

# Internationale krolf spilleregler

## *Spillets formål*

Krolf er en krydsning af krocket og golf. Spillet går i al sin enkelthed ud på, at få en kugle i et hul på færrest mulige slag. Det spilles af 2 til 6 spillere, og vinderen er den, der har brugt færrest slag.

## Banen

### *§ 1 Bane*

En krolfbane har 12 huller. Afstanden fra startsted til hul skal være min. 5 m og anbefales max. ca. 30 m.

Det er ikke et krav, at banen er konstrueret således, at spillerne kan lave hole-in-one på alle hullerne.

### *§ 2 Hulmarkering*

Hullerne skal være tydeligt markerede med nummer.

### *§ 3 Huller*

Et hul skal være minimum 10,3 cm og anbefalet maksimum 15 cm i indvendig diameter, samt minimum 3 cm på det dybeste sted.

Ved indendørs krolf er alternative huller tilladt.

### *§ 4 Forhindringer*

Nedfaldne blade, grene og kviste, løse småsten, græstotter og andre uvedkommende løse genstande må fjernes; men markeringssten, flag og andre opsatte forhindringer må ikke.

Opstillede forhindringer skal stå fast, så de ikke ændrer sig ved stød fra kuglerne.

Låg til huller og opgravede tuer regnes for løse genstande og hører ikke til på banen, medmindre de er fastgjort.

Flytter en forhindring sig på trods af fastgørelsen, skal den straks sættes på plads igen.

Er det kuglen, der var årsag til at forhindringen ændrede sig, er der omslag, ellers er det dommeren, der skønner om der er omslag eller ej.

Hvis en person eller et dyr ændrer en kugles retning, dømmes der altid omslag.

Hvis det er en anden spillers fejl, kan dommeren idømme en passende straf hvis han skønner, at det var med vilje.

Det er forbudt at stampe i jorden eller banke i jorden med køllen, for at ændre på banen eller få kuglen til at hoppe i hul. Det er dog tilladt at frisere langt græs, men det er ikke tilladt at rive græs af.

Hvis en eller flere kugler flytter på sig under frigørelse fra f. eks. grene eller langt græs, lægger dommeren dem tilbage, hvor de kom fra. Dette regnes for et uheld og er gratis.

Man må flytte kuglen op til 15 cm væk fra en forhindring – målt til den del af kuglen der er nærmest forhindringen eller banekanten, - dog ikke direkte i hul - og der skal være min. 6 cm til nærmeste anden kugle. Dette koster 1 slag.

# Internationale krolf spilleregler

Har en anden spiller skudt ens kugle et sted hen på banen, hvor dommeren vurderer kuglen absolut ikke er spilbar, må man gratis flytte kuglen op til 15 cm væk fra forhindringen.

Hvis man er så uheldig, at man ryger i et forkert krolfhul, er det gratis at komme op på kanten af det forkerte hul. Andre huller betragtes som forhindringer.

## § 5 Udslagssted

Er udslagssted markeret med streg eller med 2 faste mærker, skal disse respekteres. Er der kun 1 markering, skal kuglen placeres inden for 85 cm, dog ikke foran.

Det er forbudt at bruge en tee eller lignende.

Overtrådt med fødderne findes ikke, kun kuglen kan være "overtrådt".

## § 6 Afgrænsning af bane

Enhver del af banen skal benævnes med en af følgende 3 definitioner:

### **Inde**

Defineres som det område, hvor kuglen IKKE må flyttes, medmindre den ligger op af en forhindring (se Forhindringer).

### **Ude**

Defineres som det område, hvor kuglen SKAL flyttes ind på banen.

### **Valgfrit område**

Er det område, hvor spilleren selv må vælge, om der spilles derfra, eller om der flyttes til et område defineret som "inde". Hvis der flyttes ind, koster det altid 1 slag, også selv om det er en anden spiller der har skudt ens kugle ind i det valgfrie område.

# Udstyr

## § 7 Køller

Man må kun spille med udstyr, hvor det er tydeligt for enhver, hvad der er køllehovedet og hvad der er skaftet.

Det er ikke tilladt at have nogen form for mekanik til at styre slagstyrke eller retning med.

Det er tilladt at skifte kølle 1 gang i en kamp.

I tilfælde af defekt er det altid tilladt at skifte kølle.

## § 8 Kugler

En krolfkugle skal minimum være på 78 mm og max. på 90 mm i diameter og minimumsvægten være på 200 g. Der er ingen maximumsvægt og materialet er valgfrit.

Det er tilladt at skifte kugle 1 gang i en kamp, men kun ved færdigspillet hul.

I tilfælde af defekt er det altid tilladt at skifte kugle.

Ved indendørs krolf er alternative kugler tilladt.

# Internationale krolf spilleregler

## Dommer

### § 9 Dommer

Inden kampen starter, udpeges der en dommer. Denne kan være en af spillerne.

Ved flytning af kugler er det dommeren der flytter dem, eller godkender placeringen, hvis det er spillerne der flytter kuglerne.

#### **Dommerens rolle:**

Kontrol af slagsedlens udfyldelse (fornavn/efternavn, klubnavn og event. kuglefarve).

Nævne spillerens navn før slaget må slås.

Føre regnskab med slagene.

Kontrollere kugleflytning (forhindring, ude af bane, slået til forkert kugle eller andet).

Dommeren er øverste myndighed.

Vent med at sige næste spillers navn til du er færdig med at notere.

Siger dommeren et forkert navn, og spilleren når at slå, skal de berørte kugler gratis tilbage hvor de lå.

Tidligere antal slag lægges sammen, og spillerens antal slag nævnes når spilleren er kommet i hul: F.eks. "Anders 4".

Hold øje med hvilke kugler der berøres ved slagene.

Se nøje efter at kuglen ligger helt stille, specielt hvis den ligger på en hulkant.

Spillerne må til enhver tid se stillingen.

Få ivrige spillere til at vente, til du er klar.

Banegennemgang - (Definering af forhindringer, samt hvad er bane og hvad der ikke er).

#### **Slagseddel**

Sæt en streg pr. slag i venstre kolonne.

Foretag en sammentælling i højre kolonne efter hvert hul.

#### **Råd og vejledning**

En spiller må modtage råd og vejledning fra hvem som helst.

Dommeren giver dog kun råd og vejledning hvad reglerne angår.

#### **Gå frem**

Få spillerne til at vente med at gå frem, til alle har slået. Det kan virke distraherende på en spiller, hvis dette ikke overholdes.

### § 10 Frigivelse af slag

Ingen spiller må slå til sin kugle før dommeren har frigivet slaget. Gør man det alligevel, er det et fejlslag.

Dommeren frigiver slaget, når han har sikret sig, at hullet er tomt, at alle kugler ligger helt stille, at der er fri bane og at han er færdig med at notere.

Dommeren markerer frigivelsen ved at sige næste spillers navn (Se også §1 afsnit "Dommerens rolle").

# Internationale krolf spilleregler

## Spillet

### *§ 11 Generelle regler*

Der aftales eller trækkes lod om spillernes indbyrdes startrækkefølge inden spilstart. Der spilles med rullende start, hvilket vil sige at spillerne skiftes til at starte ved hvert hul. Man kan også aftale en fast rækkefølge kampen igennem.

### *§ 12 Slag*

Køllehovedet skal berøre kuglen, for at det er et korrekt slag.

Et slag er et slag, når kølle og kugle har kontakt. Dog ikke ved udslag, hvor kuglen ikke passerer startlinjen. Det er heller ikke et slag, hvis dommeren skønner, det var et uheld.

### *§ 13 Fejlslag*

Hvis en spiller slår til en anden spillers kugle, tæller det som et slag, men alle berørte kugler flyttes tilbage. Spilleren må ikke også slå til sin egen kugle.

Hvis en spiller slår uden for tur, flyttes alle berørte kugler tilbage. Spilleren noteres for et slag, når det bliver vedkommendes tur igen, men får ikke lov til at slå.

Ført kugle og dobbeltslag er ikke tilladt. Alle berørte kugler flyttes tilbage, og spilleren har dermed brugt sit slag.

Det er forbudt med kuglen at ramme skaftet på køllen eller en legemsdel eller beklædningsdel på sig selv. Alle berørte kugler flyttes tilbage, og spilleren har dermed brugt sit slag.

Indirekte slag er ligeledes forbudt. Indirekte slag er slag, der får kuglen til at flytte sig, selv om køllehovedet ikke har berørt kuglen.

### *§ 14 Hole-in-one*

Hvis en spiller slår sin kugle i hul fra startstedet på første slag, er det en hole-in-one, der tæller 0 slag.

Det er ikke hole-in-one hvis man er startet forfra på hullet eller hvis næste spiller i mellemtiden har slået.

### *§ 15 Kugle ude*

Kuglen flyttes først når det er spillerens tur igen. Kuglen flyttes af spilleren, men kontrolleres af dommeren.

Når kuglen flyttes ind på banen, skal det være til et sted hvor spilleren har mulighed for at komme til at slå til den. Der skal være min. 6 cm til nærmeste kugle og max. 15 cm fra banekanten. Hvis spilleren selv har slået kuglen ud, skal kuglen lægges mindst 1 m fra hullet.

Hvis andre har skudt kuglen ud af banen, er det gratis at komme ind igen. Kuglen genplaceres hvor den kom fra.

Hvis kuglen lå på kanten og triller ud efter dommeren har frigivet spillet, er det gratis at komme ind igen.

# Internationale krolf spilleregler

Har spilleren selv skudt kuglen ud, koster det 1 slag at komme ind på bane defineret som ”inde”, og kuglen flyttes ind på banen hvor den røg ud og ikke korteste vej ind.

Kuglen skal slippe græskant/streg for at være ude af spil

## *§ 16 Forfra*

Hvis man af en eller anden årsag kommer til at ligge umuligt, kan man vælge at starte forfra på hullet. Det koster 1 straffeslag. Spilleren noteres for et slag når kuglen bæres tilbage til start på hullet, og får ikke lov til at slå.

Hvis en kugle helt forsvinder, **skal** spilleren starte forfra på hullet, og dette koster 1 straffeslag.

## *§ 17 Max. antal slag*

Der må højst slås på 8 slag pr. hul. Hvis kuglen ikke er kommet i hul når det 9. slag skal slås, noteres der 10 slag og kuglen fjernes fra banen.

## *§ 18 Usportslig optræden*

Al usportslig optræden påtales af dommeren og kan medføre advarsel, straffeslag eller diskvalifikation efter behov.