



WCF Golfkroketisäännöt 2007

Alkupuhe

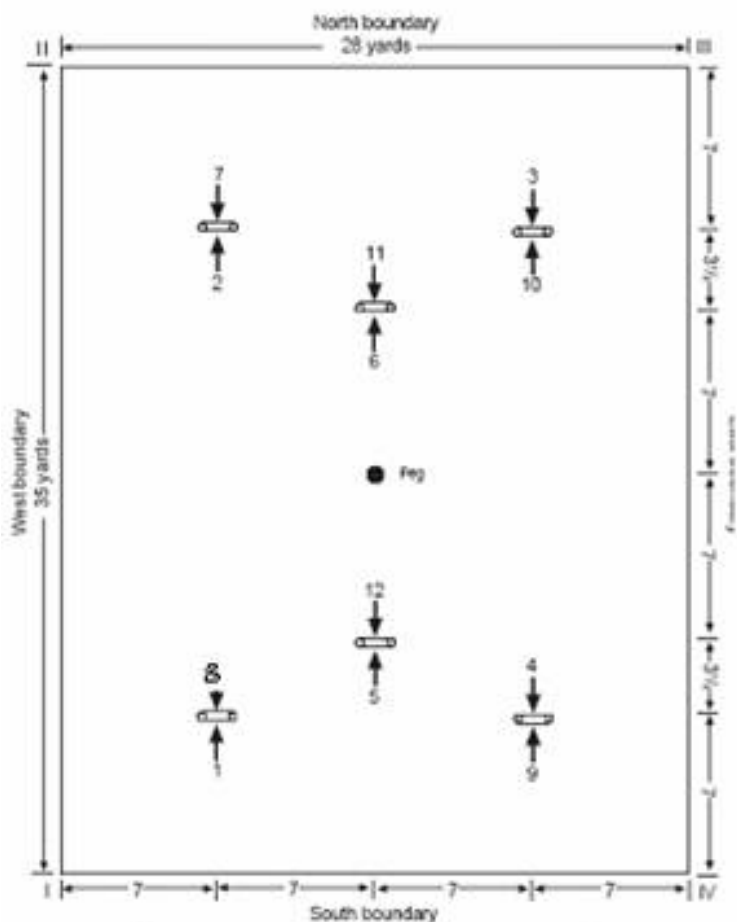
WCF:n Golfkroketisääntökomitea on valmistellut revision säännöistä, suorittaen loppuun 2003 aloitetun työn. Versio 2005 julkaistiin ennen kuin olimme saaneet käytyä keskustelun loppuun kaikista säännöistä. Nyt kaikki keskustelut on käyty ja yhteinen kokemus sekä 2005 tammikuusta lähtien saatu palaute, on käytetty hyödyksi.

Jos sinulla on kysyttävää tai kommentoitavaa, voit osoittaa ne sääntökomitean puheenjohtajalle sähköpostiosoitteeseen g.e.smith@clear.net.nz tai oman maasi edustajalle juha.torkkeli@krokettiliitto.fi. Sääntökomitean jäsenet ovat: Bill Arliss (Englanti), Amir Ramsis (Egypti), Tony Hall (Australia), Mohammad Kamal (Yhdysvallat), Peter Millson (Etelä-Afrikka, edustaen muita jäseniä) ja Gordon Smith (Uusi-Seelanti, puheenjohtaja)

Suomenkielisen käännöksen on tehnyt Suomen Krokettiliitto. Suomenkielisestä käännöksestä on jätetty pois kappaleet 15 (tuomarointi), 16 (tasoitukset) sekä liitteet. Alkuperäisteoksen nimi on WCF Golf Croquet Rules 2007 Edition. Jos suomenkielisessä käännöksessä ja englanninkielisessä alkuperäisteoksessa on eroja tai ristiriitaisuuksia, niin silloin englanninkielistä alkuperäisteosta tulee käyttää oikean tuloksen tulkitsemiseksi.

“In the event of any conflict or difference between the English version of the “Laws of Association Croquet” together with their associated “Official Rulings on the Laws of Croquet” and “Commentary on the Laws”, or “WCF Rules of Golf Croquet” and, any translation into another language, the English version translation, shall be definitive and take precedence”

WCF Golfkroketisäännöt 2007



The corners are depicted by Roman numerals.
All distances are in yards.
Diagram 1
WCF Golf Croquet. The Standard Court.

1. Pelin kulku

(a) Peliä pelataan lyömällä palloja mailalla. Peli pelataan paripelinä (neljä pelaajaa) tai yksinpelinä (kaksi pelaajaa). Paripelissä toinen pari pelaa mustalla ja sinisellä pallolla ja toinen pari punaisella ja keltaisella, jolloin kullakin pelaajalla on oma pallonsa. Yksinpelissä molemmat pelaajat käyttävät kahta oman puolen palloaan.

(b) Pelin tarkoituksena on saada oman puolen pallo menemään porteista tietyssä järjestyksessä. Se puoli (pelaaja tai pari) joka ensimmäisenä läpäisee vuorossa olevan portin hyväksytysti (sääntö 7) saa pisteen.

(c) Yksi ottelu voi koostua yhdestä tai useammasta pelistä. Ottelu voidaan pelata joko paras yhdestä, kolmesta tai viidestä –systeemillä. Toisin sanoen voidaan pelata joko yhden, kahden tai kolmen pelin voitosta. Ottelun jokainen peli pelataan joko paras seitsemästä, 13:sta tai 19:sta –systeemillä (neljästä, seitsemästä tai kymmenestä pistevoitosta). Vaihtoehtoisesti peli voi päättyä myös siten, että voittaja on se joka ensin pääsee kahden pisteen johtoasemaan, tai käyttäen aikarajaa. Peli päättyy myös jos pelaajat lähtevät kentältä tai aloittavat uuden pelin sopien kumpi puoli voitti edellisen pelin.

Kommentti sääntöön 1 (c):

Jos käytetään aikarajaa, voi peli loppua samalla hetkellä kuin aika loppuu, kun jokainen pallo on saanut yhden vuoron aikarajan jälkeen tai kun seuraavan kerran joku palloista saa porttipisteen. Myös muita variaatioita voidaan käyttää, kunhan siitä sovitaan ja ilmoitetaan kaikille pelaajille ennen pelin alkua. Mitä tahansa tapaa käytettäessä voi järjestävä taho määrätä pelin jatkuvan, mikäli osapuolet ovat tasoissa aikarajan tullessa vastaan.

(d) Portit pelataan kuvan 1 mukaisessa järjestyksessä. 7 pisteen pelissä pelataan ensimmäiset 7 porttia. 13:n pisteen pelissä pelataan 12 ensimmäistä porttia järjestyksessä ja viimeinen piste ratkaistaan portilla numero 3. 19:n pisteen pelissä pelataan 12 ensimmäistä porttia järjestyksessä, jonka jälkeen portit järjestyksessä 3, 4, 1, 2, 11, 12 ja viimeinen piste ratkaistaan portilla numero 3.

(e) Pallojen vuorojärjestys on: sininen, punainen, musta ja keltainen. Seuraavana vuorossa olevaa pelaajaa kutsutaan lyöjäksi ja hänen palloaan lyöjän palloksi.

(f) Porttipisteen voi saada ainoastaan läpäisemällä seuraavana vuorossa olevan portin hyväksytysti. Seuraavaa porttipistettä aletaan pelaamaan välittömästi yhden pallon läpäistyä edellisen portin.

(g) Yhdellä kentällä voidaan pelata kahta peliä yhtä aikaa, yleensä käyttäen kokonaan eriväristä tai raidallista pallosettiä. Jos kahta peliä pelataan yhtä aikaa, kaikkien pelaajien pitää olla tietoisia toisesta pelistä ja tulee välttää toisen pelin häiritsemistä. Toisen käynnissä olevia palloja voidaan siirtää samalla merkaten niiden paikat toisen pelin pelaajien suostumuksella. Eri pelien pallojen välillä tapahtuvat osumat käsitellään sääntökohdassa 9.

2. Kenttä

(a) Kenttä on suorakaiteen muotoinen alue, jonka mitat on 32 kertaa 25,6 metriä. Pelialueen rajat tulee olla merkittynä selkeästi ja rajan sisäreuna toimii pelialueen tarkkana rajana. Kuva 1 osoittaa tarkemmin kentän asettelun. Kulmat tunnetaan roomalaisin numeroin kulmina I, II, III ja IV ja rajat etelä-, länsi-, pohjois- ja itärajoina riippumatta todellisista ilmansuunnista. Tikku asetetaan kentän keskikohtaan. Portit asetellaan pohjois- ja etelärajan suuntaisesti. Kahden sisemmän portin etäisyys tikusta on 6,4 metriä, toinen pohjois- ja toinen eteläsuuntaan. Neljän muun portin etäisyys on 6,4 metriä lähimmistä rajoista.

(b) Jos täysikokoiselle kentälle ei ole tarpeeksi tilaa, voidaan käyttää pienempää kenttää eri mittasuhteilla. Tikku säilyy kuitenkin aina porttien 5 ja 6 välisellä linjalla.

3. Välineet

(a) Porttien tulee olla maanpäälliseltä osaltaan materiaaaliltaan pyöreää metallia, halkaisijaltaan 16mm. Ne tulee asettaa maahan pystysuoraan niin että portin korkein kohta on vähintään 28,0 sentin ja korkeintaan 30,5 sentin korkeudella maasta. Portin tulee olla kunnolla kiinni maassa, niin ettei se heilu. Porttien tolppien sisäpuolen väli on oltava vähintään 93,7 mm ja enintään 101,4 mm. Kaikkien porttien kentällä tulee olla mitoiltaan samanlaiset, vain 0,8mm toleranssi sallitaan. Porttien väri tulee olla valkoinen, ensimmäisessä portissa voi olla sininen yläosa. Viimeisen portin yläosa voi olla punainen.

(b) Tikun on oltava halkaisijaltaan kauttaaltaan 38mm ja korkeus maanpinnasta 45,7cm. Tikku asetetaan tukevasti maahan pystysuoraan. Tikun väri tulee olla valkoinen 15cm maanpinnasta ja tikun yläreunasta alaspäin raidallinen väriytyy seuraavassa järjestyksessä: sininen, punainen, musta ja keltainen.

(c) Neljä pelipalloa ovat yleensä väriltään sininen, punainen, musta ja keltainen, mutta myös palloja vaihtoehtoisella väriytyksellä tai raidoilla voidaan käyttää. Pallojen tulee olla halkaisijaltaan 92 mm (0,8 mm virhemarginaalilla) ja painaa 454 grammaa (7 gramman virhemarginaalilla). Pallot hyväksyvät sen maan edustajat, jossa pelataan, tai WCF:n tilaisuuksissa WCF. Vialliset tai muuten vääranlaiset pallot voidaan vaihtaa missä kohtaa peliä tahansa. Kun pelataan useammalla kentällä, on pallojen oltava yhdessä pelissä keskenään mahdollisimman samankokoisia.

(d) Mailan lyöntiosa eli molo voi olla mitä tahansa materiaalia, kunhan se ei tuo etulyöntiasemaa sitä käyttävälle pelaajalle suhteessa puiseen moloon. Lyöntipäiden tulee olla pystysuorat ja peliominaisuuksiltaan identtiset. Pyöristettyä reunaa ei lasketa osaksi lyöntipäätä. Mailaa ei saa vaihtaa kesken pelin, ellei se ole vioittunut pelikelvottomaksi. Tässäkin tapauksessa mailan saa vaihtaa vain kerran pelin aikana.

(e) Edellä annetut mitat voivat vaihdella hieman.

4. Apuvälineet

Seuraavia apuvälineitä voidaan käyttää pelaajien ohjaamiseksi, pelin mukavuuden lisäämiseksi tai kentän koristelutarkoituksessa. Mikä tahansa pelaajan toimintaa haittaava apuväline voidaan poistaa väliaikaisesti.

(a) Kulmaliput väreiltään sininen, punainen, musta ja keltainen voidaan asettaa kulmiin I, II, III ja IV tässä järjestyksessä. Ne asetetaan noin 30,5 sentin korkuisten tolppien päähän, joko 30,5 senttiä kentän ulkopuolelle tai kentän rajan tuntumaan olematta silti kentällä asti.

(b) Aita, joka on tarpeeksi korkea pysäyttämään pallo voidaan asettaa kentän ulkopuolelle n. 1,4 metrin päähän rajasta.

(c) Valkoiset kepit, jotka ovat näkyvät tarpeeksi selkeästi joka puolelle kenttää, voidaan asettaa 30,5 sentin päähän puolivälin rajoista.

(d) Kahta pelimerkkisettiä voidaan käyttää merkitsemään porttien läpäisyjä. Toinen setti on joko sininen tai musta, toinen punainen ja keltainen pallojen värin mukaan (tai vaihtoehtoväriytyksen mukainen mikäli sellaista käytetään). Portin läpäissyt osapuoli voi kiinnittää pelimerkkinsä läpäisemäänsä porttiin kiinni.

(e) Kun vaihtoehtoista väritystä käytetään säännöllisesti, tolppa joka osoittaa pallojen lyöntijärjestyksen voidaan asettaa kentän ulkopuolelle, tai varsinaista lopetustikkua voidaan muokata osoittamaan kaikki värit.

5. Pelin alku

- (a) Arvonnalla voittava osapuoli aloittaa pelin sinisellä pallolla
- (b) Kaikki pallot lyödään kentältä 91,4 sentin päästä kulmasta IV.
- (c) Ottelun koostuessa useammasta kuin yhdestä pelistä, pelaajat säilyttävät samat pallot ja edellisen pelin häviöjä aloittaa seuraavan pelin kummalla tahansa palloistaan.

6. Vuoro

- (a) Jokainen vuoro koostuu yhdestä lyönnistä ja sen jälkiseuraamuksista, päättyen siihen että kaikki vuoron aikana liikkuneet pallot pysähtyvät tai ajautuvat kentän rajojen ulkopuolelle. Lyönti pelataan kun lyöjä lyö palloaan mailallaan. Mikäli lyöjä osuu vahingossa palloon mailallaan valmistautuessaan lyöntiinsä, tilanne tulkitaan lyönniksi (tai virheeksi).

Kommentti sääntöön 6 (a):

Lyöjän osuma palloon vahingossa mailan lyöntipäällä lyöntiin valmistautuessa on lyönti, osuma muulla kuin lyöntipäällä on lyöntivirhe, ja osuma väärään palloon ei-lyöntivirhe.

- (b) Palloa on lyötävä eli lyöjä ei voi jättää vuoroaan käyttämättä.
- (c) Jos lyöjä ei osu palloonsa yrittäessään lyöntiä, sitä ei tulkita lyönniksi. Mikäli lyöjä ei tällaisessa tilanteessa tee ei-lyöntivirhettä, pysyy hän lyöjänä ja voi suorittaa vuoronsa normaalisti.
- (d) Lyönnin tuloksena lyöjän pallo voi läpäistä portteja ja kerätä siten pisteitä, tai osua muihin palloihin siten että ne läpäisevät portteja ja keräävät pisteitä.
- (e) Jos pallosta 50% ylittää kentän rajan, silloin pallosta tulee ulkopuolinen tekijä. Pallo pysyy ulkopuolisena tekijänä kunnes sitä seuraavan kerran lyödään. Rajan yli mennyt pallo palautetaan ylimenokohtaan. Jos pelissä ei ole tuomaria, niin pallon omistajan tulee määrittää pallon paikka rajalla.

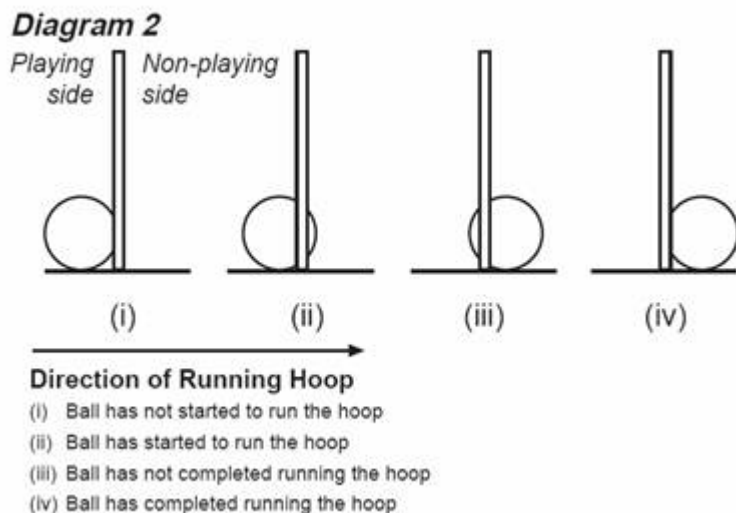
(f) Jos palloa ei voida asettaa rajalle, koska toinen pallo on jo rajalla, tulee asettaa rajalle vasta sitten kun on kyseisen pallon lyöntivuoro (tiellä ollut pallo lyödään ensin pois). Jos kyseisen pallon lyöntivuoro on ennen kuin jo rajalla olevan pallon vuoro, niin silloin pallo tulee sijoittaa kentän rajalle toisen pallon viereen niin lähelle kuin mahdollista (pallojen tulee koskettaa toisiaan).

(g) Jos rajalle sijoitettu pallo häiritsee toisen pallon lyöntiä, tulee pallo poistaa rajalta väliaikaisesti. (Yli mennyt pallo on ulkopuolinen tekijä, joka tulee poistaa jos siitä on häiriötä)

(h) Jos rajalle sijoitettu pallo liikkuu sen jälkeen kun se on sijoitettu rajalle, tulee pallo siirtää alkuperäiseen paikkaan.

7. Pisteet (portin läpäisy)

(a) Kun pelaajan pallo läpäisee vuorossa olevan portin oikeasta suunnasta (kts Diagram 2), pelaaja saa pisteen. Jos pelaajan pallo jää oikeasta suunnasta tullessaan portin sisään, se voi läpäistä portin seuraavilla lyöntivuoroillaan. Väärästä suunnasta portin sisälle jääneen pallon pitää poistua portin sisältä ennen kuin se voi läpäistä portin.



(b) Portin läpäisy on esitetty kuvassa 2 (Diagram 2). Pallo aloittaa portin läpäisyn silloin kun pallon etureuna rikkoo portin väärän puolen tason (kohta ii). Pallo on läpäissyt portin kun pallo pysähtyy ja se ei enää riko portin oikean puolen tasoa (kohta iv).

(c) Pallo voi läpäistä portin yhdellä tai useammalla lyönnillä. (Pallo voi jäädä portin sisään, eikä porttia tarvitse läpäistä yhdellä lyönnillä)

(d) Jos lyönnin seurauksena useampi kuin yksi pallo läpäisee portin, niin pisteen saa pallo joka oli lähimpänä porttia ennen lyöntiä.

(e) Jos pallo jumiutuu portin tolppien väliin, tulee portti säätää uudelleen, tai jos pallo on liian suuri, niin pallo tulee vaihtaa. Pelaaja, jonka lyönnin seurauksena jumiutuminen tapahtui, saa valita joko lyönnin uusinnan jolloin kaikki siirtyneet pallot palautetaan paikoilleen tai lyöntivuoron lopetuksen, jolloin pallot jäävät jumiutumislöyönnin jälkeisiin paikkoihin.

8. Pelaajan neuvominen ja neuvon kysyminen

(a) Nelinpelissä pelaaja voi neuvoa pariaan. Lyönnin aikana kuitenkin paria ei saa avustaa lyönnin kovuuden tai suunnan aiheuttamisessa. (Parin pitää poistua lyöjän välittömästi läheisyydestä ja antaa lyöjän suoriutua lyönnistä itseksensä.)

(b) Vastustajan kysyessä, hänelle tulee kertoa pelin pistetilanne, vuorossa oleva portti, vuorossa oleva pallo ja kuinka paitsioon joutuneet pallot sinne joutuivat.

9. Häiriötekijät

(a) Peliin kuulumattomat irtaimet asiat tulee poistaa pelikentältä (esim. oksat ja lehdet).

(b) Pelaaja ei saa rangaistusta kentän vahingoittamisesta jos kenttä vahingoittuu kentälle epänormaalin muodon tai peliin kuulumattoman esineen johdosta. Jos pallo on kentällä epänormaalisti paikassa (esim. kuoppa tai kolo), niin pallo voidaan siirtää pois kyseisestä paikasta. Pelaaja ei saa saada etua pallon siirtämisestä.

(c) Jos kentän ulkopuolinen kiinteä este häiritsee lyöjän mailan heilahdusta tai jos kenttä on eritasolla muun maan kanssa ja se häiritsee pelaajan tasapainoisen lyönnin suorittamista, voi pelaaja siirtää palloaan kohtisuorassa tähtäyssuuntaan. Palloa tulee siirtää vain minimi etäisyyden verran, jotta lyönti voidaan suorittaa. Jos toinen pallo sijaitsee yardin (914mm) etäisyydellä siirrettävän pallon alkuperäisestä paikasta ja on todennäköistä että pallo häiritsee siirrettävän pallon lyöntilinjaa,

niin silloin tulee palloa siirtää saman verran ja samassa linjassa kuin lyöntipalloa. Jos lyöntipallo ei osunutkaan muihin siirrettyihin palloihin, niin silloin pallot tulee palauttaa alkuperäisille paikoille.

(d) Ulkopuoliseksi tekijäksi katsotaan kaikki peliin kuulumattomat asiat, esineet, eläimet ja ihmiset. Esimerkkejä ulkopuolisesta tekijästä: katsojat, tuomarit, toisen pelin pelaajat, toisen pelin pelivälineet, kentältä poistunut pallo ja paitsion vuoksi rangaistuspisteelle siirrettävä pallo. Pelaajan löysän vaatteet ja sää eivät ole ulkopuolisia tekijöitä.

(e) Jos ulkopuolinen tekijä tai sää liikuttaa paikoillaan olevaa palloa, tulee se siirtää paikoilleen ennen seuraavaa lyöntiä.

(f) Ulkopuolisen häiriötekijän vaikuttaessa lyöntivuoron aikana liikkuvaan palloon ja lyönnin lopputulos on epäselvä (esim. ei olla varmaa kuinka pitkälle pallo olisi liikkunut), niin kaikki liikkuneet pallot tulee palauttaa alkuperäiselle paikalle ja lyöntivuoro uusitaan. Jos lyönnin lopputulos on selvä, niin pallo, jonka liikkeeseen häiriötekijä vaikutti, tulee siirtää siihen paikkaan johon se olisi ilman häiriötekijää pysähtynyt.

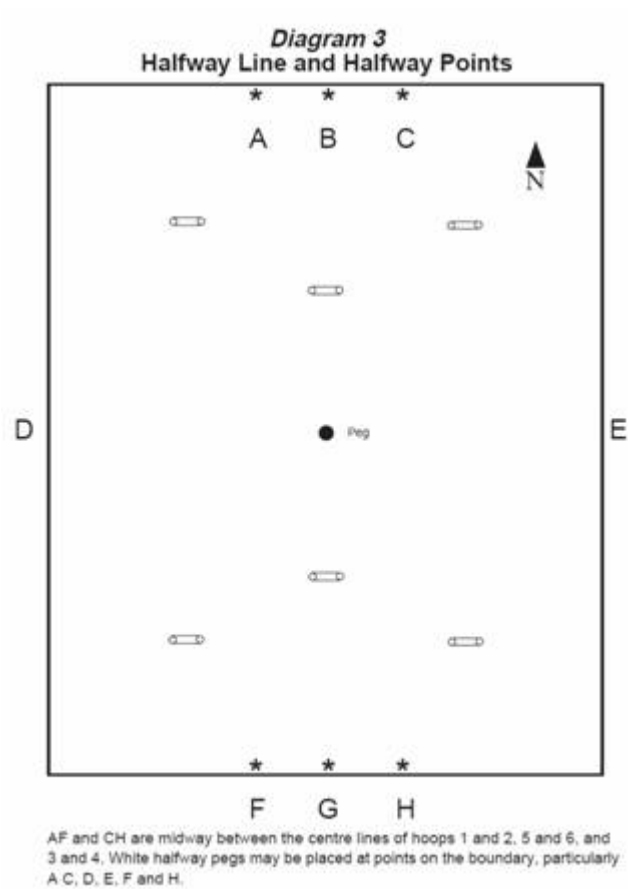
(g) Häiriön jälkeen liikkuva pallo ei voi aiheuttaa minkään paikallaan olevan pallon liikkumista. Jos näin tapahtuu, tulee liikkunut pallo siirtää alkuperäiselle paikalle.

(h) Mikään pallo ei voi lyöntivuoron aikana tapahtuneen häiriön jälkeen saada pisteitä.

10. Paitsio

(a) Läpäistyn portin ja seuraavana vuorossa olevan portin välissä on puolivälilinja (Halfway Line). Puolivälilinjaa käytetään paitsion määrittelyssä. Jokaisen portin puolivälilinja näkyy kuvassa 3 (Diagram 3):

Seuraavana vuorossa oleva portti	Puolivälilinja
7 & 17	AF
3, 9 & 15	BG
5 & 11	CH
Muut	DE



(b) Vuoron, jolla portti läpäistiin, päätyttyä kaikki pallot jotka ovat yli puolivälilinan (seuraavan portin puolella) ovat paitsiossa. Paitsiosääntö kumoutuu jos pallo on joutunut puolivälilinan väärälle puolelle:

- (1) lyönnillä, joka juuri pelattiin
- (2) lyönnillä, joka suoritettiin väärällä vuorolla tai jos vastustaja on suorittanut lyönnin aikana virheen
- (3) osuttuaan vastustajan palloon
- (4) sen ollessa rangaistuspisteellä

(c) (1) Ennen seuraavaa lyöntiä paitsiossa olevien pallojen vastustaja voi vaatia että pallo pelataan joko paikasta johon se on jäänyt tai rangaistus pisteestä D tai E kuvassa 3 (Diagram 3) vastustajan valinnan mukaan. Rangaistuspisteelle määrätty pallo on pelin ulkopuolinen tekijä kunnes se seuraavan kerran pelataan.

- (2) Jos paitsiossa olevan pallon omistaja lyö palloaan ennen kuin vastustaja on ehtinyt antaa säännön 10(c)(1) mukaista ohjeistusta eikä vastustaja ole vielä lyönyt omaa palloaan, niin vastustaja voi keskeyttää pelin ja vaatia lyönnin uusimista säännön 10(c)(1) jälkeen. Kaikki pallot tulee palauttaa paikkaan ennen virheellistä lyöntiä. Pelaaja, jota vaadittiin uusimaan lyöntinsä, ei voi enää vaatia paitsiosäännön täyteen panemista kyseisellä porttivälillä.

11. Väärän pallon pelaaminen

- (a) Jos pelaaja lyö mitä tahansa palloa kuin vuorossa oleva pallo tai kuka pelaaja tahansa kuin vuorossa oleva pelaaja lyö mitä tahansa palloa, niin silloin on pelattu väärällä pallolla.
- (b) (1) Jos pelaaja lyö kaksinpelissä väärää omaa palloa, niin silloin pallot palautetaan paikoilleen ja pelaaja lyö tämän jälkeen oikeaa palloa (ei rangaistusta). Pelin jouduttamiseksi tuomarin tai vastustajan pitää ilmoittaa lyöjälle väärän oman pallon pelaamisesta ennen lyöntiä.
- (2) Jos pelaaja lyö kaksinpelissä väärää omaa palloa ja tekee samalla lyöntivirheen, lyöntivuoro päättyy eikä pelaaja saa lyödä vuoroaan uudelleen. Tässä tapauksessa vastustaja valitsee palautetaanko pallot lyöntiä edeltävään paikkaan vai jäävätkö pallot paikoilleen. Portin läpäisyjä ei lasketa ja koska lyöntijärjestys on rikkoutunut, voi vastustaja valita kummalla pallolla hän jatkaa.
- (3) Kaikissa muissa väärän pallon lyöntitapauksissa, jos peli keskeytetään ennen kuin vastustaja on ehtinyt lyödä, vastustaja valitsee palautetaanko pallot lyöntiä edeltävään paikkaan vai jäävätkö pallot paikoilleen. Portin läpäisyjä ei lasketa ja koska lyöntijärjestys on rikkoutunut, voi vastustaja valita kummalla pallolla hän jatkaa. Vastustajan tai tuomarin ei tule varoittaa pelaajaa väärän pallon lyömisestä (paitsi kaksinpelissä oman väärän pallon tapauksessa).
- (c) Jos väärän pallon pelaamisen jälkeen peliä ei ole pysäytetty, vaan vastustaja ehtii lyömään, niin silloin virhettä ei enää korjata ja virheellisellä lyönnillä suoritettut portin läpäisytyt hyväksytään.
- Silloin:
- (1) kaksinpelissä peli jatkuu kunnes väärän pallon pelaaminen huomataan, jolloin toimitaan kohdan Sääntö 11(b) mukaan, tai

- (2) Nelinpelissä, vastustaja saa pelata seuraavan vuoron omalla vuorossa olevalla pallollaan ja peli jatkuu viimeksi lyödyn pallon määrätessä lyöntijärjestyksen (esim. musta löi, keltainen jatkaa). Jos vastustaja pelaa väärällä omalla pallollaan (verrattuna alkuperäiseen sekvenssiin), niin on pelattu väärää palloa ja toimitaan säännön 11(b)(3) mukaan.

12. Yleiset pelivirheet

(a) Pelivirhe tapahtuu aina kun pelaaja koskettaa palloa tai pallo koskettaa pelaajaa. Rike tapahtuu oli pallo liikkeessä tai paikoillaan. Jos pelaaja koskettaa palloa kehollaan, vaatteillaan tai mailallaan suorassa kosketuksessa tai lyömällä porttia tai tikkua. Poikkeuksena

- (1) lyöjä koskettaa omaa palloaan lyönnin yhteydessä, tai
- (2) pelaaja koskettaa palloaan sääntöjen mukaisesti merkatakseen pallon paikan tai puhdistakseen pallon tuomarin tai vastustajan luvalla, tai
- (3) pelaaja lyö väärää palloa, tai
- (4) pallo on pelin ulkopuolinen tekijä.

(b) Pelivirhe tapahtuu myös jos pelaaja vahingoittaa kenttää siten että ennen kentän korjausta sillä on merkitystä pelattaviin lyönteihin.

(c) Pelivirheen seurauksena:

- (1) vastustaja valitsee palautetaanko pallot pelivirhettä edeltävään paikkaan vai jäävätkö pallot paikoilleen.
- (2) Jos pelivirheen vuoksi liikkuvan pallon suunta tai vauhti muuttuu, voi vastustaja valita jatkavansa peliä joko siitä paikasta mihin pallot pysähtyvät tai siirtää palloja niiden oletettuun pysähtymispaikkaan (mihin pallo olisi mennyt ilman pelivirhettä). Jos oletetusta pysähtymispaikasta ei päästä yhteisymmärrykseen, tulee lyönti uusia.
- (3) lyöntivuorolla tapahtuneita portin läpäisyjä ei lasketa
- (4) pelivirheen aiheuttanut menettää seuraavan lyöntivuoron. Jos pelivirheen aiheuttaa lyöjä (tai lyöjän pari) ennen kuin lyönti on tapahtunut, niin silloin lyöjä menettää lyöntivuoronsa.
- (5) Jos pelivirheen jälkeen vastustaja ehtii lyömään ennen kuin pelivirhe on käsitelty, niin silloin pelivirheellä ei ole seurauksia ja peli jatkuu kuin pelivirhettä ei olisi edes tapahtunut.

13. Lyöntiin liittyvät pelivirheet

(a) Lyöntiin liittyvä pelivirhe voi tapahtua vain siitä hetkestä kun lyöjän maila lyö omaa palloaan siihen hetkeen kun lyöjä poistuu lyöntiasennosta. Pelivirhe tapahtuu kun lyönnin aikana lyöjä

- (1) koskettaa mailan lyöntipäätä kädellä
- (2) asettaa mailan varren tai käden maahan tai ulkopuoliseen häiriötekijään.
- (3) asettaa mailan varren tai käden suoraan kosketukseen jalkojen kanssa.
- (4) aiheuttaa mailan osumisen palloon potkaisemalla, lyömällä, pudottamalla tai heittämällä mailaa.
- (5) lyö vahingossa tai tahallaan lyöjän palloa millään muulla osalla kuin mailan lyöntipään päätyosalla.
- (6) koskettaa omaa palloaan kahdesti (tiritiri-lyönti).
- (7) koskettaa mailalla palloa samaan aikaan kun pallo on kosketuksissa portin tai tikun kanssa.
- (8) koskettaa mailalla palloa samaan aikaan kun pallo on kosketuksissa toisen pallon kanssa.(ei lyö palloaan poispäin toisesta pallostakaan kun pallo on lähellä toista palloa. Jos pallot ovat kosketuksissa ennen lyöntiä, niin silloin virhettä ei ole tapahtunut)
- (9) ei lyö palloaan poispäin portista/tikusta kun pallo on kosketuksessa porttiin/tikkuun.
- (10) koskettaa mailalla palloaan huomattavan pitkän (lyöjä saattaa palloa) ajan
- (11) koskettaa mailallaan muuta kuin omaa palloaan.
- (12) koskettaa mitä tahansa palloa vartalollaan tai vaatteillaan.
- (13) lyö ennen kuin edellisen lyönnin kaikki pallot ovat pysähtyneet.
- (14) lyönnillään aiheuttaa mailallaan tuhoa pelialueen pinnalle siten että siitä on haittaa seuraavissa lyönneissä

(b) Lyönneissä tapahtuneiden pelivirheiden jälkeiset toimenpiteet:

- (1) Jos pelivirhe havaitaan ennen seuraavaa lyöntivuoroa, niin vastustaja valitsee palautetaanko pallot lyöntiä edeltävään paikkaan vai jäävätkö pallot paikoilleen. Portin läpäisyjä ei lasketa.
- (2) Jos pelivirheen jälkeen pelataan lyöntivuoro, niin silloin peli jatkuu kuin pelivirhettä ei olisi tapahtunutkaan.
- (3) Jos pelaaja aiheuttaa pelivirheen liikkuvaan palloon sen jälkeen kun vastustajan lyönneissä on tapahtunut pelivirhe (esim. pysäyttää pallon), tulee kaikki pallot palauttaa virhettä edeltävään paikkaan. Pelaaja joka aiheutti pelivirheen (pysäytti pallon) menettää seuraavan lyöntivuoronsa.

14. Etiketti

(a) Pelaajien vastuulla on ylläpitää hyvää pelitapaa ja hyvää käyttäytymistä muita pelaajia, välineitä, kenttää sekä katsojia kohtaan. Esimerkkejä huonoista peli- ja käytöstavoista:

- (1) Pelaaja poistuu pelikentältä ilman vastustajan, tuomarin tai kilpailunjohtajan lupaa.
- (2) Pelaaja tarjoaa taktista neuvoa vastustajalle.
- (3) Pelaaja pahoinpitelee mailaansa tai muita pelivälineitä.
- (4) Pelaaja häiritsee muita pelaajia pelin aikana.
- (5) Pelaaja häiritsee lyöjää seisomalla tai liikkumalla lyöjän edessä.
- (6) Pelaaja väittelee aggressiivisesti tai jatkuvasti vastustajan kanssa tai on aggressiivinen vastustajaa kohtaan.
- (7) Pelaaja tahallaan tai toistuvasti pelaa vastustajan palloa.
- (8) Pelaaja viivyttelöi lyöntiään.
- (9) Pelaaja jatkaa peliään vaikka vastustaja on selvästi ilmoittanut että peli tulee keskeyttää mahdollisten pelivirheiden vuoksi tai pallojen siirtämisen vuoksi.
- (10) Pelaaja käyttää merkintävälineitä lyönnin voimakkuuden tai suunnan avustamiseksi.
- (11) Pelaaja ilman vastustajan tai tuomarin lupaa tarkistaa mekaanisesti onko pallo läpäissyt portin.
- (12) Pelaaja ilmoittaa vastustajalle väärän tiedon Säännön 8(b) mukaisessa kyselyssä.
- (13) Pelaaja ei hyväksy tuomarin päätöstä tai ei kunnioita tuomaria.
- (14) Pelaaja aiheuttaa krocketille huonoa mainetta.

(b) Kun pelissä on erillinen tuomari ja pelaaja käyttäytyy sopimattomalla tavalla, tulee tuomarin varoittaa häntä tekemästä niin uudelleen. Jos sopimaton käyttäytyminen toistuu, tulee tuomarin antaa pelaajalle uusi varoitus ja pelaaja (tai joukkuepelissä seuraava hänen pelitoverinsa) menettää seuraavan pelivuoronsa. Jos sopimaton käytös edelleen jatkuu, tulee tuomarin keskeyttää peli ja määrätä sopimattoman käytöksen omaava pelaaja (tai joukkuepelissä joukkue) häviäjäksi

(c) Jos pelissä ei ole erillistä tuomaria, on pelaajien vastuulla toisten käyttäytymisen tarkkailu. Jos pelaaja käyttäytyy sopimattomasti, tulee toisen pelaajan ilmoittaa hänelle sopimattomasta käyttäytymisestä. Jos pelaaja edelleen käyttäytyy sopimattomasti, tulee paikalle kutsua puolueeton tuomari tai kilpailunjohtaja, joka toimii kohdan 14(b) mukaisesti.