

## Croquet - Regels

Het gaat erom dat de speler met de bal over het speelveld gaat (een grote ronde maakt), daarna de bal over de middellijn slaat (rover wordt), als rover alle andere ballen croquetteert en tenslotte de eindpiket raakt.

Alle spelers hebben een hamer en een bal. Zijn er maar twee spelers dan kan elke speler met twee ballen spelen.

Bij wedstrijden is een croquetveld 12x24 meter.

1. De eerste speler legt zijn bal een hamerlengte van een van de piketten en slaat zijn bal weg. Elk poortje (en de middelste piket) die gepasseerd wordt geeft een extra slagbeurt. Is de bal niet helemaal door het poortje, dan moet de speler de bal bij de volgende slag terugslaan en vervolgens een nieuwe poging wagen (geldt ook voor "de kroon"). De speler gaat door met spelen totdat hij een poortje mist.
2. Bij croquet behaalt men een grote winst wanneer men stoort door een bal van een ander weg te croquetteren. Wanneer het een speler gelukt is om een andere bal te raken krijgt hij een slag voor het croquetteren van de bal en daarna een extra slag.
3. Een speler mag een andere bal niet weg croquetteren voordat zijn bal en de bal die hij probeert te croquetteren de derde boog gepasseerd zijn.
4. Bij wedstrijdcroquet mag men de voet niet op de eigen bal zetten wanneer men de bal van een ander wegslaat. In plaats daarvan gebruikt men de slag zelf om in een goede positie te komen zodat men de volgende poort kan passeren.  
Om een andere bal te croquetteren moet de speler eerst een poortje passeren.
5. "De kroon" in het midden geeft twee extra slagen en deze kan men op twee manieren, naar keuze, passeren.  
Evenals de poortjes moet de bal de kroon in een slag passeren.
6. Nadat een speler de hele baan rond is geweest mag hij de piket niet raken. In plaats daarvan slaat hij een roverslag, d.w.z hij slaat de bal over het halve veld. Mislukt dit dan moet de speler op zijn beurt wachten, terugslaan en een nieuwe poging wagen.
7. Nu moet de speler alle andere ballen die poortje drie passeren croquetteren. Daarna heeft hij twee slagen om de eindpiket te raken. Lukt dat, dan wint hij. Lukt het niet, dan moet hij alle andere ballen weer croquetteren, voordat hij het opnieuw mag proberen.
8. Een speler mag de eindpiket niet raken, voordat hij als rover alle andere ballen geraakt heeft. Doet hij dat, door eigen toedoen of dat van een ander, dan moet hij opnieuw beginnen.