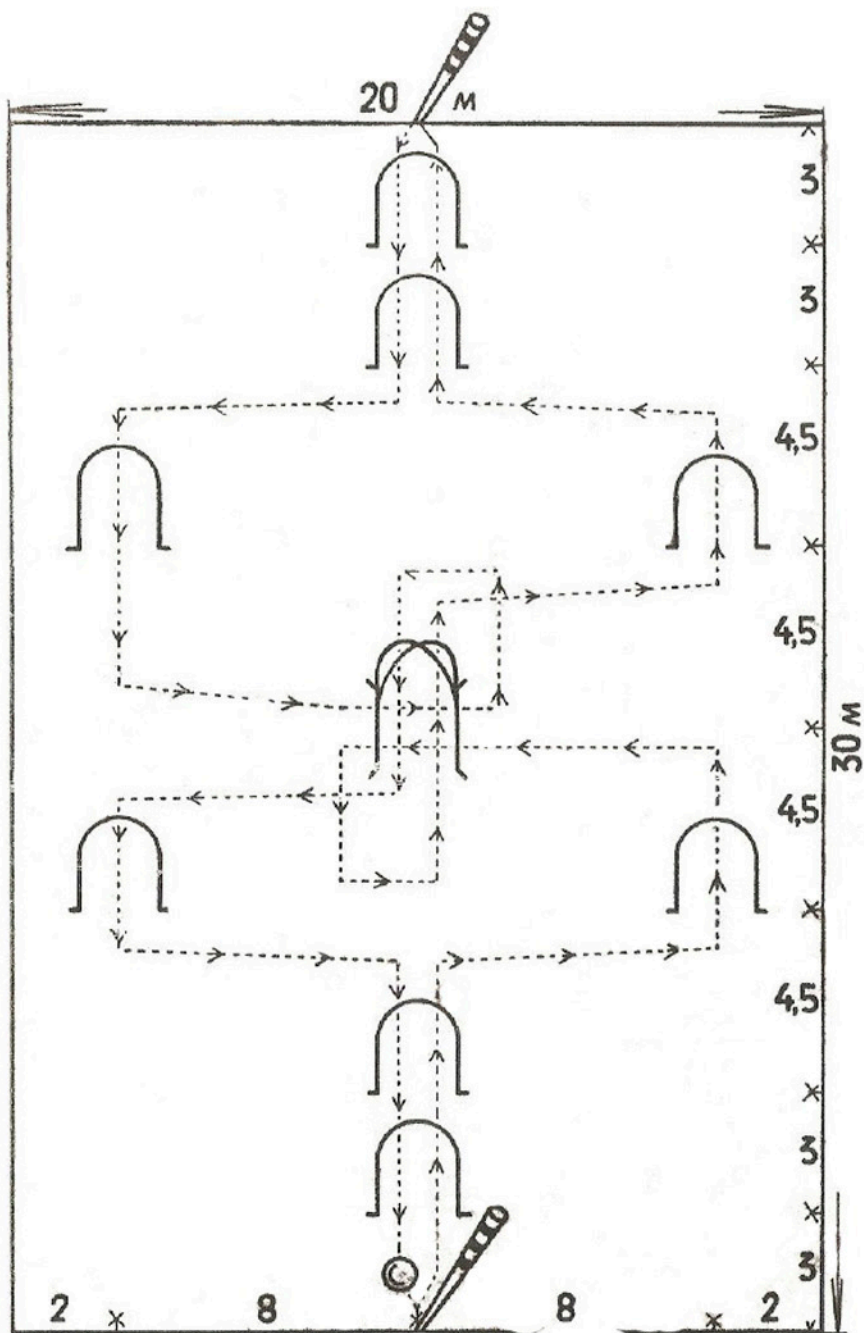


JEU DE CROQUET



RÈGLEMENT

Chaque joueur prend un maillet avec la boule correspondante.

Les joueurs peuvent jouer isolement, ou se former en deux camps. Les joueurs d'un même camp peuvent s'entraider.

Les camps formés, les joueurs de chacun d'eux jouent alternativement. Au début du jeu, le premier joueur place sa boule à environ 50 cm. du piquet de départ. D'un petit coup sec de son maillet il lance sa boule sous le premier arceau. S'il réussit, il doit jouer une seconde fois et lancer sa boule sous le second arceau. Le passage correct d'un arceau donne droit à un nouveau coup, le passage correct de deux arceaux par un seul coup de maillet donne droit à deux coups, mais jamais davantage.

Le joueur qui manque le premier arceau, peut recommencer une seconde fois.

Tous les joueurs jouent à tour de rôle suivant le tracé du plan.

Le gagnant est celui qui le premier touche de sa boule le piquet de départ.

Généralités.

Dimensions du terrain : 30 × 20 mètres.

Les arceaux sont placés comme indiqués sur le plan.

Une boule a passé l'arceau, si le manche du maillet appliqué à terre horizontalement du côté de l'entrée de l'arceau ne touche pas la boule — quelque soit l'inclinaison de l'arceau.

Une boule restant engagée sous un arceau, n'a le droit de passage que lorsque son tour à jouer revient.

Une boule autrement dérangée que par le jeu, doit être remise à sa place.

Il est défendu de frapper plusieurs boules à la fois.

La boule sortant du terrain, doit être remise dans le jeu à l'endroit où elle en est sortie. Il est donc absolument inutile de frapper fort avec les maillets dont les manches sont délicats.

Croquer.

Si l'on touche une autre boule avec la sienne — on peut : Soit, relever sa boule et la mettre en contact avec la boule touchée, placer le pied sur sa boule pour l'immobiliser — frapper un coup de maillet pour dégager l'autre boule, dans ce cas on a le droit de jouer une fois encore.

Si la boule croquée sort du terrain elle doit être remise dans le jeu à l'endroit où elle en est sortie — ou bien placer sa boule à la longueur d'une tête de maillet de l'autre et jouer deux fois de suite.

Corsaire.

Un joueur qui fait passer sa boule par le dernier arceau, peut :

Toucher de sa boule le piquet de départ, et dans ce cas gagne le jeu; ou bien rester en jeu sans toucher le piquet pour aider ses partenaires. Il a le droit de croquer toutes les boules de ses adversaires.

Si un adversaire touche la boule du corsaire, il doit recommencer le jeu à partir du départ.