

# 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 udslagssted 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 huller.

### *§ 2 Hulmarkering*

Hullerne skal være tydeligt markerede med nummeret skilt i eller umiddelbart bag hullet.

### *§ 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.

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

Det er dommeren, der skønner, om der er omslag eller ej, hvis en forhindring har ændret sig.

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

Runde låg må godt fastgøres i centrum, selv om de kan dreje om centrum.

Hvis en anden 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 ændre på banen under spillet, det er dog tilladt at frisere langt græs med fingrene, 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.

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.

# Internationale Krolf spilleregler

## *§ 5 Udslagssted*

Er udslagssted markeret med streg eller med 2 faste mærker, skal dette respekteres.  
Er der kun 1 startmarkering, skal kuglen placeres inden for 85 cm til hver side, dog ikke foran.  
Er der ingen startmarkering, gælder forrige huls nummermarkering som 1 startmarkering.

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 2 definitioner:

### *Inde*

Defineres som det område, hvor kuglen IKKE må flyttes, bortset fra at man må starte forfra.

### *Ude*

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

## **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 skal 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.

### *Dommerens rolle:*

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

Nævne spillerens navn når 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.

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.

#### **Flytning af kugler**

Ved flytning/genplacering af kugler er det dommeren, der flytter – eller godkender placeringen, hvis spillerne får lov at flytte kuglerne.

#### **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.

Straf kan forekomme, men rækkefølgen er først advarsel, og ved gentagne forseelser, da eventuelt straffe slag.

### § 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 §9 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 Kugle i hul

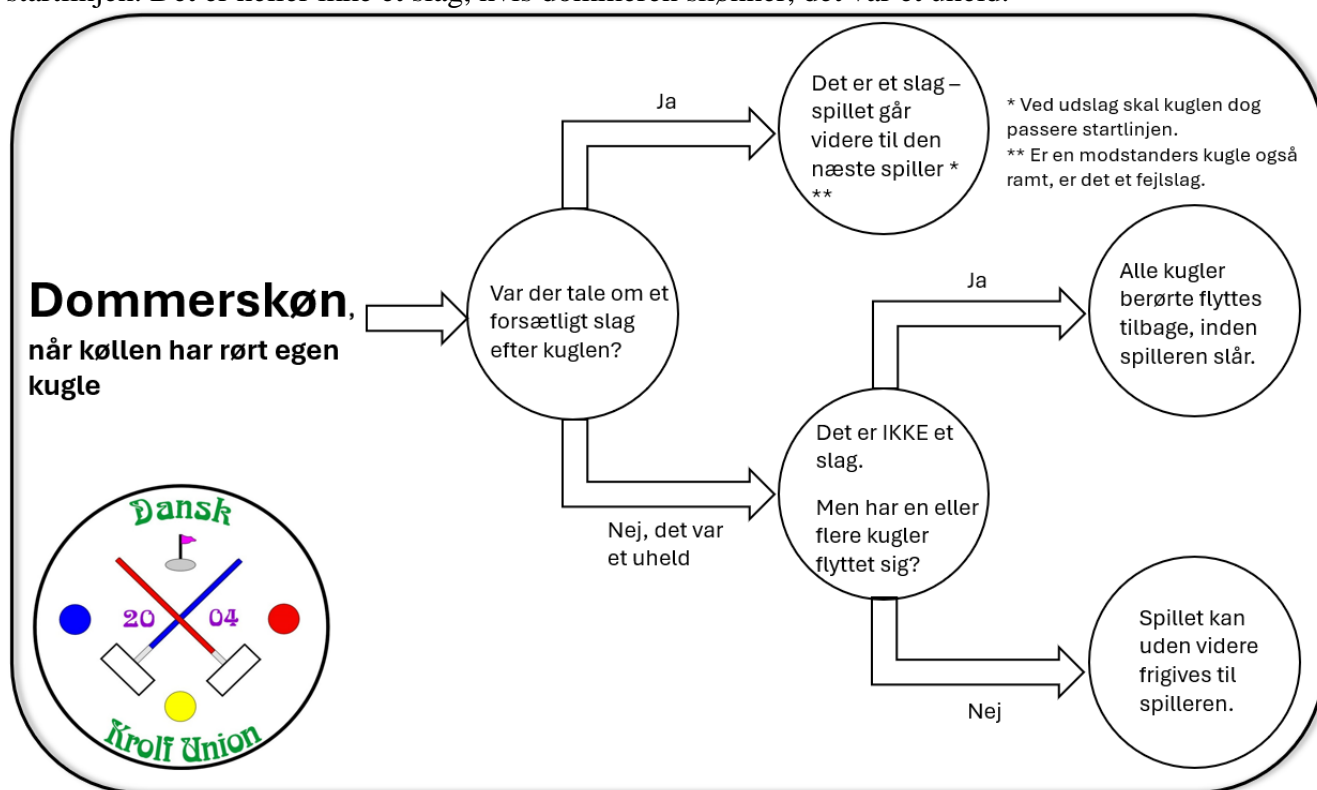
Kuglen er først i hul, når den ligger stille på bunden af hullet, eller hviler på en kugle der berører bunden.

Ved indendørs krolf, skal kuglen ikke nødvendigvis røre bunden.

### § 13 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.



### § 14 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.

# Internationale Krolf spilleregler

Det er fejlslag hvis kuglen rammer skaftet på spillerens kølle, en legemsdel eller beklædningsdel. 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.

## § 15 Hole-in-one

Hvis en spiller slår sin kugle i hul fra udslagsstedet 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.

## § 16 Max. antal slag

Der må højst slås 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.

## § 17 Flytning af kugle

### *Flytning: Kugle inde*

Ønsker man at flytte en kugle der ligger på et område der er defineret som ”inde”, er eneste mulighed at starte forfra.

### *Flytning: Kugle ude*

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

**Hvis kuglen lå på kanten og triller ud, efter næste spiller har slået, er det gratis at komme ind igen.**

Kuglen skal slippe græskant/streg for at være ”ude”.

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

Hvis spilleren selv har slået kuglen ud, skal kuglen lægges mindst 1 m fra hullet, **og min. 6 cm fra andre kugler.**

**Hvis andre har skudt kuglen til ”ude”**, er det gratis at komme ind igen på område ”inde”. Kuglen genplaceres, hvor den kom fra, dog min. 6 cm fra andre kugler.

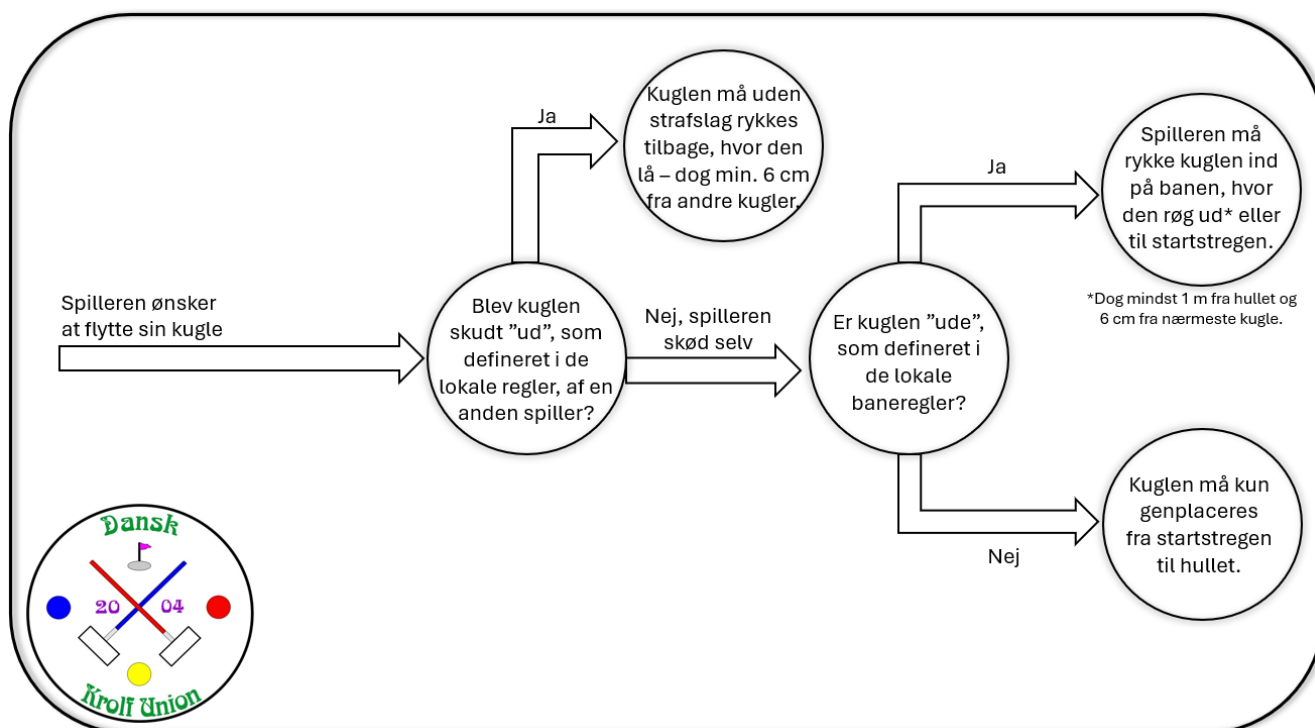
### *Flytning: Generelt*

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.

Kuglen forsøges så vidt muligt placeret så den ikke generer andre kugler.

# Internationale Krolf spilleregler



## § 18 Forfra

Man kan **altid** vælge at starte forfra på et hul. Det koster 1 slag at bære kuglen til start. 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 straffe slag.

## § 19 Usportslig optræden

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

**Rød tekst betyder at det er tilføjet, slettet eller ændret med virkning fra sidste ændring af reglerne.**