

# Krolf



# Krolf

## Bane

En krolfbane har 1 til 12 hull, alt etter områdets størrelse. Hvis det er plassmangel, kan man spille til et hull fra forskjellige steder, så det virker som flere forskjellige hull.

Hvis banen ikke brukes av mer enn 6-8 spillere på en gang, kan banene også gå på kryss og tvers.

Fra startsted til hull skal det være fra 5 til 30 m.

Veltrimmede greens er ikke særlig moro, så litt ujevnt gress er helt fint.

Naturlige hindringer, i form av busker, trær, stener, solur, flaggstenger, små bakker og blomsterbed, gjør kun banen morsommere.

## Utstyr

Alminnelig krocketutstyr er helt fint til mindre baner i villahaver.

Hvis banen er lengre, kan man selv lage noen trekøller, og så bruke krocketkuler.

'Riktig' krolfutstyr er laget av nylon, fordi det er veldig slitesterkt.. Trekøller og -kuler er noe billigere enn 'riktig' krolfutstyr, men holder ikke evig.. Om man vil skifte til nylonutstyr er helt avhengig av banens størrelse og hvor ofte det spilles.

Ytterligere informasjon kan fås hos Dansk Krolf Union:

Peter Christensen Tlf. 75 59 85 24 – mobil 29 93 91 17

Grønforten 2

Ødis Kroge

6580 Vamdrup

E-mail : [Information@krolf.dk](mailto:Information@krolf.dk)

Homepage : <http://www.krolf.dk>

## Regler

Spilletts prinsipp er å få kulen i hullet på færrest mulig slag.

Alle spillere er på banen samtidig. Først slår spiller 1 et slag, deretter spiller 2, spiller 3 osv. Rekkefølgen opprettholdes hele tiden.

Man tildeles 1 straffeslag, hvis man slår for tidlig eller til en feil kule, og alle impliserte kuler flyttes tilbake.

Man må ikke flytte flagg eller andre hindringer, men falne blader, grener og lignende kan derimot fjernes.

Hvis man direkte fra startstedet slår sin kule i hullet, er det en hole-in-one, og den teller 0 slag.

Hvis man har slått sin kule i nærheten af hullet på 1 slag og så blir hjulpet i hull av andre, er det ikke en hole-in-one og teller derfor som 1 slag.

Hvis kulen ligger så den ikke kan spilles, må man ta den opp til 15 cm vekk fra hindringen. Dette teller imidlertid som 1 slag.

Hvis kulen slås helt ut av banen, foreksempel inn i et bed, i et vann eller andre steder, og den må flyttes inn på banen igen, koster det 1 slag å gjøre dette. Kulen flyttes den kortest mulige vei inn på banen. Det koster ikke 1 slag, hvis andre har skjovet éns kule ut av banen.

