



Association Croquet Trainer Handbuch (Anfänger / Improvers Kurs)

Quellen:

Croquet Association (Association Croquet Coaching Manual)

[*Beginners Course, Improvers Course und Appendix 1*]

<http://www.croquet.org.uk/association/CroquetCoachingHandbook.pdf>

Oxford Croquet (How to Play)

<http://www.oxfordcroquet.com/coach/index.asp>

Mai 2007

Inhalt

	Seite
<u>ANFÄNGERKURS</u>	
<u>Lektion 1</u>	
Stance, Grip, Swing	3,4
Running a Straight Hoop	4
Running an Angled Hoop	5
Crush Strokes	5
Kugeln auf die Yard-Line zurücklegen	6
<u>Lektion 2</u>	
The Roquet	7
Straight Croquet Strokes	8
Stop Shot	8
Roll	9
Split Croquet Strokes	10
<u>Lektion 3</u>	
Split Croquet Strokes <i>Fortsetzung</i>	11
Hoop Approach	12
Thin Take-Off	13
“Three-Hoop Break”	14
<u>Lektion 4</u>	
Four-Ball Break	15
<u>Lektion 5</u>	
Straight Rush	16
Cut Rush	16
<u>Lektion 6</u>	
Beginn des Spiels	18
<u>IMPROVERS KURS</u>	
Hoop Approach / Hoop Problems / Thick Take Off	19
Breaks 4-Ball / 3-Ball / 2-Ball	19 - 21
Taktik / Breaks gegen einen „A“-Gegner	20 - 21
Openings	22
Leaves	22
Timed Endings	23
Regeln (Laws Session) Wiring / Faults & Errors	23 – 24
3-Ball Endings	24
Verwendung von Bisques	25
Cannons	26
Trainings-Vorschläge	26

ANFÄNGER KURS

Lektion 1

Grobe Erklärung des Spiels Association Croquet (siehe Flyer „Spielregeln AC“)

Erklärung des Spielfeldes:

Masse (full court: 35x28 yards = 32x25,6 m),

N, S, W, E (O) - Begrenzung, Baulk Lines,

Hoops (Breite: 4 inches = 95mm), Peg, Farbfolge (primary, secondary colours)

Erklärung des Equipments:

Mallet: Gewicht etwa 3 pounds (1,36 kg)

Head-Länge: etwa 9 bis 11 inches

Shaft-Länge: etwa 36 inches

Kugeln: Durchmesser: 3 5/8 inches = 92 mm,

Gewicht: 16 ounces = 454 gramm

Fußstellung, Griffhaltung, Schlag (Stance, Grip, Swing)

Übung 1:

Equipment: je Spieler Mallet und zumindest 1 Kugel

Aufgabe: Kugel an den Peg spielen

Aufstellung rund um den Peg

Alle Teilnehmer haben mehrere Schläge

Dauer: etwa 10 Minuten

Danach Erklärung (Stance, Grip / Fußstellung und Griffhaltung)

Stance (Fußstellung):

- Stellung der Füße ist individuell unterschiedlich – „komfortable Haltung“
 - Füße sollen fest am Boden bleiben
- Jedenfalls sollen die Füße symmetrisch zur Kugel und nicht zu weit auseinander sein und in die Richtung des Schlages weisen
- Die Füße können auf gleicher Höhe oder einer vor dem anderen stehen

„**Centre-style**“ (=normal)

„**Side-style**“ zeigen (eher nicht üblich – außer bei Rolls) →

Keinesfalls Stellung wie beim Golf !

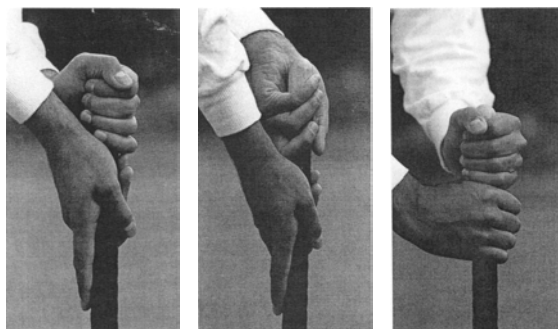


Grip (Griffhaltung):

„natürliches“ Halten des Mallet ist vorzuziehen!

Zeigen der üblichen 3 Griffarten:

- Standard
- Irish
- Solomon



The Swing (der Schlag)

- Der Schlag soll gleichmäßig und „grazil“ erfolgen
- Blickkontakt auf das hintere Ende der Kugel.
- Der Kopf muss während des Schlages bis zum Treffen der Kugel unten bleiben!
- Der Mallet wird hauptsächlich aus der Schulter – nicht dem Handgelenk – geschwungen. Dadurch entsteht ein längerer Pendelarm und damit die Energie, die in den Schlag geht
- Die Handgelenke unterstützen den Mallet, halten den Mallet nur leicht, um ein Verdrehen zu verhindern
- Der Mallet soll nicht mit der unteren Hand vorwärts bewegt werden
- Der Körper (insbes. Schultern) bleibt während des Schlages ruhig und entspannt
- Der Mallet soll sich hauptsächlich durch seine eigene Geschwindigkeit aus dem Rückschwingen vorwärts bewegen
- Ziel ist es, den Mallet an der niedrigsten Stelle des Schwunges durch das hintere Ende der Kugel zu bewegen
- Nach dem Treffen der Kugel soll der Mallet parallel zum Boden weiter durchgezogen werden („Follow through“)

Die wichtigsten Punkte zum Schlag:

- Mallet fest halten
- Mallet Head knapp hinter die Kugel bringen
- Blick auf die Kugel am Boden an einem Punkt, der in Richtung des Schlages zeigt
- Körper möglichst ruhig halten
- Weicher, gerader Schwung des Mallet nach hinten und vorwärts – Kugel am niedrigsten Punkt des Schwunges treffen
- Kopf nicht heben
- „Follow through“ (Durchziehen) mit dem Mallet

Übung 2:

Teilnehmer stehen etwa 8 – 10 m gegenüber und schlagen Kugel zum Gegenüber
Individuell mit jedem Teilnehmer die oben erklärten Punkte überprüfen

„Stalking“ zeigen – dadurch wird die Zielgenauigkeit erhöht – soll zum „Standard“ werden!

Dauer: je nach Teilnehmerzahl

Running a Straight Hoop (gerader Hoop-Run)

Zeigen:

- ❖ Kugel in einen Hoop legen – geringe Breite zeigen = Genauigkeit erforderlich!
- ❖ Kugel aus etwa 30 cm Entfernung gerade durch den Hoop spielen –
- ❖ Dabei die Punkte von oben beachten (Stalken, Kopf unten, gerade durchziehen....)

Hinweis:

für den Hoop-Run ist KEINE große Schlagkraft erforderlich!
Top-Spin erleichtert den Hoop-Run!

Übung 3:

Teilnehmer auf beiden Seiten eines Hoops aufstellen

Kugeln gerade durch den Hoop zuspielen

Beginnen mit geringer Entfernung (30 cm), dann Abstand vergrößern bis maximal 1m.

Hinweis:

Schläge aus noch weiterer Entfernung vermeiden – Ziel im Spiel ist es die Kugel vor einem Hoop-Run immer möglichst nahe zum Hoop zu bringen.

Auf ruhige, gerade Schläge und Durchziehen achten.

„Gewaltschläge“ verursachen, dass die Kugel nicht rollt, sondern schlittert

Running an Angled Hoop (schräger Hoop-Run)

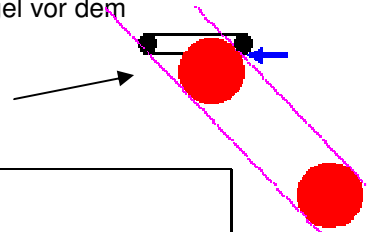
Zeigen:

❖ Kugel aus etwa 30 cm Entfernung aus schrägem Winkel durch den Hoop spielen

Trifft dabei die Kugel die näher liegende Seite des Hoops („near wire“), springt die Kugel vom Hoop weg!

Trifft die Kugel dagegen die weiter entfernte Seite des Hoops („far wire“), wird die Kugel wahrscheinlich durch den Hoop abgelenkt. Dabei kann es vorkommen, dass die Kugel vor dem Passieren leicht „zögert“

Richtiges Zielen: die rechte Seite der Kugel knapp innerhalb auf die näher liegende Seite des Hoops



Übung 4:

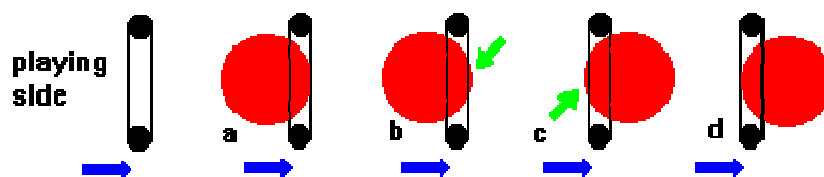
Teilnehmer auf beiden Seiten eines Hoops aufstellen

Kugeln aus einem Winkel durch den Hoop zuspielen, Winkel langsam vergrößern

Hoop passiert ?

Zeigen:

❖ Kugel hat den Hoop passiert, wenn die Rückseite der Kugel die Ebene entlang der vertikalen Steher des Hoops auf der Spielseite nicht berührt wird (mit einem ebene Gegenstand messbar).



Crush Strokes (Kugel „drücken“)

Problem: beim schrägen Hoop-Run ist die Verführung groß, die Kugel durch den Hoop zu drücken oder quetschen insbes. nahe am Hoop.

Beide Schläge sind **verboten** und verursachen einen Fehler!

Push stroke:

Die Kugel wird mit dem Mallet geschoben statt geschlagen

Crush stroke:

Die Kugel liegt am Hoop oder Peg an: „crush“ liegt vor, wenn Mallet, Kugel und Hindernis gleichzeitig Kontakt haben

Zur Vermeidung muss die Kugel vom Hindernis weg geschlagen werden!

Kugeln auf die Yard-Line zurücklegen

Als „Messlatte“ wird der Griff des Mallet verwendet.

Gemessen wird von der Innenkante der Begrenzungslinie.

Regelkonform muss das Zurücklegen mit dem Rücken des Spielers zum Spielfeld erfolgen!

Hinweis: in diesem Zusammenhang auch Lage und Funktionen der A- und B-Baulk-Lines erklären

Die ersten 6 Hoops

Zeigen:

❖ Reihenfolge und Umlaufrichtung für die ersten 6 Hoops

Übung 5:

Jeder Teilnehmer spielt eine Kugel durch die 6 Hoops und an den Peg.

Die Anzahl der erforderlichen Schläge soll gezählt werden.

Zweite Runde empfehlenswert als Anreiz zur Verbesserung

Hinweis: Fehler bei Schlägen, Haltung etc. direkt korrigieren. Ggf. zusätzlichen „Strafpunkt vergeben“

Lektion 1 Abschluss

Eine Runde Golf Croquet

Lektion 2

Zu Beginn jeder Lektion soll jeder Teilnehmer 5 bis 10 Minuten Zeit haben, um Inhalte der vorigen Lektion zu üben.

Die wichtigsten Punkte zum Schlag wiederholen.

The Roquet

Erklärung:

- Nach dem Passieren eines Hoops hat der Spieler einen extra Schlag.
- Zwei extra Schläge gibt es nach dem Treffen einer anderen Kugel.

Hinweis:

Die Schlagreihenfolge „roquet – croquet – continuation“ erwähnen – Erklärung dazu aber erst später!

Übung 1:

Teilnehmer etwa 6 m voneinander entfernt, eine Kugel in der Mitte.

Die Teilnehmer spielen eine andere Kugel hin und her, mit dem Ziel, die Kugel in der Mitte zu treffen.

Hinweis:

Achten, dass bei den Schläge der Kopf unten bleibt!

Distanz zwischen den Teilnehmern vergrößern, sobald die mittlere Kugel mehrfach getroffen wird.

Erklärung:

- Als „roquet“ muss die andere Kugel nicht in der Mitte getroffen werden. Die getroffene Kugel muss sich nur bewegen – also nur leicht am Rand berührt!
- Damit ist der zu treffende Bereich also viel größer, als ein Kugeldurchmesser -
Fast eine weitere Kugelbreite links und rechts der zu treffenden Kugel (aber nicht 3x so breit!)

Ev. dazu Übung 2:

Zu treffende Kugel hinlegen (z.B. Rot)

Zweite Kugel links anlegen (z.B. Blau)

Stäbchen an der linken Außenkante von Blau in den Boden stecken.

Jetzt die zweite Kugel (Blau) and Rot rechts anlegen.

Stäbchen an der rechten Außenkante von Blau in den Boden stecken.

Blaue Kugel wegnehmen.

Teilnehmer spielen jetzt wie bei Übung 1 eine Kugel innerhalb der beiden Stäbchen („Torstangen“) auf die Kugel in der Mitte.

Nach mehrmaligen erfolgreichem Treffen, die Stäbchen wieder entfernen und Übung 1 wiederholen.

Straight Croquet Strokes (gerade Croquet Schläge)

Drive

Zeigen:

Zwei Kugeln aneinander legen

- ❖ Geraden Croquet Schlag (kein Stop oder Roll!) mit mittlerer Stärke
- ❖ Hintere Kugel in Richtung der Verbindungslinie der beiden Kugel-Mittelpunkte

Davor fragen: welche Kugel wird weiter rollen und um wie viel

Nach dem Schlag die Entfernungen der beiden Kugeln mit Schritten „abmessen“

Das Verhältnis sollte etwa 1:4 sein (1:3 bis 1:5).

Schlag mit weniger Stärke wiederholen. Das Verhältnis sollte etwa gleich sein!

Erklärung:

- Es gibt kein „korrektes“ Verhältnis – ist vom Gewicht des Mallets, der Kugel, der Art des Schlages... abhängig. Das Verhältnis 1:4 ist nur ein grober Anhalt!

Übung 3:

Teilnehmer üben den Drive in verschiedenen Schlagstärken und melden das Entfernungsverhältnis

Stop Shot

Eine der Skills von Croquet ist es, Kugeln durch Croquet Schläge an bestimmte Positionen zu bringen.

Zeigen:

- ❖ Stop Shot – mit möglichst wenig Bewegung der geschlagenen Kugel – mehrmals zeigen.

Erklärung:

- Fußstellung wie für normalen Schlag einnehmen
- Anschließend Füße einige Inches (1 inch=2,5cm) zurückstellen
- Lockere Griffhaltung (so dass der Mallet gerade nicht aus der Hand rutscht) eher am oberen Ende des Mallets
- Normaler Schlag – aber OHNE Follow through
- und die „Ferse“ des Mallets im Moment des Treffens in den Boden setzen



Übung 4:

Teilnehmer üben Stop Shots.

Ggf. Markierung für „Follow-trough“ verwenden: Markierung des hinteren Endes der zu schlagenden Kugel vor dem Schlag.

Messen, wo das vordere Ende des Mallets nach dem Schlag steht.

Ziel: nach dem Schlag sollte das vordere Ende des Mallets nicht weiter vorne als die ursprüngliche Markierung stehen!

Das Entfernungsverhältnis der beiden Kugeln sollte 1:8 oder mehr sein!

Hinweis:

Schlagfehler, wenn beim Stop Shot der Mallet am Boden stehen bleibt, bevor die Kugel getroffen wird!

Roll

Im Spiel kann es erforderlich sein, dass die geschlagene Kugel weiter laufen soll, als bei einem Drive. Der Begriff hat nichts mit dem Rollen der Kugel zu tun – Kugeln sollen immer rollen!

Zeigen:

- ❖ Geraden Roll – nicht zu fest – in „Centre-style“

Erklärung:

- Fußstellung wie für normalen Schlag einnehmen
- Anschließend Füße nach vor stellen (ÜBER der Kugel stehen)
- Die Hände am Mallet-Griff weiter nach unten bewegen - die untere Hand näher zum Mallet-Head (sie „führt den Schlag“) die obere Hand hält den Mallet locker
- Den Mallet nach vorne neigen
- Den zu treffenden Punkt auf der Kugel anvisieren – dabei müssen ggf. die Knie gebeugt werden
- Festen Schlag nach unten (mit etwa 45 Grad die Kugel treffen)
- und mit „Follow through“ ausführen
- Der Schlag kann sowohl in „Centre-Style“ oder „Side-Style“ gespielt werden – wie man sich wohler fühlt



Übung 5:

Teilnehmer üben den Roll.

Besonders auf die oben genannten Punkte achten!

Vorsicht, dass der „Follow through“ nicht zu einem Schieben („push“) der Kugel wird.

Hinweis:

Beim Roll wird die Kugel nach unten geschlagen, sodass ein Spin entsteht!

Zeigen:

- ❖ Mehrere Rolls bis zum Full-Roll

Erklärung:

Die Distanz des Rolls wird durch folgende Punkte beeinflusst:

- Die Fußposition (weiter vorne)
- Die tiefere Haltung der Hände auf dem Mallet-Griff
- Die Vorneigung des Mallets
- Der Schlag als solcher

Übung 6:

Teilnehmer üben Half-Roll bis Full-Roll

Hinweis:

Zu diesem Zeitpunkt sollte KEIN Pass-Roll gezeigt werden.

Ev. eine Runde Golf Croquet einschieben

Split Croquet Strokes

Es ist möglich, mit dem Croquet-Schlag die beiden Kugeln zu unterschiedlichen Zielen zu bewegen.

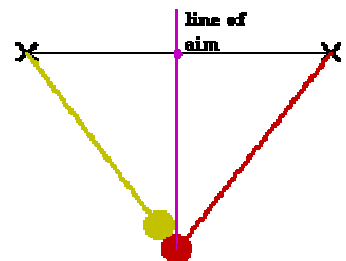
Erklärung:

- Zwei Kugeln nehmen (z.B. Rot als zu Schlagende, Blau als Croquet-Kugel)
- Ein Ziel für Blau auswählen
- Teilnehmer fragen, wohin die rote Kugel gelegt werden muss, damit Blau das Ziel erreicht
- Die Verbindungslinie der beiden Kugelmittelpunkte muss in Richtung auf das Ziel zeigen
- Diese Ausrichtung den Teilnehmern zeigen
- Teilnehmer fragen, in welche Richtung Rot geschlagen werden muss
- Teilnehmer auffordern, Rot in irgendeine Richtung zu schlagen – Blau geht „trotzdem“ zum Ziel
- Rot und Blau wieder ausrichten
- Ein Ziel für Rot auswählen (z.B. schwarze Kugel)
- Teilnehmer fragen, in welche Richtung Rot geschlagen werden muss, um Schwarz zu treffen
- Den Schlag in vorgeschlagener Richtung durchführen – geht ziemlich sicher daneben
- Danach „Regel“ erklären (egal, ob Teilung des Winkels oder Teilung der Split-Entfernung – allerdings sollten alle Trainer die gleiche Regel verwenden bzw. auf beide Methoden hinweisen)

Die „Teilung der Split-Entfernung“ wird in Unterlagen als die RICHTIGE genannt!

Hinweis:

Das Ergebnis hängt auch von anderen Faktoren ab, die „Teilungs-Regel“ ist nur als wesentlicher Anhaltspunkt zu verstehen



Die wichtigsten Punkte für Split Strokes:

- Ausrichten der beiden Kugeln, so dass die Verbindung der beiden Kugelmittelpunkte auf das gewählte Ziel weisen
- Zielrichtung des Mallet festlegen
- Gerader Schlag mit „Follow through“ entlang dieser Richtung

Übung 7:

Teilnehmer üben Split Strokes an zwei vorgegebene Ziele (z.B. 2 Hoops)

Hinweis:

Besonders die Richtungen sind wichtig, nicht unbedingt die Schlagstärke zum Erreichen der Ziele
Achten, dass die Teilnehmer beim Schlag und „Follow through“ die Schlagrichtung beibehalten und nicht einen Bogen machen

Lektion 2 Abschluss:

paarweise eine Runde Golf Croquet

Lektion 3

Equipment: je Spieler Mallet und zumindest 2 Kugeln

Zu Beginn der Lektion soll jeder Teilnehmer etwa 10 Minuten Zeit haben, um Inhalte der vorigen Lektion zu üben.

Zeigen (ggf. auch von Teilnehmern):

- Stop Shots (verschiedener Stärke) und Rolls (bis zum Full Roll)
- Einfache Split Croquet Schläge

Split Croquet Strokes (Fortsetzung)

Teilnehmer fragen, ob sie Veränderungen der Entfernungen der beiden Kugeln gemerkt haben, wenn der Winkel zwischen den beiden Kugeln größer wird.

Zeigen:

- ❖ Split Croquet zunächst mit etwa 20 Grad, dann mit 45 Grad (gleiche Schlagstärke)
- bei größerem Winkel läuft die geschlagene Kugel weiter und die „Croquetierte“ viel weniger weit

Erklärung:

- Diese Entfernungen können durch die unterschiedlichen Schläge – Drive, Stop, Rolls – beeinflusst werden

Zeigen:

- ❖ Split Croquet Shots mit Drive, Roll und Stop mit gleicher Stärke.

Die Teilnehmer sollen die Ergebnisse beobachten

→ bei geändertem Split-Winkel ändern sich auch die Entfernungen der Kugeln

→ bei Rolls wird der Split-Winkel kleiner, bei Stop Shots wird der Split-Winkel größer

Die wichtigsten, jetzt ergänzten, Punkte für Split Strokes:

- Ausrichten der beiden Kugeln, so dass die Verbindung der beiden Kugelmittelpunkte auf das gewählte Ziel weisen
- Entscheidung, welcher Schlag zu wählen ist
- Zielrichtung des Mallet festlegen
- Schlag mit geeigneter Stärke und „Follow through“

Übung 1:

Teilnehmer üben folgende Split Strokes an zwei vorgegebene Ziele:

Split von Hoop 2 zu den Hoops 3 und 4

Split von Hoop 4 zu den Hoops 5 und 6

Split von Hoop 1 zu den Hoops 2 und 3

Hoop Approach

Durch die vorhergehende Übung können jetzt Hoop Approaches erklärt werden.

Ausgangslage:

- 2 Kugeln nehmen (z.B. Rot und Gelb)
- Rot soll den Hoop passieren
- Gelb etwa 1 – 1,5m etwas seitlich vor den Hoop legen
- Annahme: wir haben mit Rot gerade Gelb „roquiert“

Teilnehmer fragen:

- Wie viele Schläge dürfen wir jetzt machen? (2)
- Was ist jetzt der erste Schlag? (*Croquet*)

Erklären:

- Normalerweise will man jetzt Gelb etwa 2m hinter den Hoop spielen

Fragen / Zeigen:

- Wohin muss man daher Rot legen, damit Gelb dieses Ziel erreicht?
Teilnehmer auffordern, Rot richtig zu legen – Zustimmung aller Teilnehmer einfordern
- Jetzt fragen, wohin Rot gehen soll? (*etwa 30cm möglichst direkt vor den Hoop*)
- In welche Richtung muss man mit dem Mallet zielen?
- Welcher Schlag muss es sein?
(sicherstellen, dass bei dieser Übung ein normaler Drive ausreicht – kein Stop oder Roll!)
- Den Schlag ausführen. Wie viele Schläge hat man noch? (1)
- Hoop-Run durchführen und dabei Rot in die Nähe von Gelb bringen
- Wie viele Schläge hat man jetzt dazu gewonnen? (1)
- Warum haben wir Gelb eigentlich hinter den Hoop gespielt?

Wiederholen dieser Übung mit verschiedenen Winkeln vor dem Hoop, Teilnehmer aktiv einbinden.

Die Fragen von vorhin immer wieder stellen

Schläge wiederholen lassen etc.

Ausreichend Zeit für diese Übung verwenden!

Übung 2:

Teilnehmer üben Hoop Approach

Bei dieser Übung ist viel individuelle Betreuung erforderlich, um die Reihenfolge der Entscheidungen (s. Fragen oben) beizubehalten

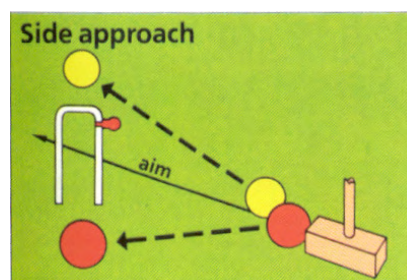
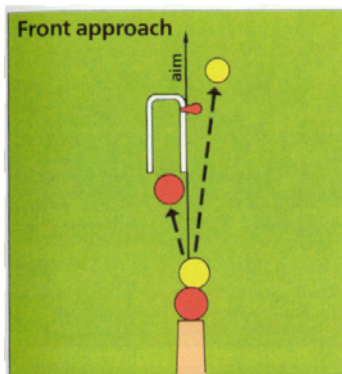
Hinweis:

Viele Teilnehmer überlegen zuerst, wie die Spielkugel durch den Hoop kommt

Immer wieder auf das richtige Zielen hinweisen

Viele Teilnehmer werden mittlerweile die „normalen“ Schläge für den Hoop-Run vergessen haben!

Hinweisen, dass nach dem Hoop-Run die gespielte Kugel in der Nähe der anderen Kugel liegen soll (zu diesem Zeitpunkt sind Hinweise auf eine gute Rush-Position aber nicht sinnvoll!)



Thin Take-Off

Im Spiel kann es erforderlich sein, die „croquetierte“ Kugel nur wenig zu bewegen, aber die gespielte Kugel an einen bestimmten Platz am Feld zu bringen.

Ausgangslage:

- Entfernung etwa 10m vom Peg
- Annahme: man hat gerade Blau mit Rot „roquiert“
- Jetzt möchte man Blau liegen lassen und Rot zum Peg spielen

Zeigen:

- ❖ Die beiden Kugeln in Take-Off Position bringen
- ❖ Wiederholen, dass die beiden Kugeln sich berühren müssen und dass sich die croquetierte Kugel – wenn auch minimal – bewegen muss! (besonders „dünne Take-Offs sind hier nicht angebracht)
- ❖ Den Teilnehmern die durch die sich berührenden Kugelrundungen gebildete „Pfeilspitze“ zeigen ggf. den Mallet anlegen, um die Richtung des „Pfeiles“ mit dem Shaft zeigen
- ❖ Den Schlag ausführen, die Teilnehmer sollen darauf achten, ob sich Blau bewegt und wohin Rot rollt
- ❖ Den Schlag mit anderen Zielen wiederholen, zeigen, dass die „Pfeilspitze“ richtig weist
- ❖ Zeigen, welche Auswirkungen leichte Korrekturen der Position der beiden Kugeln zueinander auf die Laufrichtung haben

Hinweis:

Beide Kugeln müssen sich beim Croquet-Schlag berühren und die „croquetierte“ Kugel muss sich bewegen

Da sich nur eine Kugel richtig weit bewegt, geht die gesamte Energie des Schlages in diese Kugel! Die Schlagstärke ist also ähnlich einem einfachen Schlag einer Kugel zu einem Zielpunkt

Teilnehmer probieren lassen

Jedes mal beobachten lassen:

- Die Richtung der „Pfeilspitze“
- Das sich die „croquetierte“ Kugel bewegt
- Die Richtung der geschlagenen Kugel

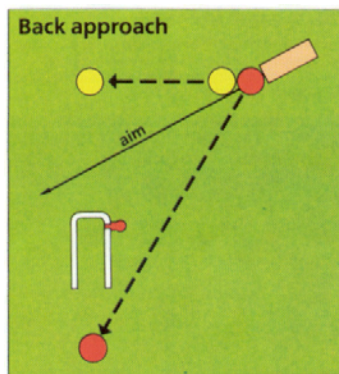
Übung 3:

Teilnehmer üben Thin Take-Off

Übung 4:

Teilnehmer üben „Backward Take-Off“ für den Hoop Approach

(Thin Take-Off von einer Kugel, die HINTER dem Hoop liegt, um die geschlagene Kugel VOR den Hoop für den Hoop-Run zu positionieren)



„Three-Hoop Break“

Ausgangslage:

- Zwei Kugeln für einen Rush von Rot zum Hoop 1 legen
- Je eine weitere Kugel in etwa 1 - 1,5m Entfernung vor Hoop 2 und 3 legen
- Clips auf den Hoop 1 stecken - Verwendung der Clips erklären
- Als erster Schlag soll Rot den Hoop 1 passieren

Fragen:

- Was ist der erste Schlag? (*Roquet*)
Den Schlag durchführen)
- Wie viele Schläge hat man jetzt noch? (2)
- Wohin soll die „croquetierte“ Kugel kommen?
- Wohin soll die geschlagene Kugel kommen? (*vor Hoop 1*)
- Wie sollen die beiden Kugeln für den Croquet Schlag gelegt werden?
Den Schlag durchführen
- Wie viele Schläge hat man noch? (1)
- Wo soll Rot nach Passieren von Hoop 1 liegen? (*NICHT in die Nähe von Hoop 2*)
Den Hoop-Run durchführen
- Wie viele Schläge hat man jetzt noch? (1)
Die Kugel roquieren
- Wie viele Schläge hat man noch? (2)
- Welcher Schlag soll der Nächste sein?
- Wohin soll die geschlagene Kugel kommen?
Anm.: wahrscheinlicher Vorschlag: VOR Hoop 2.
Aber auch Thin Take-Off zu einer guten Position)
Den Schlag durchführen
- Wie viele Schläge hat man noch? (1)
Den Schlag durchführen.
Jetzt hat man für den Approach zu Hoop 2 die Ausgangssituation wie vorher bei Hoop 1

Hinweis:

zu diesem Zeitpunkt NICHT den Rush erwähnen!

Man hat hier gezeigt, dass mit dem Roquet eine Verbesserung der Kugelposition erreicht wird, und dass mit einem einzigen Schlag zu Beginn ein Break erreicht wird, bei dem man mehrere Hoops passieren kann

Jetzt kann der gleiche Ablauf für den Hoop 2 und 3 wiederholt werden
Dabei die Teilnehmer aktiv einbinden!

Nach Hoop3 ist allerdings diese Spiel zu Ende, da keine Kugel vor dem Hoop 4 liegt!
Alle anderen Kugeln hat man ja vor den Hoops 1, 2 und 3 liegengelassen.

Damit wird auch deutlich, dass man immer eine Kugel vor dem nächsten (bzw. übernächsten) Hoop haben sollte

Übung 5:

Teilnehmer üben „Three-Hoop Break“ (einzeln oder paarweise)

Hinweis:

Dazu sollte auch die Verwendung der Clips erklärt werden!

Lektion 4

Zu Beginn jeder Lektion soll jeder Teilnehmer 10 Minuten Zeit haben, um Inhalte der vorigen Lektionen zu üben.

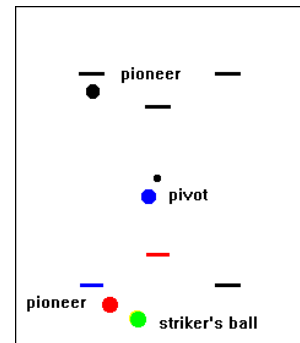
Four-Ball Break

Erklärung:

- Die Teilnehmer an die vorherige Lektion erinnern - Vorteil, eine Kugel in der Nähe eines Hoops zu haben und die Kugeln jeweils in eine „gute“ Position zu bringen

Ausgangssituation:

- Kugeln folgende Ausgangssituation bringen
Das sind die idealen Positionen für ein 4BB

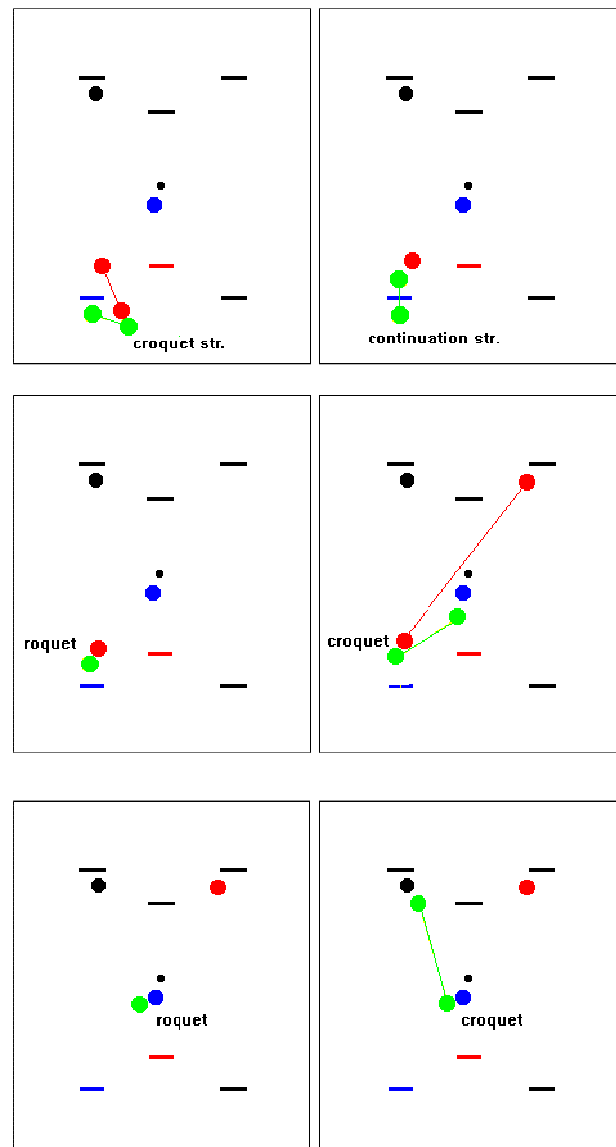


Zeigen:

- ❖ Die Spielzüge bis zu Hoop 4 oder 5 durchführen

Fragen bei jedem Hoop:

- Was ist der erste Schlag? (*Roquet*)
Schlag spielen (ggf. mit kurzem Rush „besser hinlegen“)
- Wie viele Schläge hat man jetzt noch? (*2*)
- Welcher Schlag ist der Nächste? (*Croquet*)
- Wohin soll die „croquetierte“ Kugel kommen?
(*hinter Hoop 1*)
- Wohin soll die geschlagene Kugel kommen? (*vor Hoop 1*)
- Welche Schlagrichtung ist nötig? (*Split*)
Schlag spielen
- Wie viele Schläge hat man jetzt noch? (*1*)
- Wohin soll die geschlagene Kugel kommen?
(*durch den Hoop, nahe der nächsten Kugel*)
Hoop-Run durchführen
- Wie viele Schläge hat man jetzt? (*1*)
- Welcher Schlag kommt jetzt? (*Roquet*)
Roquet- Schlag durchführen
- Wie viele Schläge hat man jetzt noch? (*2*)
- Welcher Schlag ist der Nächste? (*Croquet*)
- Wohin soll die „croquetierte“ Kugel kommen?
(*Hoop 3 - erklären warum!*)
- Wohin soll die geschlagene Kugel kommen?
(*in die Nähe des Pivot - erklären warum!*)
Schlag durchführen
- Wie viele Schläge hat man jetzt noch? (*1*)
- Welcher Schlag kommt jetzt? (*Roquet*)
Roquet-Schlag durchführen
- Wie viele Schläge hat man jetzt? (*2*)
- Welcher Schlag ist der Nächste? (*Croquet*)
- Welche Schlagart? (*Take-Off zum Pioneer*)
- Wohin soll die geschlagene Kugel gehen?
(*in die Nähe des Pioneer*)



Und jetzt das ganz Spiel für den Hoop 2 usw.

Übung 5:

Ausgangssituation herstellen .Teilnehmer üben Four-Ball Breaks in kleinen Gruppen.

Hinweis: zu diesem Zeitpunkt kann das Thema **Handicap** und **Bisques** erklärt werden

Lektion 5

Zu Beginn jeder Lektion soll jeder Teilnehmer 10 Minuten Zeit haben, um Inhalte der vorigen Lektionen zu üben. Fehler ausbessern.....

Straight Rush (gerader Rush)

Das bei der vorigen Lektion gezeigte „besser hinlegen“ einer Kugel (siehe am Beginn der „Fragen“ in Lektion 4) wurde wahrscheinlich beobachtet.

Da dieses „besser hinlegen“ auch auf weitere Entfernungen möglich und sinnvoll sein kann, kann jetzt der Begriff des **Rush** genannt werden.

Zeigen:

- ❖ 2 Kugeln etwa 1m auseinander hinlegen
- ❖ Fußstellung wie für normalen Drive
- ❖ Die vordere Kugel etwa bis zur Hälfte des Courts „rushen“



Hinweis:

Die geschlagene Kugel bleibt dabei fast ohne Bewegung liegen - fast die gesamte Energie geht in die „roquierte“ Kugel.

Der Rush ist also ein einfacher Roquet-Schlag, mit dem Ziel die „roquierte“ Kugel in eine bessere Position zu bringen

Die Position der geschlagenen Kugel ist dabei unwichtig, da sie nach dem Roquet für den Croquet-Schlag angelegt wird!

Zeigen:

- ❖ Rushes in verschiedener Stärke für unterschiedliche Entfernungen

Hinweis:

Die geschlagene Kugel sollte am unteren Ende des Schwunges oder beim leichten Aufschwung getroffen werden, sodass sie über den Boden rutscht statt rollt!

Die Konzentration bleibt während des Schlages auf der zu schlagenden Kugel -

Sonst besteht die Gefahr, mit dem Körper nach vorne zu kippen - dadurch wird die Kugel beim Abschwung getroffen und springt!

Übung 1:

Teilnehmer üben gerade Rushes. Die Kugeln etwa 30cm voneinander entfernt. Verschiedene Schlagstärken, um unterschiedliche Entfernungen zu erreichen

Hinweis:

Sollte bei Teilnehmern die geschlagene Kugel immer springen, sollte sich der Spieler zum Rush-Schlag einige Inches weiter nach hinten stellen

Cut Rush

Die Notwendigkeit einen Rush auch in einem Winkel zu schlagen sollte klar sein.

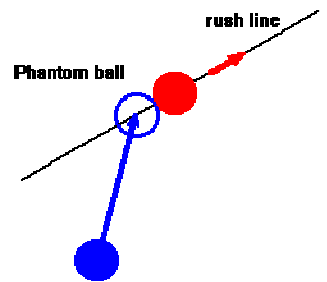
Zeigen / Fragen:

- z.B. Rot soll von Blau nach rechts „gerusst“ werden
- Wo sollte Rot mit dem Mallet geschlagen werden, um in die gewünschte Richtung zu rollen?
- Den Punkt mit dem Finger zeigen
- Jetzt z.B. Schwarz an diesen Punkt von Rot anlegen, wo er Blau getroffen werden soll
- Die richtige Zielrichtung für Blau ist das Zentrum von Schwarz (viele Teilnehmer zielen auf den Kontaktpunkt → dadurch wird die Cut-Richtung aber falsch!
- Jetzt Schwarz entfernen - wo war das Zentrum von Schwarz?
- Stalk auf diesen Punkt und Schlag durchführen (Der Schlag braucht etwas mehr Stärke!)

Hinweis: ggf. eine vierte Kugel (Gelb) auf die Verbindungslinie von Blau und Rot legen, danach Schwarz entfernen und Gelb anspielen

Die zusätzlichen Kugeln sollen dem Anfänger nur als Hilfestellung zum Verständnis des Cut Rush dienen

Die Teilnehmer ggf. nochmals aufmerksam machen, dass die Position von Blau nach dem Cut Rush völlig gleichgültig ist - da diese Kugel als „ball in hand“ für den folgenden Croquet-Schlag dient



Übung 2:

Die Teilnehmer üben Cut Rushes

Hinweis:

Zu Beginn sollten die beiden Kugeln nur etwa 30cm voneinander entfernt liegen und Cuts mit nur geringem Winkel geübt werden

Nutzung von 2 Kugeln auf der Yard-Line

Ausgangslage:

- Einfacher Roquet für Rot und Gelb
- Schwarz und Blau nahe beisammen auf der Yard-Line
- Roter Clip auf irgendeinem Hoop

Zeigen:

- ❖ Gelb mit Rot roquieren
Take-Off, um nahe bei Schwarz und Blau zu sein und ein „double Target“ zu haben
Erklärung, wozu das gut ist
- ❖ Eine der beiden Kugeln roquieren
- ❖ Take-Off so, dass Rot mit dem Rush zum rot markierten Hoop kommt
Den Rush durchführen
damit kann gezeigt werden, welche Entfernung mit einem guten Rush erzielt werden kann

Übung 3:

Die Teilnehmer üben den Vorgang mit unterschiedlichen Zielen (rotem Clip)

Nutzen von Rush, um Croquet-Schläge bei einem Break zu vereinfachen

Zeigen:

- ❖ Croquet-Schläge können stark vereinfacht werden, wenn man in einem Four-Ball Break einen Teil der Distanz mit Rush auf die Pivot-Kugel überwindet

Übung 4:

Die Teilnehmer spielen zu zweit vom Hoop 3-back zum Peg

Bisques (z.B. 6) können verwendet werden

Die beiden Spieler schlagen abwechselnd und erklären jeweils was sie mit ihrem Schlag vorhaben

Lektion 6

Diese Lektion kann zu einem späteren Zeitpunkt durchgeführt werden, nachdem die Anfänger einige Spielerfahrung gesammelt haben.

Diese Lektion soll auch dazu dienen, eventuell anstehende Fragen zu beantworten.

Zu Beginn der Lektion freies Üben bzw. Wiederholung von Schlägen je nach Fragen der Teilnehmer.

Beginn des Spiels

Erklärung, welche Optionen der Gewinner und Verlierer des Münzwurfes hat (es ist üblich, dass der Spieler mit dem niedrigeren Handicap die Münze wirft)

Die „normale“ Spieleröffnung zeigen (siehe „Improvers Kurs“ – Seite 22)

Die weiteren Spielmöglichkeiten aufzeigen, sobald alle 4 Kugeln im Spiel sind

- Zeigen, wie man unter Verwendung von Bisques ein Four-Ball Break aufbauen kann, sofern die Kugeln in halbwegs günstigen Positionen liegen

14-Punkt Spiel

Doppel oder Einzel mit Bisques (z.B. 6 je Spieler)

„Alternate strokes“ Doppel (Spieler schlagen abwechselnd) eignen sich besonders, um beide Teilnehmer ins Spielgeschehen einzubinden

Time-share Croquet (siehe nachfolgend) ist geeignet, um Spieler nicht warten zu lassen, bis sie spielen können

Time-Share Croquet

Für ein komplettes Spiel ist gewöhnlich bei einem Wochenend-Kurs zuwenig Zeit.

Wenn aber etwa **1 Stunde** Zeit ist, kann „time-share“ croquet gespielt werden.

Teilnehmer paarweise - möglichst gleicher Fähigkeiten

Ggf. 2 Paare double-banked mit je einem Trainer zur Aufsicht

Ziel ist es, Breaks mit Bisques zu trainieren

Die verfügbare Zeit wird in eine gerade Anzahl von 10 Minuten Intervalle geteilt

Ausgangslage:

- Rot und Gelb etwa 2,5m voneinander entfernt auf der östlichen Outlinie (East Boundary)
- Blau in der zweiten Ecke und Schwarz als Köder an der westlichen Outlinie (West Boundary)
- Beginnend bei Hoop 1 hat jeder Spieler seine Bisques und spielt sein Spiel mit seinen beiden Clips.
- Der Spieler muss ein Four-Ball Break aufbauen und damit für die Dauer auf dem Court weiterspielen. Es ist nicht erlaubt, vor dem Ende der 10 Minuten den Platz zu verlassen.
- Das Ende jedes 10 Minuten Intervalls gibt der Trainer bekannt.
- Der gerade Spielende lässt seine Kugeln und Clips am Platz.
- Der neue Spieler muss aufgrund seiner Clip-Positionen die Situation analysieren und mit einer seiner eigenen Kugeln das Break aufbauen.
- Das erste Intervall sollte ausreichend lang sein, damit der erste Spieler Hoop 2 passieren kann (sonst wird es für den zweiten Spieler zu einfach, sein Break aufzubauen)
- Der zweite Spieler soll das Spiel des ersten Spielers beim Trainer kommentieren

Ggf. kann das Zeitintervall vom Trainer verändert werden - allerdings ist darauf zu achten, dass alle Spieler gleich viel Zeit am Platz haben

Als Spielreiz kann ein Sieger so ermittelt werden: höheres Verhältnis von Hoops zu verbrauchten Bisques

IMPROVERS KURS

In diesem Lehrgang werden die Schläge des Anfängerkurses wiederholt (*Kapitel 2, 3, und 5 des Anfängerkurses*) und Themen für Turniere und Matches behandelt.

Croquet Strokes (*Croquet Schläge*)

Drive Kapitel 2 – Seite 8
Stop Shot Kapitel 2 – Seite 8

Roll Kapitel 2 – Seite 9

Split Croquet Strokes Kapitel 2,3 – Seite 10, 11

Hoop Approach Kapitel 3 – Seite 12

- ❖ Hoop Approach immer so planen, dass man nach dem Passieren einen nützlichen Rush machen kann
- ❖ Will man einen Vorwärts-Rush erreichen, spielt man einen Stop Shot Approach, wenn man nahe am Hoop ist, um die Kugel 1 bis 1½ Meter hinter den Hoop zu bekommen. Oder, wenn man weiter vom Hoop entfernt ist, spielt man einen Drive oder Half-Roll Approach, um die Kugel 2 bis 2½ Meter weit hinter den Hoop zu bekommen.
- ❖ Plant man einen seitlichen Rush, sollte man die croquetierte Kugel ½ bis 1 Meter hinter den Hoop bringen, um ev. Fehler korrigieren zu können.
- ❖ Will man einen Rückwärts-Rush in den Courts erreichen, spielt man einen Roll und bringt die croquetierte Kugel etwas hinter und seitlich vom Hoop.
- ❖ Merken: für Hoop Approaches die gleichen Regeln verwenden die man für einen „normalen“ Croquet Schlag am Feld einsetzen würde.
- ❖ Nachdem man sich überlegt hat, welchen Schlag man spielen will, gilt die volle Aufmerksamkeit der zu spielenden Kugel. Es macht wenig Sinn, die croquetierte Kugel richtig zu platzieren, wenn man den Hoop-Run nicht erfolgreich macht!

Hoop Probleme

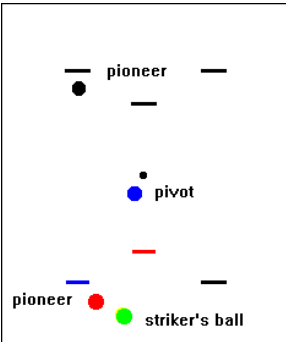
- ❖ Die Regeln kennen, wann ein Hoop passiert ist (siehe Kapitel 1 – Seite 5)
- ❖ Hat man Zweifel am Schlag, z.B. ein „hampered shot“, ruft man den Schiedsrichter. Der Schiedsrichter darf zwar keine Vorschläge für den Schlag erteilen, aber Informationen über die Regeln geben.

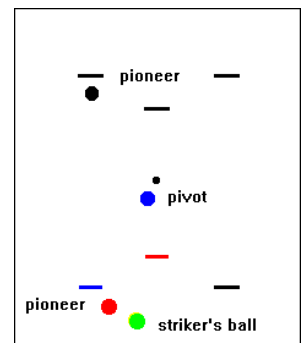
Thick Take-Off Kapitel 3 – Seite 13

- ❖ Gerader Schwung und Follow Through
- ❖ “Drag” berücksichtigen – beim Thick Take-Off läuft die geschlagene Kugel weniger weit
- ❖ Mallet nicht verdrehen, um der Richtung der geschlagenen Kugel zu folgen!

Breaks Kapitel 3, 4 – Seite 14, 15

Four Ball Break

- Folgende Ausgangssituation aufbauen: 
Einen Pioneer beim übernächsten Hoop platzieren (z.B. wenn man vor Hoop 1 liegt, sollte der Pioneer beim Hoop 2 sein...), ein Pivot im Zentrum des Platzes und Rush-Position, um die 4. Kugel zum nächsten Hoop zu bringen
- Die 4. Kugel zum nächsten Hoop „rushen“. Hoop Approach, dabei die andere Kugel hinter den Hoop bringen. Hoop passieren und die andere Kugel wieder roquieren. Beim folgenden Croquet Schlag die Kugel als neuen Pioneer zum übernächsten Hoop bringen und die gespielte Kugel zum Pivot in die Platzmitte bringen (z.B. nach Passieren von Hoop 1, einen Pioneer zum Hoop 3 spielen). Den Pivot in der Platzmitte roquieren und einen Take Off zur Kugel spielen, die vor dem nächsten Hoop liegt.



Three Ball Break

- Folgende Ausgangssituation aufbauen:
Einen Pioneer beim übernächsten Hoop platzieren und Rush-Position, um die 3. Kugel zum Hoop, das man passieren will, bringen
- Die 3. Kugel zum nächsten Hoop „rushen“. Croquet Schlag zu einer Position, um einen Rush nach Passieren des Hoops durchführen zu können. Hoop-Run.
Rush zu einer Position, an der man mit einem einfachen Drive oder Stop Shot einen Pioneer zum übernächsten Hoop legen und die eigene Kugel zur Kugel, die vor dem nächsten Hoop wartet, bringen
- Beispiele für die erforderlichen Rushes:
 - Nach Passieren von Hoop 1, die Kugel zur westlichen Out Line und etwas südlich von Hoop 2 „rushen“. Mit einem einfachen Drive einen Pioneer zum Hoop 3 bringen und die eigene Kugel zur Kugel, die vor den Hoop 2 wartet
 - Nach Passieren von Hoop 5, die Kugel östlich von Hoop 6 „rushen“. Mit einem einfachen Schlag einen Pioneer zu 1-back bringen und die eigene Kugel zur Kugel, die vor Hoop 6 wartet
- Sollte man keinen zufrieden stellenden Rush nach dem Hoop gemacht haben, muss man mit einem etwas schwierigeren Split Shot das Break aufrecht erhalten
- Bei erster Gelegenheit versuchen, die 4. Kugel ins Spiel zu bringen, um dadurch ein Four Ball Break aufzubauen

Two Ball Break

- Dieses Break erfordert nach jedem erfolgreichen Hoop-Run einen guten Rush zum nächsten Hoop. Gute Kontrolle und etwas Glück sind dazu erforderlich
- Mittelmäßige Spieler können aber mit einem Two Ball Break bei den Hoops 4, 5, 6 und 1-back erfolgreich sein. Training dieses Breaks an diesen Hoops ist eine gute Übung für Hoop-Runs und Rushes

Nützliche Technik im Spiel

- ❖ Bei einem Four Ball Break sollte man die Kugeln in einem Rechteck halten, das durch die äußeren Hoops gebildet wird. Dadurch sind nur kürzere Schläge nötig
- ❖ Immer versuchen, einen Rush so zu spielen, dass die Kugel nach einem Hoop an einer brauchbaren Position liegt
- ❖ Um ein Three Ball Break in ein Four Ball Break umzuwandeln, wenn die 4. Kugel in einer Ecke liegt, sollte man diese Kugel ins Spiel bringen, bevor man den Hoop-Run in dieser Ecke machen will
- ❖ Bei Hoop Approaches von der Seite, sollte man die Kugel nicht zu nahe zum Hoop spielen. Bei 30 bis 60 cm Entfernung sollte der Winkel auch für weniger perfekte Schläge nicht zu schwierig sein
- ❖ Vor jedem Schlag überlegen, von wo aus man den nächsten Schlag durchführen will und ob das mit diesem Schlag möglich ist

Generell:

- ❖ Vorausplanen, um zu verhindern, dass „Mobilier“ (Hoops, Peg) im Weg steht
- ❖ Bereit sein, ein Bisque zu verwenden, um ein „zerfallenes“ Break wieder zu bereinigen
- ❖ Rush Schläge verwenden, um Croquet Schläge einfacher zu machen
- ❖ Variablen Pivot verwenden, um weite Take-Offs zum Pioneer und Half-Roll Croquet Schläge zu vermeiden

Break Aufbauen gegen eine „A“-Gegner

Münzwurf gewonnen

- Man lässt den Gegner beginnen
- Er spielt Blau zur Ecke IV oder zur Out Linie nahe dem Hoop 4
- Man spielt Rot etwa 1 Meter süd-östlich vom Peg
- Die schwierigste Situation tritt ein, wenn der Gegner Schwarz zur Ecke II spielt – nehmen wir das an
- Man spielt mit Gelb auf Blau und verwendet ein Bisque, wenn man nicht trifft
- Jetzt muss man für ein Four Ball Break eine Kugel zu Hoop1 und eine zu Hoop 2 bringen:
- Croquet Schlag von Blau – dabei Blau zum Hoop1 und Gelb zu Rot in der Mitte
 - (a) Gelb kann Rot zum Hoop 2 „rushen“: Take Off zu Schwarz in der Ecke II und Schwarz roquieren. Croquet Schlag, um Schwarz Richtung Hoop 1 „gerusst“ werden kann. Zweites Bisque verwenden und Schwarz zwischen Hoop 1 und 2 „rushen“. Take Off zu Blau bei Hoop1. Das Four Ball Break ist jetzt aufgebaut
 - (b) Gelb kann Rot zum Hoop 1 „rushen“: Rot südlich von Hoop 1 „rushen“. Danach Stop Shot Rot zum Hoop 2 und rush von Blau zu Hoop 1. Hoop Approach zu Hoop 1 und Blau hinter Hoop 1 bringen. Hoop-Run und Blau zur Platzmitte „rushen“. Take Off von Blau zu Schwarz in der Ecke II. Schwarz roquieren. Schwarz zum Hoop 3 croquieren und Gelb in die Nähe von Rot bringen. Das Four Ball Break ist jetzt aufgebaut
 - (c) Gelb hat keine sinnvolle Rush-Möglichkeit auf Rot: Rot roquieren. Roll beider Kugeln zu Hoop 2. Auf Schwarz in der Ecke II schießen. Wenn man verfehlt, ein Bisque nehmen. Schwarz in die Nähe des Pegs und Gelb zu Rot in der Nähe von Hoop 2 spielen. Beim „Continuation Schlag“ Gelb so spielen, dass man Rot näher zu Hoop 2 „rushen“ kann. Ein Bisque nehmen. Rot näher zu Hoop 2 „rushen“ und Take Off zu Blau in der Nähe von Hoop 1. Das Four Ball Break ist jetzt aufgebaut

Alternative zu (b):

Croquet Schlag von Blau – dabei Blau zum Hoop 2 und Gelb zu Rot in der Mitte. Rot zu Hoop 1 zu „rushen“. Hoop-Run. Rot zur Mitte „rushen“. Take Off zu Schwarz in der Ecke II. Schwarz roquieren. Croquet-Schlag, um Schwarz zum Hoop3 und Gelb in die Nähe von Blau vor dem Hoop 2 zu bringen.

Wenn Gelb keinen Rush von Rot zu Hoop 1 hat, Rot roquieren. Take Off zu Schwarz in der Ecke II. Croquet Schwarz zum Hoop 1 und Gelb zu Blau vor dem Hoop 2. „Continuation Schlag“ nutzen, um Blau näher zu Hoop 2 zu bringen. Ein Bisque nehmen, um Blau richtig zu positionieren. Take Off zu Rot in der Mitte. Rot roquieren und Take Off zu Schwarz beim Hoop 1. Das Four Ball Break ist jetzt aufgebaut

Münzwurf verloren

- Die erste Kugel – z.B. Rot – zur östlichen Out Linie knapp neben die Ecke spielen.
- Der Gegner wird wahrscheinlich ein „Tice Opening“ – z.B. mit Blau - spielen. Wenn man glaubt, dass der Gegner Blau treffen könnte, sollte man mit Gelb auf Blau spielen. Wenn man nicht trifft sollte Gelb in der Nähe der Ecke II ins Out gehen. Wenn nicht, sollte man Gelb an die östliche Out Linie auf Höhe von Hoop 4 spielen, um es dem Gegner möglichst schwer zu machen, wenn der Gegner mit Schwarz im 4. Spielzug Blau trifft. Trifft man doch Blau, Blau entlang der Out Linie weiterbewegen und Gelb etwa 5 Meter nördlich von Rot spielen.
- Annahme: Schwarz trifft Blau nicht, und bleibt in der Nähe der Ecke II liegen. Dann spielt man Gelb auf Rot und hofft beim Treffen, ein Bisque zu sparen. Danach ein Split, um Rot zu Hoop 1 und Gelb in die Nähe von Schwarz in der Ecke II bringen. Wichtig ist, dass Rot zum Hoop 1 kommt! Auf Schwarz spielen und ein Bisque nehmen, wenn man nicht trifft. Croquet Schlag, Roll, um Schwarz zum Hoop 2 und Gelb in südlich von Hoop 2 bringen. Blau anspielen, ein Bisque nehmen, wenn man nicht trifft. Blau in die Platzmitte croquieren und Gelb zu Rot beim Hoop 1. Das Four Ball Break ist jetzt aufgebaut
- Anmerkung: Sollte der Gegner sein „Tice“ (Blau) treffen, wird man ziemlich sicher am Ende des Spielzuges eine Kugel an der Out Linie vorfinden. Diese dann scharf anspielen, ggf. ein Bisque nehmen, wenn man nicht trifft. Anschließend überlegen, wie man mit ein, zwei oder mehreren Bisques ein Break aufbauen kann

Straight Rush

Kapitel 5 – Seite 16

Cut Rush

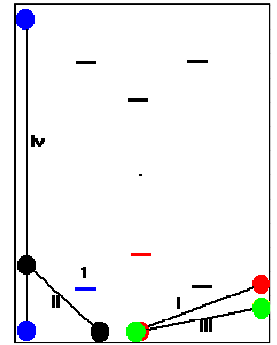
Kapitel 6 – Seite 16

Openings (Spieleröffnung)

Das „**Standard Tice Opening**“ für die ersten 4 Schläge eines Spiels:

(*Tice*: eine Kugel wird nahe an die Out Linie und möglichst weit weg gespielt, um den Gegner trotzdem dazu zu „verführen“ auf diese Kugel zu zielen - und die „hoffentlich“ nicht zu treffen)

Diese Schläge sind taktisch wichtig, um dem Gegner keine gute Position für ein Break zu bieten, die eigenen Kugeln aber trotzdem so zu platzieren, dass man selbst den Hoop 1 passieren könnte, wenn der Gegner seine Schläge „verhaut“.



Ablauf (siehe Grafik)

(i) Spieler 1 spielt Rot von der Mitte der Baulk-Line A ins Out (etwa 2 Meter von der Ecke IV entfernt) in der Höhe von Hoop 4

Spieler 2 spielt Schwarz - könnte jetzt versuchen Rot zu roquieren. Er müsste allerdings danach einen Full-Roll über den gesamten Court spielen, um Schwarz vor das Hoop 1 zu bringen.

(ii) Üblich ist, dass der Spieler 2 Schwarz von der Baulk-Line A vor dem Hoop 1 ins westliche Out (etwa 2½ bis 3 Meter von der Ecke I entfernt), zwischen Hoop 1 und Hoop 5 spielt.

Spieler 1 könnte mit Gelb versuchen, Schwarz zu treffen. Würde dadurch aber Schwarz weiter weg von Hoop 1 bewegen und einen folgenden Hoop Approach schwierig machen. Es wäre allerdings ein günstiger Schlag, Gelb aus der Ecke I zu schlagen, Schwarz zu treffen, Schwarz in die Mitte des Platzes zu croquieren und danach zur zweiten eigenen Kugel (Rot) zu bringen.

(iii) „Normalerweise“ wird Spieler 1 mit Gelb zu seiner zweiten Kugel (Rot) spielen. Wenn er Rot trifft, folgt ein Croquet-Schlag (als Vorbereitung eines Rush auf den Hoop 1 beim nächsten Zug). Die croquierten Kugeln sind durch Hoop 4 von der Baulk-Line A verdeckt.

(iv) Spieler 2 hat für die 4. Kugel (Blau) des Openings mehrere Möglichkeiten: Zielen auf die Kugeln des Gegners vom Ende der Baulk-Line A oder aus der Ecke III von der Baulk-Line B. Oder aus der Ecke I die eigene schwarze Kugel zu roquieren.

Wird Schwarz dabei nicht getroffen, sollte Blau und Schwarz nicht zu nahe beisammen bleiben, wenn der Gegner Rot und Gelb bereits nahe zusammen hat. Sonst könnte beim nächsten Spielzug Gelb, Rot roquieren, mit einem Take off zu Blau und Schwarz gebracht werden, dann durch einen kurzen Take off ein Rush zu Hoop 1 gespielt werden.

Weitere gute Erklärungen auf der Oxford Croquet Site („Intermediate Level Coaching“):
<http://www.oxfordcroquet.com/coach/intermediate/5.asp>

Leaves (Beendigung eines Spielzuges)

Hier sollten nur wenig komplexe Leaves behandelt werden. Die Teilnehmer sollten sich beim Beenden ihres Spielzuges darauf konzentrieren, die eigenen Kugeln nahe beisammen, und die des Gegners auseinander zu halten.

Ein Leave mit einem nützlichen Rush sollte favorisiert werden.

Andere Themen können mit den Teilnehmern diskutiert werden:

- Sicherstellen, dass der Gegner keine kurzen Schläge oder Double-Targets hat
- Keinen „Wiring Lift“ provozieren (siehe Abschnitt *Laws*)
- Positionen aufbauen, die nützen können, wenn der Gegner nicht trifft
- Einen „Squeeze“ überlegen (je eine gegnerische Kugel bei den „eigenen Hoops“ platzieren), der die eigenen Chancen verbessern kann
- Vermeidung von Situationen, die dem Gegner ein einfaches Break erlauben (z.B. keine eigene Kugel in die Nähe eines „gegnerischen Hoops“ zu platzieren)

Timed Endings (Spielende wegen Zeitablauf)

Wenn für ein Spiel ein Zeitlimit gesetzt wurde, sollte ein „Timekeeper“ nominiert werden, der laut hörbar das Ende der Spielzeit bekannt gibt.

Nach diesem Ruf spielt der gerade am Platz befindliche Spieler seinen Zug zu Ende. Anschließend hat der Gegner noch einen Spielzug.

Der Spieler, der am Ende dieser Verlängerungszeit die meisten Punkte hat, hat das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand geht das Spiel weiter, bis ein Spieler den nächsten Punkt macht, der dann Sieger ist.

In der Verlängerungszeit dürfen keine Bisques oder Half-Bisques verwendet werden. Bei Gleichstand nach der Verlängerungszeit, dürfen ev. vorhandene Bisques wieder verwendet werden.

Taktik:

- ❖ Nach dem „Time-Ruf“ soll in normalem Tempo weitergespielt werden. Absichtliche Zeitverzögerung ist nicht zulässig
- ❖ Wenn man einige Hoops im Vorteil ist, und „Time“ gegen Ende des eigenen Spielzuges erreicht werden wird, sollte man die eigenen Kugeln nahe zusammenhalten und sie in die Nähe der Randlinien platzieren
- ❖ Ist man im Vorteil und am Zug, wenn „Time“ gerufen wird, sollte man alle Kugeln an die Randlinien verteilen
- ❖ Wenn man weit im Vorteil liegt, und nur mehr 5 oder 10 Minuten Zeit bleiben, kann man überlegen, den Spielzug an schwächere Spieler abzutreten. Die eigenen Kugeln sollten davor in oder nahe von Ecken platziert werden (NICHT gegen stärkere Spieler anwenden!)
- ❖ Herrscht beim „Time Ruf“ Gleichstand, kann man eine Kugel nur „Auspeggen“, wenn beide Kugeln bereits den Rover (roter Hoop) passiert haben oder eine gegnerische bereits „pegged out“ ist
- ❖ Ist man im Nachteil, wenn der „Time Ruf“ bevorsteht, ist aggressives Spiel erforderlich.

Laws (Regeln)

Wichtige Teile des Croquet-Regelwerks besprechen.

Details siehe auch:

Laws: <http://www.croquet.org.uk/association/laws.html>

oder <http://www.oxfordcroquet.com/laws/index.asp>

oder „Simplified Laws“: <http://www.oxfordcroquet.com/coach/simplified/index.asp>

Allgemeine Regeln

- Wann ist ein Hoop passiert (siehe Anfängerkurs – Kapitel 1 - Seite 5)
- Platzierung von Kugeln auf der „Yard-Line“, —————> speziell Eckbälle und Einschränkungen durch die Lage anderer Kugeln (inkl. „Yard-Line Cannons“ – zu diesem Zeitpunkt einfachen Cannon besprechen – siehe Absatz weiter unten)



Wiring

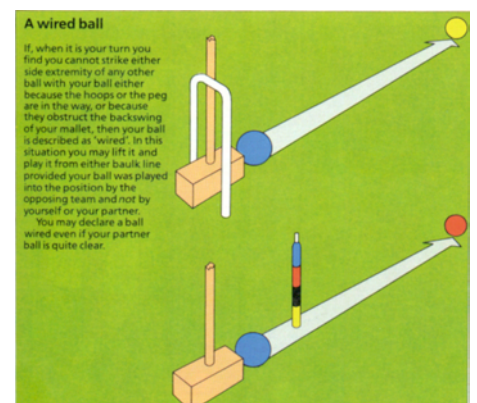
(Regel 13)

Am Beginn eines Spielzuges wird eine Kugel als „Wired“ bezeichnet, die zu spielende Kugel keine andere Kugel treffen kann (open ball) und vom Gegner in diese Position gebracht wurde.

Open ball = wenn man mit der zu spielenden Kugel einen freiem Schlag auf alle Teile der „Zielkugel“ machen kann.

In diesem Fall ist man zu einem „Wiring Lift“ berechtigt:

Die „gewirete“ Kugel kann aufgenommen und von einer der beiden Baulk-Lines gespielt werden



Fehler (Faults and Errors) (Regel 28)

Errors:

- Eine falsche Kugel spielen
- Falsche Kugel in den ersten 4 Spielzügen spielen
- Eine Kugel aus einer falschen Position spielen z.B. nicht auf der Yard-Line
- Von einer falschen Kugel croquieren
- Croquet Schlag, wenn er nicht gespielt werden sollte
- Croquet Schlag nicht spielen, wenn er gespielt werden sollte

Faults:

- Für dieses komplexe Thema „Law 28“ zu Rate ziehen
- Hier, die wichtigsten Punkte aus „Simplified Laws“:

When striking a ball you may NOT:

1. touch the head of the mallet with your hand;
2. rest the shaft of the mallet or a hand or arm on the ground or an outside agency;
3. rest the shaft of the mallet or a hand or arm directly connected with the stroke against any part of your legs or feet;
4. move the striker's ball other than by striking it with the mallet audibly and distinctly;
5. cause or attempt to cause the mallet to strike the striker's ball by kicking, hitting, dropping or throwing the mallet;
6. strike the striker's ball with any part of the mallet other than an end face of the head, either:
 - A. deliberately; or
 - B. accidentally in a stroke which requires special care because of the proximity of a hoop or the peg or another ball;
7. subject to Law 28(d), maintain contact between the mallet and the striker's ball for an appreciable period when the striker's ball is not in contact with any other ball or after the striker's ball has hit another ball;
8. subject to Law 28(d), strike the striker's ball more than once in the same stroke or allow the striker's ball to retouch the mallet
9. strike the striker's ball so as to cause it to touch a hoop upright or, unless the striker's ball is pegged out in the stroke, the peg when in contact with the mallet;
10. strike the striker's ball when it lies in contact with a hoop upright or, unless the striker's ball is pegged out in the stroke, the peg otherwise than in a direction away therefrom;
11. move or shake a ball at rest by hitting a hoop or the peg with the mallet or with any part of your body or clothes;
12. touch any ball, other than the striker's ball, with the mallet;
13. touch any ball with any part of your body or clothes;
14. in a croquet stroke, play away from or fail to move or shake the croqueted ball;
15. deliberately play a stroke in a manner in which the mallet is likely to and does cause substantial damage to the court.

The penalty for all of these is that **the turn ends**, it is the opponent's option as to whether the balls are replaced or remain where they lie. In the event of a croqueted ball leaving the lawn *and* a fault being claimed, the adversary may waive the fault and the balls remain where they end up and the turn finishes.

Schiedsrichter rufen

Situationen erklären, wann ein Schiedsrichter gerufen werden sollte bzw. muss

3-Ball Endings (Spielende mit 3 Kugeln)

Beim „Aus-Peggen“ soll die Spielstärke des Gegners und die Position der beiden anderen Kugeln berücksichtigt werden. Gegen einen stärkeren Spieler würde man das Spiel wahrscheinlich verlieren. Sollte der Spieler mit 2 Kugeln noch Bisques übrig haben, verfallen diese, wenn nur mehr 3 Kugeln am Platz sind.

Für den Spieler mit 2 Kugeln

- Vorsicht ist gegeben, wenn der „Time Ruf“ kurz bevorsteht
- Dem Gegner keine freien Schläge übriglassen
- Den Spielzug eher beenden als eine Kugel in die Mitte des Courts zu platzieren
- Hat man ein Bisque übrig, sollte man ein „3-Ball Break“ versuchen oder den Hoop des Gegners passieren
- Überlegen, die in Front liegende Kugel „auszupeggen“, wenn die andere eigene Kugel weit vorne ist

Für den Spieler mit 1 Kugel

- Wenn die gegnerischen Kugeln nahe zusammen liegen, immer versuchen diese zu treffen – aber die Möglichkeit eines „3-Ball Breaks“ berücksichtigen, wenn man nicht trifft
- Wenn kein Treffer möglich ist, eine „bedrohende“ Position suchen: „Thin Wire“ oder die Kugel in gleichem Abstand zwischen die Kugeln des Gegners an die Out Linie platzieren
- Alle Chancen nutzen – aggressiver Spielen als sonst im Spiel

Verwendung von Bisques

Allgemeine Regeln

- Wenn man die Absicht hat, ein Bisque zu verwenden, immer überlegen, welche Kugel man zuerst roquieren soll. Oft ist die beste Lösung, die am weitesten entfernte Kugel zu treffen, die eventuell nahe oder auf der Out Linie liegt. Damit kann die eigene Kugel scharf gespielt werden, ohne Angst, weit weg von einer guten Roquet Entfernung zu liegen. Sollte man nicht treffen, kann ein nützlicher Rush den Spielzug abschließen
- Gewöhnlich hat ein guter „Pioneer“ beim ersten Hoop für ein Break erste Priorität
- Wenn man ein „Half-Bisque“ hat, sollte man dieses verwenden, um ein Break aufzubauen und danach mit einem vollen Bisque den Hoop passieren
- Während eines Breaks keine Schläge versuchen,
- In dieser Situation überlegen, wie man ein weiteres Bisque einsetzen kann, um alle Kugeln „aufzuräumen“ und anschließend das Break fortsetzen. Diese Situation tritt manchmal ein, wenn ein sehr weiter oder schräger Hoop-Run nötig ist
- Generell sollte man kein Bisque verwenden, wenn man nicht sieht, dass man damit zumindest das nächste und übernächste Hoop passieren kann

Generelle Taktik gegen eine „A“-Gegner (Handicap unter 2)

- Wenn man den Münzwurf gewinnt, MUSS man den Gegner beginnen lassen
- Verliert man den Münzwurf, sollte man ein Half-Bisque oder Bisque einsetzen, um einen Leave beim 3. Spielzug zu verbessern. Kein Break versuchen, wenn nur 3 Kugeln am Court sind!
- Hat man ein Half-Bisque, sollte man es frühzeitig einsetzen, um die Position beim 3. Spielzug zu verbessern oder mit einem vollen Bisque „ergänzen“, um ein Four Ball Break aufzubauen
- So rasch wie möglich ein Four Ball Break mit den Bisques aufbauen (d.h. beim 4. Spielzug des Matches, wenn der Gegner nicht trifft) und das Break bis zum Peg mit ev. erforderlichen Bisques durchziehen. Alle Bisques im 4. und 6. oder 5. und 7. Spielzug verwenden
- Hat man zumindest die Hälfte der Bisques noch übrig, bis zum Peg und einen defensiven Leave spielen
- Hat man mehr als die Hälfte der Bisques verbraucht, um mit der ersten Kugel bis zum Peg zu kommen, ein „Angriffs-Leave“ spielen
- Hat man den Münzwurf verloren und vom Gegner zum Beginnen aufgefordert wird, soll man so rasch wie möglich ein Break aufbauen. Beim 3. Spielzug, nicht versuchen, in die Nähe der eigenen Kugel zu kommen. Versuchen, den „Tice“ zu treffen oder die eigenen Kugeln weit voneinander zu platzieren

Generelle Taktik gegen eine „B“-Gegner (Handicap 2 bis 5)

- Außer man hat eine gute Möglichkeit, sollte man keine Bisques beim 4. oder 5. Spielzug verwenden. Auf eine gute Gelegenheit warten und dann die Bisques effektiv einsetzen, um das Break aufrecht zu erhalten
- Ein Bisque hat den größten Wert, wenn man bei einem frühen Hoop ein Four Ball Break aufbauen kann. Es ist aber einfacher, zwischen Hoop 4 und 1- back, ein Break zu bekommen

Generelle Taktik gegen eine „C“-Gegner (Handicap 6 bis 11)

- Hier hat man nur wenige Bisques. Die Bisques solange halten, bis man eine gute Chance für ein Break mit einem Bisque hat oder die letzten Hoops zu machen und „auszueggen“
- Vorsicht, um einem Gegner mit Bisques, keine Situationen einzuräumen, wo er mit einem einzigen Bisque ein Break aufbauen kann

Cannons

Cannons treten dann auf, wenn drei oder mehr Kugeln aneinander liegen, und zumindest eine davon auf einer "Yard-Line" liegt.

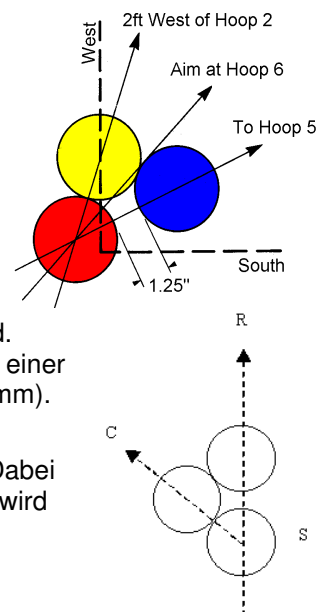
Ein Cannon wird wie ein normaler Croquet-Schlag auf die mittlere Kugel gespielt, ein Roquet auf die vordere Kugel – also ein Schlag, bei dem Croquet und Roquet auf einmal durchgeführt wird. Nach dem Schlag folgt ein Croquet-Schlag auf die vordere Kugel.

Der Vorteil liegt darin, dass alle Kugeln von der Out Linie wegbewegt werden. Die croquierte Kugel darf bei diesem Schlag das Spielfeld nicht verlassen, die beiden anderen Kugeln schon!

Wafer Cannon

- Grafik: S = zu spielende Kugel (striker's ball), C = Kugel, von der aus croquiert wird. Die dritte Kugel wird so an C angelegt, dass die Mittelpunkte dieser Kugel und S in einer Linie (R Rush Line) sind (gestrichelte Linie) und sie soll S fast berühren (etwa 1½ mm).
- In jedem Fall müssen beide Kugeln die Kugel C berühren.
- Der Schlag auf S wird als normaler Rush in Richtung der Rush Linie (R) gespielt. Dabei ist etwas mehr Energie erforderlich, da hier auch die Kugel C einige Meter bewegt wird und dadurch etwas Schwung aus dem Rush genommen wird.

Weitere Details zu Cannons: <http://www.oxfordcroquet.com/coach/cannons/index.asp>



Trainings-Vorschläge

Vor dem Training entspannen und ein Ziel und Zeit festlegen.

Schläge

8 Kugeln in 5 Meter Entfernung treffen

Trifft man alle Kugeln, die Entfernung jeweils um 1 Meter vergrößern, solange man 100% Treffer erzielt

Trifft man nicht alle Kugeln, die Entfernung so lange um jeweils 1 Meter reduzieren, bis man wieder 100% Treffer erreicht

Damit kann die Entfernung festgestellt werden, bei der man *sicher* trifft.

4 von 8 Treffern sieht man die Entfernung einer 50%igen Trefferquote usw.

Four Ball Break

Ausgangssituation legen: Pioneer bei Hoop 2, Pivot in der Platzmitte, eine Kugel nahe Hoop 1 und die „Spielkugel“, um zu Hoop 1 zu „rushen“

Das Break spielen und bei Bedarf Bisques nehmen

Anzahl der erforderlichen Bisques zählen

Croquet Schläge

Entfernungsverhältnis der beiden Kugeln kennen!

Kenntnis dieses Ratios ist die Voraussetzung, um zu wissen, welchen Schlag man durchführen muss: Drive, Stop Shot oder Half-Roll

Hoop Approaches

Approaches in einem 1 bis 3 Meter weiten Kreis um einen Hoop

Bei Approaches von hinter dem Hoop, mit Thick Take Offs versuchen, die croquierte Kugel an die gewünschte Position zu bringen

Hoop Runs

Aus verschiedenen Winkeln und Entfernungen üben

Cannons

„Ecke I“ - Cannon zum Hoop 1 trainieren

Andere Cannon Schläge, insebs. „Wafer Cannon“