



Krolf

Spilleregler

§1 Generelle regler

Krolf er en krydsning af Krokett 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. Der aftales eller trækkes lod om spillernes indbyrdes rækkefølge inden start. Rækkefølgen bibeholdes gennem hele kampen.

§2 Dommer

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.

§3 Næste spiller

Ingen spiller slår til sin kugle før dommeren har sagt spillerens navn. Gør man det alligevel, er det et fejlslag.

Dommeren skal vente med at sige næste spillers navn til hullet er tomt.

Dommeren skal vente med at sige næste spillers navn til alle andre kugler ligger helt stille.

Dommeren skal vente med at sige næste spillers navn til der er fri bane.

Dommeren skal vente med at sige næste spillers navn til dommeren er færdig med at notere.

Dommer og spillere kan enes om ikke at sige navne, hvis der kun er 2 spillere.

§4 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.

§5 Forfra

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 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.

§6 Kugle ude

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.



Krolf

§7 Forhindringer

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

Låg til huller og opgravede tuer regnes for løse genstande, medmindre de er fastgjort. Flytter en forhindring sig alligevel, 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 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.

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.

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.

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.

§8 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.

§9 Max. antal slag

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.

§10 Fejlslag

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.

Hvis en spiller slår til sin kugle inden det er hendes (m/k) tur, flyttes kuglen (og eventuelt andre berørte kugle) tilbage. Spilleren har dermed brugt sit slag.

Ført bold (kugle) og dobbeltslag er ikke tilladt. Det er også forbudt at komme til at ramme skaffet på køllen eller en eller anden mere eller mindre løsthængende legemsdel på sig selv. Kuglen og andre berørte kugler flyttes tilbage, og det er næste spillers tur.

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.

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



Krolf

§11 Usportslig optræden

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

Bane og udstyr

§12 Bane

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. Startstedet bør være markeret, men hvis det ikke er, bestemmer første spiller hvorfra der startes. Normalt startes max. 1 m fra forrige hul, dog aldrig foran.

Normalt har en bane 12 huller, men man kan aftale et antal huller efter behag. Hvis man ikke har plads til 12 huller, kan man f.eks. nøjes med 3 og så spille dem 4 gange. Det er også muligt at lave 1 hul, og så spille til det fra f.eks. 3 forskellige steder, for at få det til at virke som 3 forskellige huller.

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

Stk. 1) Inde

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

Stk. 2) Ude

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

Stk. 3) Valgfrit område

Er det område, hvor spilleren selv må vælge, om der skydes normalt, eller reglen for "ude" bruges.

§13 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.

§14 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.