your ball be careful not to touch another ball with your mallet as this constitutes a 'fault'. It is also a fault to hit your own ball more than once - a 'double tap' - or to 'crush' your ball into a hoop or the peg. Great care has to be taken to avoid these faults when your ball is close to an upright of a hoop and at an angle to the opening. It is a fault to force the ball through regardless!
- If a fault is committed the turn ends, no points are scored, and your opponent can decide to take his turn from where the balls are or to have them returned to where they were.
- Even if it's not your turn you must not touch any ball, or let it touch you, or you will lose your next turn. So don't trip over a ball, and watch out for moving balls. They can move very fast! If you do touch a ball your opponent can choose to leave it where it comes to rest or to put it back where it was before.
- It is important not to play the wrong ball or play out of turn. If this does happen then your opponent can choose whether or not to replace the balls or leave them where they are, and choose which ball to restart with. For example: if black was played (wrongly) after red, your opponent can choose to continue with either the green or the red ball. A hoop run by the wrong ball does not count as a hoop point.
- When all balls have stopped any ball which has left the court is replaced on the boundary at the place where it went off.
- After a turn in which a hoop point is scored any ball that is over halfway to the next hoop to be played can be declared 'offside', unless it got there
 - as a result of the stroke just played: by it running the hoop or it being peeled through, or by it peeling another ball through that hoop;
 - by an opponent's stroke, for example by the orange ball being struck so that it knocks the opponent's red or green ball beyond halfway to the next hoop;
 - by the striker's ball being deflected off an opponent's ball to put the striker's ball beyond halfway to the next hoop.
- If ball is offside, and is so claimed by your opponent, and you are asked to do so, you must move the ball to one of two penalty positions - your opponent chooses which. The penalty positions are the half way points on each of the longer boundaries. Your opponent may prefer you to take your turn from where your ball lies.



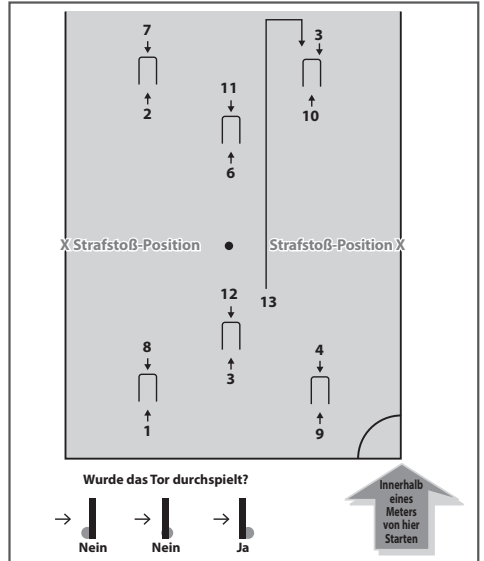
Garden Golf Croquet règles

- Il y a quatre balles: rouge, orange, verte et noire qui sont jouées dans cet ordre (les couleurs sont indiquées sur les poteaux de terrain dans cet ordre à titre de rappel).
- Les portes, poteaux de terrain ou autres balles ne doivent pas être déplacés pour faciliter le jeu.
- La personne à qui c'est de jouer s'appelle le frappeur. Un tour de jeu consiste en un seul coup. En jeu simple: un joueur utilise la balle rouge et verte, l'autre la balle orange et noire. En jeu double: chaque joueur frappe sa propre balle, dont le rouge joue ensemble avec le vert et l'orange joue ensemble avec le noir.
- Lancez une pièce pour voir qui peut commencer le jeu. Le gagnant doit frapper avec la balle rouge en premier, la personne suivante avec la balle orange, et ainsi de suite.
- Chaque joueur commence sur le terrain à moins d'un mètre du coin inférieur droit du terrain (voir le schéma). Dans les tours successifs, vous frappez votre balle d'où elle se trouve. La première porte à passer est la porte n° 1. Vous devez passer cette porte dans le sens indiqué sur le schéma.
- Une fois que quelqu'un passe la porte 1, tout le monde joue pour passer la porte 2, et ainsi de suite. Le jeu se déroule dans l'ordre indiqué sur le schéma. Le premier joueur à passer sept portes remporte la partie.
- Une porte compte comme passée si aucune partie de la balle ne dépasse encore de la porte vue du côté d'où vous avez frappé la balle. Une balle peut utiliser plus d'un tour pour passer la porte.
- Si une balle, autre que la balle du frappeur, est frappée à travers la porte par la balle du frappeur, cette porte compte également pour cette balle «poussée», même si la balle du frappeur passe également par cette porte.
- Chaque tour consiste à frapper la bonne balle avec la tête du marteau et non avec une autre partie du marteau. Toucher la balle accidentellement compte comme un coup. Quand c'est ton tour, tu dois le prendre - tu ne peux pas passer ton tour.
- Lorsque vous frappez votre balle, veillez à ne toucher aucune autre balle avec votre marteau car c'est une faute. C'est aussi une erreur de frapper votre propre balle plus d'une fois ou de forcer votre balle à travers une porte.
- Si une faute est commise, le tour se termine, aucun point n'est marqué et votre adversaire peut décider de prendre son tour de l'endroit où se trouvent les balles ou de les ramener à leur place avant que la faute ne soit commise.
- Même si ce n'est pas votre tour, vous ne devez pas toucher aucune balle ou être touchée par une balle ou vous perdrez votre prochain tour. Alors ne trébuchez pas sur une balle et faites attention aux balles en mouvement. Ils peuvent bouger très vite! Lorsque vous touchez une balle, votre adversaire peut choisir de laisser la balle là où elle s'est arrêtée ou de la ramener à sa position précédente.
- Il est important de ne pas jouer avec la mauvaise balle ou hors de son tour. Si cela se produit, votre adversaire peut choisir de ramener les balles à leur position précédente ou de les laisser là où elles sont et de choisir avec quelle balle il faut continuer à jouer. Par exemple: si le noir a été joué (incorrectement) après le rouge, votre adversaire peut choisir de continuer avec le ballon vert ou rouge. Une porte passée par la mauvaise balle ne compte pas comme un point.
- Lorsque toutes les balles sont arrêtées, une balle qui est sortie du terrain de jeu est replacée à la limite du terrain de jeu où elle a quitté le terrain de jeu..
- Après un tour dans lequel une porte a été franchie et un point a été marqué, toute balle déjà à mi-chemin de la porte suivante peut être considérée comme hors-jeu. A moins que cette balle ne soit arrivée par:
 - à la suite du tour qui vient d'être joué: en passant directement par la porte frappée ou s'il a été poussé par une autre balle.
 - le coup d'un adversaire, par exemple parce que la balle de l'adversaire pousse votre balle au-delà de la moitié de la porte suivante.
 - la balle du frappeur qui a rebondi sur la balle d'un adversaire.
- Si votre adversaire rapporte que votre balle est hors-jeu et que vous êtes invité à le faire, vous devez déplacer le ballon vers l'un des deux points de pénalité. Votre adversaire choisit lequel. Les points de pénalité sont les points à mi-chemin de chacune des longues limites. Votre adversaire peut également choisir de vous laisser prendre votre tour d'où votre balle est.



Garten Golf Krocket Regeln

- Die vier Bälle in den Farben rot, orange, grün und schwarz müssen genau in dieser Reihenfolge gespielt werden. Auf den Mittelstab ist diese Reihenfolge als Erinnerung aufgemalt.
- Die Tore, der Mittelstab und alle Bälle dürfen nicht verschoben werden, um Spielern ihre Spielzüge zu erleichtern.
- Jeder Spielzug besteht aus lediglich einem Schlag. Zwei Spieler Variante: Ein Spieler spielt den roten und grünen Ball, der andere Spieler den orangenen und schwarzen Ball. Vier Spieler Variante: Jeder Spieler spielt seinen eigenen Ball. Die Teams setzen sich wie folgt zusammen: Team 1 (rot und grün) gegen Team 2 (orange und schwarz)
- Werft eine Münze, um festzulegen, welcher Spieler oder welches Team beginnt.
- Jeder Spieler startet innerhalb eines Meters in der unteren rechten Ecke des Spielfelds. Innerhalb dieses Meters kann der Ball für den ersten Schlag freipositioniert werden. Nach dem ersten Schlag muss der Ball immer von der zuletzt erreichten Position gespielt werden. Tor 1, ist das erste Tor, das durchspielt werden muss. Die Durchspielrichtung ist im Diagramm angezeigt und muss eingehalten werden.
- Sobald ein Spieler das erste Tor durchspielt hat, bekommt er dafür einen Punkt und alle Spieler müssen das nächste Tor anspielen (Tor 2, Tor 3 usw.). Dieser Regel gilt während des gesamten Spiels. Der Spieler, der als Erstes 7 Punkte (Tore) erreicht, gewinnt.
- Ein Tor gilt als durchspielt, sobald der Ball in vollem Umfang über die Tormitte ragt und sich kein Teil des Balls mehr auf der Startseite des Tors befindet.
- Sollte der Ball des schlagenden Spielers einen gegnerischen Ball durch das Tor befördern, bekommt der Gegner einen Punkt, selbst wenn auch der Ball des schlagenden Spielers durch das Tor rollt.
- Jeder Spielzug besteht aus lediglich einem Schlag. Der Ball darf nur mit dem farbigen "Kopf" des Schlägers gespielt werden. Es muss immer der eigene Ball (Schlägerfarbe passend zur Ballfarbe) gespielt werden. Selbst ein versehentliches Berühren des Balls zählt als Schlag und der Spielzug ist vorüber. Jeder Spielzug muss ausgeführt werden und kann nicht übersprungen werden.
- Beim Schlag des eigenen Balls ist Vorsicht geboten! Der eigene Schläger darf keinesfalls einen gegnerischen Ball berühren, andernfalls wird dies als "Foul" gewertet. Auch ein mehrfaches Berühren des eigenen Balls, eines Tors oder des Mittelstabs wird als "Foul" gewertet.
- Bei einem "Foul" endet der Spielzug und es gibt keinen Punkt (selbst wenn der Ball durch das Tor gerollt ist). Der Gegenspieler darf nun entscheiden, ob er seinen eigenen Ball von der aktuellen Position spielt oder ob alle Bälle auf die Position vor dem "Foul" zurückgelegt werden und er seinen Ball von dort spielt.
- Selbst wenn ein Spieler gerade nicht an der Reihe ist, hat er darauf zu achten, dass er keinen Ball berührt oder selbst von einem Ball berührt wird. Sollte dies geschehen, muss der betroffene Spieler seinen nächsten Spielzug aussetzen. Der Gegenspieler kann entscheiden ob er den betroffenen Ball so liegen lässt oder auf seine vorherige Position zurück legt.
- Es ist wichtig, dass ein Spieler immer seinen eigenen Ball spielt und natürlich nur dann, wenn es auch sein Spielzug ist. Verstößt ein Spieler dagegen, kann der Gegenspieler bestimmen, ob die Bälle auf ihre ursprüngliche Position zurückgelegt werden sollen oder in der neuen Position liegen bleiben. Zusätzlich darf er auch entscheiden, mit welchem Ball weitergespielt wird. Zum Beispiel: Der schwarze Ball wurde fälschlicherweise nach dem roten Ball gespielt. Nun kann der Gegenspieler entscheiden, ob mit dem roten oder dem grünen Ball weitergespielt wird. Sollte ein Spieler ein Tor mit dem falschen Ball erzielen, zählt dies nicht als Punkt.
- Landet ein Ball nach einem Spielzug außerhalb des Spielfelds, darf der Ball wieder an die Stelle gelegt werden, an der er das Spielfeld verlassen hat.
- Nach eines Spielzuges, in dem ein Tor erzielt wurde, werden alle Bälle, die auf mindestens halber Strecke zu dem nächsten Tor liegen, als "Abseits" gewertet. Außer diese Bälle gelangten aus folgenden Gründen dort hin:
 - als Resultat des zuletzt gespielten Spielzuges: der Ball hat das Tor erzielt oder ist hindurch gerollt.
 - der Ball wurde von durch den Schlag des Gegenspielers dorthin befördert. Beispiel: Der rote Ball wurde so stark geschlagen, dass er den gegnerischen blauen oder schwarzen Ball weiter als bis zur halben Strecke and das nächste Tor befördert.
 - der Ball des aktuellen Spielers prallte von einem gegnerischen Ball ab und wurde weiter als bis zur halben Strecke an das nächste Tor befördert.
- Sollte der Ball eines Spielers im Abseits liegen, kann der Gegenspieler von der Abseitsregel gebrauch machen und diesen Ball an eine der Strafstoß-Positionen seiner Wahl legen. Die Strafstoß-Positionen befinden sich mittig auf der linken und rechten Außenseite Spielfelds. Der Gegenspieler kann aber auch darauf bestehen, dass der Ball weiter von der Abseitsposition gespielt wird – je nachdem was vorteilhafter für ihn ist.



1.

6.

11.

2.

7.

12.

3.

8.

13.

4.

9.



5.

10.

1.

6.

11.

2.

7.

12.

3.

8.

13.

4.

9.



5.

10.

1.

6.

11.

2.

7.

12.

3.

8.

13.

4.

9.



5.

10.

1.

6.

11.

2.

7.

12.

3.

8.

13.

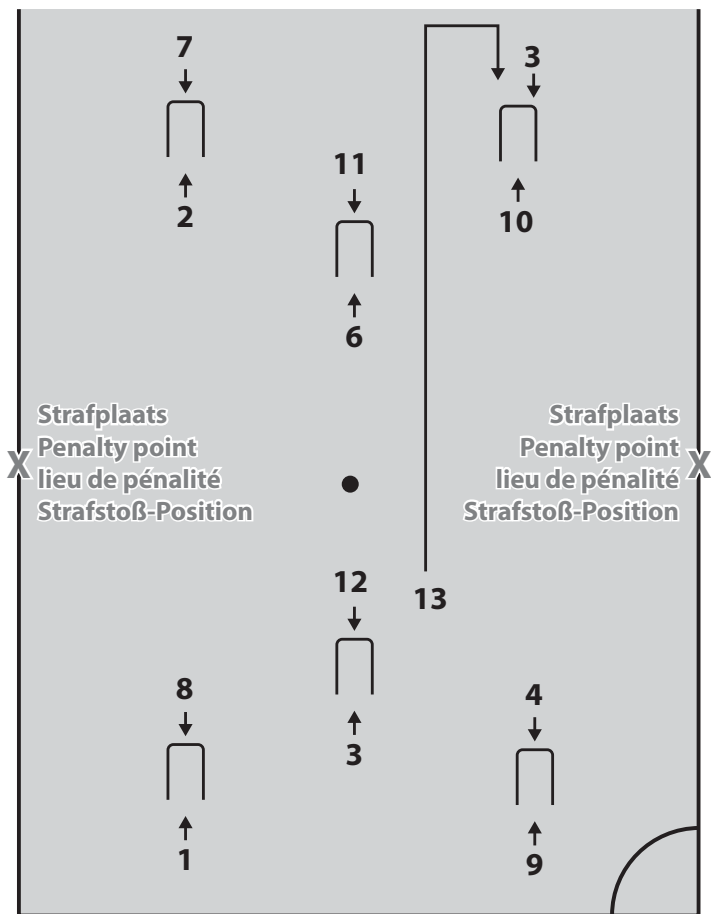
4.

9.



5.

10.



Is de poort gepasseerd?
 Has the hoop been run?
 Passé la porte?
 Wurde das Tor durchspielt?



→		→		→	
	Nee		Nee		Ja
	No		No		Yes
	Non		Non		Oui
	Nein		Nein		Ja