

アソシエーション・クロッケーの基本ルール



● クロッケーでは青・赤・黒・黄の4個のボールを使用します。一方のチームが赤と黄を、もう一方のチームが青と黒のボールを使います。シングルスゲームでは赤と黄、または青と黒のボールを1人で使うことになります。ダブルスでは1人が1個のボールをゲームの間ずっと使います。

● ゲームを始めるにはまずコインでトスします。トスで勝った方が、ボールの色(赤と黄または青と黒)か、打順(先攻か後攻か)のどちらかを選択して決めることができます。先攻になった方は自分のチームのボールの内どちらか一つをスタートライン上に置いて、マレットで打ってゲームを始めます。その後、後攻のプレイヤーも同様にどちらか一方のボールを打ちます。そして今度は、先攻のプレイヤーが残りのボールを打ち、同じく後攻のプレイヤーも残りのボールを打ちます。ゲームを通じてプレイヤーの打順は、このように交互に行われますが、ゲーム開始後4つのすべてのボールがコート上に打ちこまれたあとは、自分の打順の時に、自分のボール(2個)のうちどちらの色のボールでプレイするかはプレイヤーの自由に任せられます(したがって、何打席も続いて同じ色のボールが使われることもあります)。

● ゲームでは、自分のチームの2つのボールがすべてのフープを通過し、そして最後にコート中央にあるペグに早く当たったほうが勝ちとなります。コート上にフープは6つあり、各ボールは各フープを決められた順序で2回ずつ通過しなければならないので、ボール1つにつき合計12回のフープ通過が必要になります。また、合計6回のフープ通過、すなわち各フープをそれぞれ1回ずつ通過させる短縮型のゲームもあります。(『アソシエーション・クロッケー標準コート』)

参照)



1st Hoop

● 各打順においてショットは必ずしも1回とは限りません。例えば、プレイヤーがフープを(正しい順序と方向で)通過させた場合、引き続きもう1回ショットをする事が出来ます。この追加ショットのときにもうひとつ次のフープを通過させれば、更にもう1回の追加ショットが出来る事になります。

● また、自分のボールを他のボールに当てた場合も、追加ショットをする事が出来ます。自分のボールを他のボールに当てることを「ロッケー」と言いますが、この場合プレイヤーは自分のボールを取り上げて、当てたボールのどこでも好きな位置に接触させ、自分のボールを打ち、自分のボールと当てたボールの両方を動かします。このショットの事を「クロッキー・ショット」と呼びます。クロッキー・ショットの時に、自分のボールや接触しているもう一方のボールを足で踏みつけて固定したりする事は禁じられています。さて、プレイヤーはクロッキー・ショットの後に、もう1打のショットが与えられます。このショットの事を「コンティニューエーション・ショット(継続ショット)」と呼びます。更にこの継続ショットで、まだ当てていない別のボールに当てたり、フープを通過させたりすれば、また追加ショットが手に入るわけです。

● この追加ショットにも限りがあり、1度の打順においては、ロッケーやクロッキーは、自分が今プレイしているボール以外の3つのボールに対してそれぞれ1度ずつしか出来ません。しかし、一旦その打席が終了し、また次に打順が回ってきたら、新たにそれぞれ1回ずつロッケーやクロッキーをする事が出来るようになります。いわば、プレイヤーには1度の打席において最大8回のショットが可能性として約束されている事になります(つまり、フープ通過後の継続ショットが1回、そしてロッケー後の2回の追加ショットがボール3つで計6回、さらにその打席で一番最初に打つショット1回を加えて合計8回となるわけです)。ところが実際には8回どころか何十回ものショットが同一打席において連続して行われる事もあるのです。何故なら、その打席

の中で、新たにフープを通過すると、1回の追加ショットが与えられるだけでなく、また新たに3つのボールに対してそれぞれロッケーをする事が出来るようになるからです。このように、上手なプレイヤーは、第1のボールにロッケー⇒クロッキー⇒継続ショット(第2のボールにロッケー)⇒クロッキー⇒継続ショット(第3のボールにロッケー)⇒クロッキー⇒継続ショット(フープ通過)⇒第1のボールへロッケー……という具合に他のボールにロッケーしながら順番にフープ通過を繰り返し、1回の打席で多くの得点を重ねる事が出来るのです。

● プレイ中にボールがバウンダリー・ライン(境界線)の外に出たら、そのボールはただちにバウンダリー・ラインを横切った地点からコート内1ヤードの所(ヤードライン上)に置き直され、次の打席の時にはその場所からプレイされます。但し、クロッキー・ショットの時に自分のボールか相手のボールどちらかでもコート外に出たら、そのプレイヤーの打席は終了し、クロッキー・ショットの後の継続ショットは与えられず、相手プレイヤーの打順となります。

● 打ったボールや当てたボールがバウンダリー・ラインとヤード・ラインの間のエリア(「ヤード・ライン・エリア」と言います)に止まった場合は、全くのペナルティー無しで最も近いヤード・ライン上にそのボールを置き直します。ただし、クロッキー・ショットで自分のボールがヤード・ライン・エリアに止まった場合だけ、置き直さずに、その場所からそのままプレイが続行されます。

● ボールがすべてのフープを正しい方向と順序で通過したら、そのボールは次にコート中央にあるペグに当てて終了となります。最後のフープを通過したボール(「ローバー・ボール」と呼ばれます)は、ペグに当てられたら直ちにコート外に出されます。すなわち、「上がり」となった為、そのゲームから関係ないボールとみなされる訳です。このようにして、2つのボールを早くペグに当てた方がゲームの勝者となるのです。

● 反則となるショットの事を「フォールト」と呼びます。プレイヤーがフォールトを犯したら、全てのボールはそのフォールトが起きる直前の状態に起き直されます。そのようなことから、ゲームでは、プレイヤーはフォールトになる可能性のあるショットをする場合には、ボール配置の確認と、フォールトかどうかの判断の為に、予めレフェリーを呼ぶ事があり、また、それがクロッキー・プレイヤーとしてのエチケットのひとつとして広く認識されています。



Referee & Player

●●●ゲームの進め方●●●

● クロケターのゲームの上で最も重要な事は、「ブレイク」を続ける技術です。ブレイクは、クロケターだけでなく、スヌーカーと言うビリヤードに似たゲームでも良く知られています。クロケターの場合ブレイクとは、同じ打席中で2つ以上のフープを連続して通過(得点)させる事を言います。トッププレイヤーになると、どんな局面に於いても、例えば一発のロングショット(ロケターショット)の成功からプレイを続けて、そのボールをペグアウト(終了)させてしまう事もあります。

● ブレイクを続けるのは、自分がプレイしているボール以外の3つのボールを有効に利用します。上手なプレイヤーは、これらのボールをコート上のいかなる場所へも正確に配置する事が出来ます。そのためクロケター・ショットでは、トップスピン(ロールショット)、バックスピン(ストップショット)を自在に使い分けたり、2つのボールをそれぞれ別の方向に転がすショット(スプリットショットやテイクオフショット)を駆使します。又、ロケター・ショットの場合には、ただ単に相手ボールに当てるだけでなく、自分の目指す方向と距離の所に転がるように、まるでビリヤードの如く微妙な角度と力加減でボールに当てるのです。



Peel : Hoop Running

● ブレイクの原理はじつは非常に簡単です。もし、あるフープを通過させたい時には、あらかじめそのフープの正面にボールをできるだけ近付けておくのが有利です。この場合、「フープアプローチ・ショット」と呼ばれるクロッカー・ショットが必要になります。例えば、あるフープの右側すぐの所に自分のボール(例えば青のボール)とべつのボール(例えば赤のボール)がある場合、そのフープ1つだけを通させるには、

- ①ロッケー・ショットで赤のボールに当てる。
- ②クロッカー・ショットで青がフープ正面に近付く。
- ③継続ショットで青はフープを通過する。

と言うように非常に簡単な事です。しかしそのフープを通過した後、遠くにある次のフープも同じ打席で通過させよう(ブレイクを続ける)と思ったら、このやり方では無理が生じます。ブレイクを念頭に置くのであれば、先ほどのやり方は次のようにしなければなりません。

- ①ロッケー・ショットで赤のボールに当てる。
- ②クロッカー・ショットで、自分のボール(青)をフープの正面に近付けるとともに、もう一方のボール(赤)をそのフープの先2メートルぐらいの所に送る。
- ③継続ショットで自分のボールをフープ通過させる。但しこの時、次のフープを目指すライン上で、あらかじめ送っておいた赤のボールのすぐ後ろに止まるようにしなければなりません。
- ④フープ通過後の追加ショットで、青は赤に当てるわけですが、ショットの方向や強さをコントロールして、赤が次に目指すフープの近くに転がるようにします(目指すポイントへボールが転がるようにロッケーする事を「ラッシュ」と言います)。

このようにして得点を重ねていく(ブレイクする)為には、それぞれのショットで大変な正確さが要求されます。このように、2つのボールだけでブレイクを続けていく事を、「2(ツー)ボール・ブレイク」といいます。

● 2ボール・ブレイクの場合のように難しいラッシュを避けて、もっと簡単に行なうには、フープを通過した後、クロッカー・ショットで次のフープに自分のボールが近付けば良いわけです。この事は、じつはブレイクの上でもっとも基本となることなのです。つまり第1のフープを通過した時点で、次のフープの近くにもう1つボールがあれば楽なのです。そうすれば、第1のフープを

通過した後のクロッケー・ショットで自分のボール(「ストライカーズ・ボール」といいます)をそのボールに近付け、その後ロッケー、クロッケーと続けフープを通過させる事ができるのです。ただし、この場合明らかに問題点があります。コート上の6つのフープの近くにそれぞれボールを配置しておく事は不可能だからです。ボールはストライカーズ・ボール以外に3つしかないからです。そこで、フープ通過後、クロッケー・ショットで、そのつど目指すフープのもうひとつ先のフープ付近へボールをあらかじめ送っておくのです(送られるボールの事を「パイオニア・ボール」と呼びます)。ここでは全部で3つのボールが使われます。ストライカーズ・ボール、フープアプローチ・ショットで使うボール、そしてパイオニア・ボールの3つです。ブレイクはこのパターンで行なわれる事がしばしばあり、これを「3(スリー)ボール・ブレイク」と呼びます。

● パイオニア・ボールを送る上でもっと簡単なのは、ゲームで使われるボール4つ全部を利用するパターンです。クロッケー・ショットでクロッケーされるボールとストライカーズ・ボールの転がる距離の割合は3:1程度が普通です。ところが3ボール・ブレイクの場合ですと、フープ通過後のパイオニア・ボールを送るクロッケー・ショットではその割合が1:1やそれ以上の場合も出てきます。これを行なうには、技術的に非常に難しいロールショットをこなさなくてはなりません。そこで、4番目のボールをコート中央付近(すなわちペグの近く)に置いておき、3ボール・ブレイクのパターンの途中でこれを利用するのです。つまり、フープ通過後のクロッケー・ショットで、パイオニア・ボールを送りながら、ストライカーズ・ボールはコート中央のボール(この場合「ピボット・ボール」と呼ばれます)に近付き、その後これをロッケーし、クロッケー・ショットでピボット・ボールはほぼその場に残しながら、ストライカーズ・ボールだけ次のフープ付近のパイオニア・ボールに近づくわけです。このタイプのブレイクが、技術的には最も簡単で、ゲームで一番よく使われるブレイクです。これを、「4(フォー)ボール・ブレイク」と言います。

● 但し、4ボール・ブレイクのかたちに全てのボールをセットアップするのはなかなか難しいことなのです。なぜなら、当然相手プレイヤーもその形になるように狙ってくるわけで、相手に有利な形にならない様、牽制してくるからです。いわば、クロッケーとは、相手とのせめぎ合いの中で、いかに自分にとって有利なボール配置を築き、(出来れば)4ボール・ブレイクの形を作り、一気に大量の得点をあげるかを競い合うゲームであると言えます。

● ゲームの間、プレイヤーはボールと同色のクリップをフープに付けなければなりません。クリップと同じ色のボールが、そのクリップのついているフープを今度通過しなければならない事を示しています。クリップがフープのクラウン(上部)に付いている場合は、そのボールがまだ1巡目である事を示し、フープのアップライト(横の部分:脚)に付いているのは、2巡目である事を示しています。



Hoop,Balls,Clips and Mallet

