



# Krolf Forord



"Ser man tekst af denne type, er det citater fra reglerne. Det er for det meste fra spillereglerne, men det kan også være fra turneringsreglementet."

Er teksten af denne type, så er det forfatterens kommentarer.



# Krolf Dommer

## SPILLEREGLER:



"Inden kampen starter, udpeges der en dommer. Dette kan i nødstilfælde være en af spillerne.

Det er dommeren, der fører regnskab med slagene, flytter kugler og uddeler straffe."



# Krolf

## Dommerkursus

Før der spilles

Mens der spilles

Efter spillet



# Før der spilles Regler

YIT

Vær bekendt med reglerne.

Både spillereglerne, turneringsreglementet  
og eventuelle lokale regler.



# Før der spilles Bane

YIT

## Noget særligt ved denne bane?

Er der lokale regler?

Er flagene ikke nummereret, hvilken rækkefølge spilles hullerne så i?

Er der særlige startsteder?

Er der valgfrie områder?



# Før der spilles Lovligt?

## Er spillernes udstyr lovligt?

### Køller



"Man må kun spille med udstyr, hvor det er tydeligt for enhver, hvad der er hovedet til at slå med.

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

Det er tilladt at skifte kølle een gang i løbet af kampen.

I tilfælde af defekt er det også tilladt at skifte, selv om der tidligere er blevet skiftet."

### Kugler

"En krolfkugle skal minimum være på 80mm og max. på 90mm i diameter og minimumsvægten være på 225g. Der er ingen maximumsvægt og materialet er valgfrit.

Det er tilladt at skifte kugle én gang i løbet af kampen, dog først når et hul er færdigspillet.

I tilfælde af defekt er det tilladt at skifte kugle, selv om der er skiftet kugle tidligere."

## Er banen lovlig?



"Banen kan have 1-12 huller. Et hul skal være minimum 11 cm i diameter og minimum 3 cm på det dybeste sted. Desuden skal der være en tydelig markering. Fra startstedet til hul skal der være minimum 5 m."

Er banen ulovlig, så spil alligevel, men lav en anmærkning på holdkortet hvis det er en holdkamp. Der findes ikke ulovlige baner ved stævner.



# Før der spilles Er du klar?

## Klargøring

Har du hvad du skal bruge?

**Kuglepen, skriveunderlag, kampseddel**

Har du overvejet din påklædning?

**Hat, paraply, regntøj, gummistøvler**

Hvad med toiletbesøg inden i starter?



# Før der spilles Kampsedlen

## Check af kampsedlen

Hvem er hvem? Start eventuelt med navneopråb og vurdér så vidt muligt om det er den rigtige "Bent Jacobsen" der er til stede.

Hvis det er en holdkamp skal man eventuelt overveje om spillernes rækkefølge er rigtig (hjemme-ude-hjemme-ude).

Skriv dommernavn på sedlen.

Notér eventuelt kuglefarver også.



# Før der spilles Børn

YIT

## Børneregler

Ved stævner får børn ikke nogen slag trukket fra. Men i holdkampe er der særlige børneregler, så måske spiller en dreng som dame eller nogen skal have slag trukket fra.

"Børn og unge, som er under 13 år på spilledagen, må benyttes som dame eller herre i flæng, uanset barnets køn. Barnet kan dog ikke tvinges til at spille som modsatte køn.



Hvis den unge er under 13 år på kampdagen, kan vedkommende få 1 eller flere slag trukket fra." Her er en tabel :

**12 år 1 slag**

**11 år 2 slag**

**10 år 3 slag**

**9 år 4 slag**

**8 år 5 slag**

**7 år 6 slag**

**6 år 7 slag**

**5 år 8 slag**

"Hvis der er spillere der skal have nogle slag trukket fra, bør man gøre opmærksom på dette allerede på holdkortet, og det skal være påført kampsedlen fra kampens start. Ellers bortfalder tilbuddet om at få nogle slag trukket fra. "



# Mens der spilles Rutinen – før slag

Få spillerne til at vente til du er klar og siger navnet.

Sig navnet på den spiller der skal slå.

Siger dommeren et forkert navn, og spillerne når at slå, skal alle kugler tilbage gratis.

Hold øje med om det er spillerens kugle

Hold øje med hvor kugler er placeret.

Kuglerne skal måske flyttes tilbage hvor de kom fra.



# Mens der spilles Rutinen – under slag

Se om slaget er lovligt

- dobbeltslag, kugle ramt, hvor mange kugler rammes m.m.

Hold øje med hvilke kugler der berøres af slaget

- hvis nu alle kugler skal tilbage pga. fejl eller ulovligheder.

Sæt en streg når der slås

- ikke en hel stribе på én gang.



# Mens der spilles Rutinen – efter slag

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

Sig antal slag når spilleren tager kuglen op "Anton 4".

	25
--	----

Regn sammen når spilleren er kommet i.

Få ivrige spillere til at vente til du er klar.

Spillerne må til enhver tid se stillingen. Ikke alle vil høre den, men dommeren må offentliggøre stillingen efter behov, uden at indhente tilladelse fra spillerne.



# Mens der spilles Mange slag

YIT

## Mange slag

Man behøver ikke sige navnet hver gang, hvis der i et sådant tilfælde kun er 1 spiller tilbage – det kan virke irriterende med "Anton", "Anton", "Anton" og "Anton igen".



" Der er et maksimum på 8 slag pr. hul. Hvis det 8. slag på et hul ikke kommer i, noteres der 10 slag.

Kuglen fjernes først fra banen når det 9. slag skulle være slået. "

Er der flere spillere der stadig spiller på samme hul, bliver slag 8 liggende på banen indtil man skulle have slået sit 9. slag.

Kuglen kan nemlig have indflydelse på de andres spil eller måske blive puffet i hul til en 8'er.



# Mens der spilles Protester

YIT

## Protester

Er der "protester" så klar det NU med det samme !!!

Dommere laver også fejl, men det gør spillere altså også. Accepter ikke at du tager fejl, bare fordi andre siger det.

## **HUSK – TÆNK – VURDÈR – BESLUT.**

Har du taget fejl – ok – beklag og ret fejlen og fortsæt så.  
Har den protesterende taget fejl, så døm og sig hvorfor.

For at finde ud af hvad der skete, så husk eventuelt via spillernes rækkefølge, kuglers placeringer og/eller andre spilleres hjælp.

Er det ved et stævne man dømmes, kan man under kampen tilkalde stævneledelsen for at få reglerne på det rene.



# Mens der spilles Hole in one

## Hole-in-one



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

Hvis kuglen bliver skubbet i hul af en anden spiller, er det ikke en hole-in-one og tæller derfor 1 slag.

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



# Mens der spilles Frigivelse af slag

## Frigivelse af slag

Vent med at sige næste spillers navn til hullet er tomt.

Vent med at sige næste spillers navn til alle andre kugler ligger helt stille.

Vent med at sige næste spillers navn til der er fri bane.

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

Hvis der kun er 2 spillere, kan dommer og spillere enes om at der ikke siges navne.



# Mens der spilles Slag

YIT

## Definitionen på et slag.



"Slagene skal selvfølgelig slås med køllen og det skal være med køllehovedet. Køllehovedet skal berøre kuglen for at være et korrekt slag.

Et slag er først et slag når dommeren skønner at spilleren udførte et slag." , og ramte kuglen.

## Kuglerne ligger klods.

Hvis kuglerne ligger klods, må man kun slå til sin egen kugle uden at ramme modstanderens.

Der er straf for at berøre modstanderens kugle, selv om modstanderkuglen ikke flytter sig. Man idømmes et straffeslag, og alle berørte kugler flyttes tilbage.



# Mens der spilles Fejlslag

YIT

Der findes flere forskellige fejlslag.



"Ført bold (kugle) og dobbeltslag er ikke tilladt.

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

Slag til modstanders kugle.



"Hvis en spiller slår til en modspillers kugle, tæller det som et slag, men kuglen (og eventuelt andre berørte kugler) flyttes tilbage. Spilleren får ikke lov til at slå til sin egen kugle. "

Det kan enten være et uheld, hvor 2 kugler rammes i et slag, eller simpelthen et slag til en forkert kugle.



# Mens der spilles Uheld

YIT

## Rammer eget ben eller fod med kuglen.



" Det er også forbudt at komme til at ramme skaftet på køllen eller en eller anden mere eller mindre løsthængende legemsdel på sig selv. "

## Uheld ved et slag.



" Hvis en tilskuer eller en modspiller upåagtet ændrer en kugles retning, er han en knold. Der kan dømmes omslag, hvis det var knoldens fejl, men ellers skulle spilleren have ventet til der var fri bane. Hvis det er en modspillers fejl, kan dommeren idømme en passende straf hvis han skønner, at det var med vilje."

## Uheld med kuglen – spark eller puf med køllen.



" Et slag er først et slag når dommeren skønner at spilleren udførte et slag."

Hvis en spiller kommer til at skubbe til en kugle med foden, lægges den bare tilbage. Den lægges også bare tilbage hvis det sker med køllen ved et **uheld** (f. eks. taber kølle).



# Mens der spilles Forkert hul

YIT

Kuglen ryger i forkert hul.



"Er banen så uheldigt konstrueret, at man kan ryge i et forkert krolfhul, da er det gratis at komme op på kanten af det forkerte hul. Andre huller betragtes som forhindringer"



# Mens der spilles Rækkefølge

YIT

## Forkert kugle.

Er en spiller ved at skyde til en forkert kugle, så bryd ind og få vedkommende over til sin egen kugle.

## Uden for tur.

Er en spiller ved at skyde uden for tur, så bryd ind og få den rigtige spiller til at skyde i stedet.

Engang spurgte en spiller "Er det min tur?" og der blev svaret "Ja". Men det var altså bare ikke dommeren der svarede.

Af dette kan man lære, at man skal være sikker på det er dommeren der svarer og at dommeren bør svare med et navn i stedet for "Ja".

Det var en misforståelse – et uheld – så kuglerne blev flyttet tilbage og den rigtige rækkefølge blev spillet.



# Mens der spilles Forfra

YIT

En spiller må til enhver tid starte forfra på et hul. Det koster dog et slag at bære kuglen tilbage til startstedet. Det er dermed typisk 3. slag der slås fra startstedet, anden gang spilleren starter på hullet.



"Hvis man af en eller anden årsag kommer til at ligge umuligt, kan man vælge at starte forfra. Det koster dog 1 straffeslag."

Hvis en kugle på mystisk vis forsvinder under spillet, **skal** spilleren starte forfra på hullet, og det giver 1 slag i straf.



Hvis en kugle går så meget i stykker, at man ikke kan sige hvilket stykke af kuglen der er selve kuglen, eller kuglen helt forsvinder, **skal** spilleren starte forfra på hullet, og dette koster 1 slag i straf."



# Mens der spilles Slag bliver afrettet

Det kan forekomme at børn (er set i en VM finale) eller andre knolde (set med bl. a. en kat) kommer på tværs af et slag.



" Hvis en hund, kat eller modspiller bliver ramt ved en tilfældighed, gælder disse som en knold på banen.

Hvis en tilskuer eller en modspiller upåagtet ændrer en kugles retning, er han en knold. Der kan dømmes omslag, hvis det var knoldens fejl, men ellers skulle spilleren have ventet til der var fri bane. Hvis det er en modspillers fejl, kan dommeren idømme en passende straf hvis han skønner, at det var med vilje."

Vurdér hvis fejl det var. Skulle spilleren have ventet, eller var det et uheld. Hvis spilleren er helt uskyldig i uheldet, så giv eventuelt vedkommende valget mellem omslag og at blive liggende.



# Mens der spilles Flytning

Man kan komme ud for at skulle flytte kuglen ind på banen eller væk fra en forhindring.



"Kuglen flyttes den kortest mulige afstand til banen, men først når det er spillerens tur igen. Kuglen flyttes af spilleren, men kontrolleres af dommeren.

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

Hvis andre har skudt kuglen ud af banen, er det gratis at komme ind igen, ellers koster det 1 slag.

Hvis kuglen lå på en bedkant og triller ud efter næste spiller har skudt, er det gratis at komme ind igen."

Der kan være lokale regler for indflytning. Det gælder specielt de steder hvor kuglen kan ryge ud på asfalt og dermed først stopper når kommunegrænsen er nået.



# Mens der spilles "Umulige" steder

Kuglen kan komme til at ligge "umuligt" (under båd - i "bed" – under busk, under bord/bænk) hvor det stadig er bane.

" 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.



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

Hvis det er et sted hvor det er tilladt at spille fra, er det IKKE gratis at komme ind/op på ordentlig bane, medmindre det er en modstander der har puffet kuglen derind/derned.

Betingelsen for gratis flytning er dog, at kuglen ikke er spilbar. Hvis den kan spilles fri – ikke nødvendigvis i hullets retning – er den spilbar og det koster 1 slag at flytte den.



# Mens der spilles Justeringer

YIT

## Banejustering (ukrudt, græs, flag, ormetuer, sandramper).

" Nedfaldne blade, grene og kviste, løse småsten, græstotter, høns, katte, hunde og andre uvedkommende løse genstande må fjernes; men markeringssten, flag og andre opsatte forhindringer må ikke. Låg til huller og opgravede tuer regnes for løse genstande.

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

Hvis en hund, kat eller modspiller bliver ramt ved en tilfældighed, gælder disse som en knold på banen. Det er tilladt at frisere langt græs, men det er ikke tilladt at rive græs af. Det er heller ikke tilladt at ændre på banen ved at banke i jorden med køllen, men det er i orden at stampe i jorden med foden, hvis kuglen ligger på kanten af et hul. Der skal dog være mindst 1 m fra kuglen til stampet. " **Kort sagt : Frisere – ikke plukke.**

Hvis stangen til et markeringsflag er skæv, må det godt drejes, men altså ikke bukes til siden.

Sandramper er selvfølgelig forbudt.

Havestole, børnelegetøj og andre forhindringer uden fast opholdssted må fjernes, men f. eks. et havebord, som formodes at have fast plads hele dagen, må IKKE fjernes.



# Mens der spilles Kuglejustering

## Se om der er et hul under kuglen

Det er tilladt at se efter om kuglen ligger i et hul, men det er dommeren der løfter og lægger kuglen.

## Opfyldning af hul under kugle

Det er IKKE tilladt at fylde huller under kugler op.

## Dreje kuglen

Hvis en spiller ønsker at dreje sin kugle (f. eks. pga. en skade på kuglen), så fred være med det.

## Rengøring af kuglen

Det er tilladt at rengøre kuglen, men det er dommeren der løfter og lægger kuglen.



# Mens der spilles Frigørelse af kugle

## Kugle flytter sig under frigørelse.

Hvis en kugle flytter sig under frigørelse fra busk, langt græs m.m., skal den flyttes tilbage hvor den kom fra.

Er det på en skrå flade hvor kuglen ikke mere kan ligge, fordi man har fjernet en gren eller noget langt græs, må man lægge det tilbage eller eventuelt bruge noget andet til at holde på kuglen.



# Mens der spilles Startsteder

## Startsteder.



"Startstedet bør være markeret, men hvis det ikke er, startes max. 1 m fra forrige hul, dog aldrig foran."

Der kan være varierende startsteder på de forskellige baner.

Er der en streg i græsset, så følges denne.

Er der ingen streg, siger regelen, at man må start 1 m til hver side fra forrige hul. Et normalt kølleskaft er 75-80 cm, så det er ca. et kølleskaft + et køllehoveds (15 cm) længde.



# Mens der spilles Defekt

YIT

## Defekt kølle eller kugle.



"Det er tilladt at skifte kølle og kugle én gang i løbet af kampen. I tilfælde af defekt er det selvfølgelig også tilladt at skifte."

## Defekt hul (f. eks. kant ved hulforing eller nyt mulvarpeskud).

Hvis der under spillet sker et uheld med et hul eller adgangen til det, må man ikke udbedre skaden, hvis skaden har haft indflydelse på en spillers slag. Bliver det opdaget inden det har haft indflydelse, kan man udbedre skaden med det samme, ellers må man vente til hullet er færdigspillet.



# Mens der spilles Råd og vejledning

## Råd og vejledning (også fra dommer).

En spiller må modtage råd og vejledning fra hvem som helst. Dommeren giver dog kun råd og vejledning hvad reglerne angår.



# Mens der spilles Gå frem

YIT

## Gå ikke frem før alle er startet

Det ses tit at spillere går frem fra startstedet inden alle har slået ud. Der er ingen regel der siger det er forbudt, men det kan være distraherende for næste spiller.

Det bliver først forbudt i det øjeblik dommeren siger det er forbudt. Normalt er der ingen straf for denne forseelse.

Ved hole-in-one er det selvfølgelig tilladt at gå frem før næste spiller skyder ;-)



# Mens der spilles Toiletbesøg

YIT

Spiller eller dommer skal på toilet.

Spil et hul færdigt og vent på den trængende. Al gang foregår i løb.



# Mens der spilles Dommerskift

## Dommerskift.

Er en dommer nødt til at stoppe med at dømme inden kampen er færdig, skal et hul spilles færdig inden en ny overtager jobbet.



# Mens der spilles Usportslig optræden

## Usportslig optræden (køllekast / tilråb / snakken).

Al usportslig optræden kan straffes af dommeren med advarsel, straffeslag eller diskvalifikation efter behov. Al usportslig optræden kan straffes af dommeren med advarsel, straffeslag eller diskvalifikation efter behov.

Hvis en dommer mener en spiller optræder usportsligt, starter man med at henstille til at undlade det.

Derefter kan man gå over til advarsel.

Hvis det stadig ikke har hjulpet, må man gå over til straffeslag og i sidste ende udelukkelse.

At skyde en modspiller væk uden selv at have chance for at få noget ud af det, kan regnes for usportslig optræden.

Hvis det er en tilskuer der ikke opfører sig ordentligt, kan dommeren kun bede denne om at forlade denne kamp - ikke "stadion". Vi spiller nemlig tit i private haver, og her er det ejeren der bestemmer.



# Efter spillet Stævner

YIT

I slagspil spilles aldrig omkamp.

Afleverer kampseddel til dommerbordet.

Er der officiel protest, skal der straks rettes henvendelse til turneringsledelsen.



# Efter spillet Holdkampe

YIT

## Er doubler vundet, tabt eller endt uafgjort?



"Man lægger simpelthen placeringerne sammen, og holdet med den laveste samlede placering får 2 pinde, og de får selvfølgelig 1 pind hver ved uafgjort. Hvis f. eks. hjemmeholdets spillere blev nr. 1 og 3, er summen altså 4. Udeholdet er så blevet nr. 2 og 4, hvilket giver en sum på 6. Altså er hjemmeholdet de lykkelige vindere af 2 pinde. Ved 1 og 4 til hjemmeholdet og 2 og 3 til udeholdet, er det så uafgjort.

Nu kunne det jo tænkes, at 2 eller flere spillere endte på samme antal slag. Hvis dette sker, neutraliseres 2 af disse spilleres resultater (det skal være 1 fra hvert hold). Dvs., at de 2 andre spilleres resultat er afgørende for pindenes fordeling. De fordeles nu efter reglerne for single. Er de fra samme hold, skal de have hver sin placering (ikke to nr. 2, men en nr. 2 og en nr. 3)."

**Resultat føres på holdkortet eller afleveres en holdkaptajn.**

**Er der officiel protest, påføres denne bagsiden af holdkortet, gerne med dommerens navn og telefonnr.**



# Efter spillet Holdkort

YIT

Dato	Hjemmehold				Udehold				Pinde	
	Køllesvingerne				Kugletrillerne					
	Fornavn og efternavn		Slag	Nr.	Fornavn og efternavn		Slag	Nr.	Hj.	Ude
1. mix. double	Dame	Andersine And	30	1	Dame	Kylle And	31	2	1	1
	Herre	Anders And	37	4	Herre	Bjønebande 1	32	3		
2. mix. double	Dame	Bedstemor And	30	X	Dame	Pylle And	30	X	2	0
	Herre	Rip And	31	1	Herre	Bjønebande 2	32	2		
Dame- double	Andersine And		30	X	Rylle And		30	X	1	1
	Bedstemor And		31	X	Kylle And		31	X		
Herre- double	Rap And		30	1	Bjønebande 3		31	2	1	1
	Rup And		34	4	Bjønebande 4		31	3		
1. dame- single	Bedstemor And		30	1	Pylle And		31	2	2	0
2. dame- single	Andersine And		31	2	Rylle And		30	1	0	2
1. herre- single	Rip And		30	X	Bjønebande 5		30	X	1	1
2. herre- single	Anders And		33		Bjønebande 6		33		1	1
I alt									9	7

2. april 2010

Anders And  
underskrift af holdkaptajn

Rylle And  
underskrift af holdkaptajn

38



# Krolf Spørgsmål

Spørgsmål ?

Dette materiale og friske regler kan hentes på  
[www.krolf.dk](http://www.krolf.dk) under **downloads**.

Har du tips til forbedringer af materialet eller spørgsmål efter kurset, kan du rette henvendelse til Peter Christensen på mobil 29 93 91 17 eller send en mail til [Dommerkursus@krolf.dk](mailto:Dommerkursus@krolf.dk)



# Krolf Dommerkursus

# SLUT