

# CROQUET

## F - RÈGLE DU JEU

Le jeu de croquet se pratique à deux, trois, quatre, six ou huit joueurs au plus, par équipes, ou chacun pour soi. Si une équipe est moins nombreuse que l'autre, un équipier peut jouer avec deux boules.

Chacun joue à son tour, que le jeu soit pratiqué individuellement ou par équipes. Le gagnant est celui qui arrive le premier au piquet final.

Pour commencer, tracer le jeu en marquant l'emplacement des piquets et des arceaux sur un terrain de 12 à 15 mètres de long et 7 à 8 mètres de large ; ces dimensions peuvent être modifiées selon la surface dont on dispose. Chaque joueur prend un maillet et une boule de la même couleur. Pour jouer il faut partir du piquet n°1 et faire passer la boule sous chaque arceau par un chemin convenu à l'avance en la frappant avec le maillet. Frapper la boule, franchement, sans l'accompagner avec le maillet, c'est-à-dire sans queuter. Le joueur qui queute commet une faute et laisse la place au suivant.

Les joueurs jouent dans l'ordre du tirage au sort. Pour commencer, le joueur a droit à trois tentatives ; s'il ne réussit pas à la troisième, il cède sa place au suivant. Tout arceau passé dans l'ordre prescrit donne droit à jouer encore une fois. Deux arceaux passés d'un coup donnent droit à jouer deux fois de suite. Le joueur s'arrête dès qu'il a manqué sa boule ou le passage d'un arceau. Après le passage du premier arceau, le joueur qui, avec sa boule en touche une autre, a droit de : croquer, roquer ou prendre deux coups.

**CROQUER** : c'est placer sa boule en contact avec la boule touchée, appuyer fortement sur sa propre boule avec un pied et la frapper avec le maillet. L'autre boule est chassée par contre-coup. Après avoir croqué, le joueur a droit de jouer encore une fois. Il perd ce droit si, en croquant, sa boule échappe de dessous son pied ou s'il dérange une autre boule.

**ROQUER** : c'est placer sa boule en contact avec la boule touchée et frapper sa propre boule de manière à les chasser toutes les deux dans la même direction. Après avoir roqué, le joueur a droit de jouer encore une fois.

**PRENDRE DEUX COUPS** : c'est jouer deux fois de suite. Le joueur qui, avec sa boule, après avoir passé tous les arceaux dans l'ordre, touche le deuxième piquet, doit recommencer en sens inverse jusqu'au piquet de départ. Il est alors le premier gagnant et peut quitter le jeu ou continuer.

Dans ce dernier cas il devient **CORSAIRE**. Le **CORSAIRE** doit croquer toutes les boules qu'il touche en les envoyant dans une direction favorable ou défavorable selon qu'il s'agit d'un partenaire ou d'un adversaire. Un joueur non corsaire qui touche la boule d'un corsaire adverse perd le droit de jouer pendant un tour.

Attention : cet article est en bois naturel ; pour lui conserver sa structure d'origine, vous devez l'entreposer dans un endroit sec protégé du froid et de la chaleur.