Krolf

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 holdturneringsreglementet eller stævnereglementet.”

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

Krolf
Forord

Der er 3 sæt regler

1) De internationale regler (selve spillet).
2) Holdturneringsreglementet.
3) Stævnereglementet.

Desuden findes der et sæt stærkt forkortede regler for begyndere vi kalder "De korte regler" (findes på mange sprog).

Krolf
Forord

DGI følger de internationale regler, men ikke holdturneringsreglementet og spiller ikke stævner – kun træf.

DAI startede med vores regler anno 2008, men bryggede videre på dem, så de blev ret forskellige på visse punkter.

Ved deres sidste revidering af regler, kom de nærmere DKU's, men der er stadig forskelle.

DAI's holdturnering og stævner afvikles ikke som vores.

Krolf Dommer

SPILLEREGLER:

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

Det er dommeren, der frigiver slag, fører regnskab med slagene, sikrer korrekt flytning af kugler og uddeler evt. straffe.

Ved stævner, træf og holdkampe er der næsten altid en fuldtidsdommer, men det er ikke et krav og det hænder spillerne selv må dømme.

Krolf Dommerkursus

Før der spilles

Mens der spilles

Efter spillet

Før der spilles
Regler

Vær bekendt med reglerne.

Både spillereglerne, holdturneringsreglementet, stævnereglementet og eventuelle lokale regler.

Lokale regler:

Hvad er ”ude” og hvad er ”inde”.

Denne banes specielle regler (hvis der er nogen).

Før der spilles
Lovligt?

Er spillernes udstyr lovligt?

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.”

Kugler

”En krolfkugle skal minimum være på 78 mm og max. på 90 mm i diameter og minimums-vægten skal være på 200 g. Der er ingen maksimumsvægt 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.

Indendørs krolf er på vej frem, og her vil alternative kugler dog normalt være nødvendige og er derfor også tilladt – og ligeledes alternative (allerede eksisterende) huller i gulvet.

Før der spilles
Er du klar?

Klargøring

Har du hvad du skal bruge?

Blyant/kuglepen, skriveunderlag, kampseddel

Har du overvejet din påklædning?

Hat, paraply, regntøj, gummistøvler

Hvad med toiletbesøg inden I starter?

Har du og spillerne slukket mobiltelefonerne?

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 tilstede.

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.

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 egen 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 og ikke før der er slået

- SLET ikke en hel stribe på én gang.

Mens der spilles
Slag eller ikke slag

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

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 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."

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

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 som dommer 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 hvad der skete, eventuelt via spillernes rækkefølge, kuglers placeringer og/eller andre spilleres hjælp.

Er det ved et stævne man dømmer, kan man under kampen tilkalde hjælp fra dommerteltet, 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, 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.

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. Skrid dog ind, hvis spillerne er ved at kludre i det.

Mens der spilles
Slag

Definitionen på et 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.”

Ved klargøring til slag har mange for vane at flytte kuglen på plads med køllen. Dette tæller selvfølgelig ikke som et slag, selvom kuglen kortvarigt er på den forkerte side af startlinjen.

Mens der spilles
Slag

Kuglerne berører hinanden.

Hvis kuglerne berører hinanden, må man kun slå til sin egen kugle, uden at køllen berører en anden spillers kugle

- berøres en anden spillers kugle alligevel med køllen (selv om kuglen ikke flytter sig), så har man brugt sit slag, men alle berørte kugler flyttes tilbage.

Mens der spilles
Fejlslag

Der findes flere forskellige fejlslag.

”Ført kugle og dobbeltslag er ikke tilladt. 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.”

Hvis spilleren slår til sin egen kugle er der ingen problemer.

Slås der på bagside af flaget, så kuglen hopper i hul, er det et indirekte slag, hvilket er forbudt. Køllen skal berøre kuglen, når der slås.

Mens der spilles
Fejlslag

Der findes flere forskellige fejlslag.

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.

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."

Mens der spilles
Fejlslag

Slag til anden spillers kugle.

”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.”

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

Uheld ved et slag.

”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 dommeren skønner, at det var med vilje.”

Mens der spilles
Uheld

Uheld med kuglen – spark eller puf med køllen.

”Et slag er et slag når kølle og kugle har kontakt.”

Men vær opmærksom på uheld! Det gælder jo, at:

”Det er heller ikke et slag, hvis dommeren skønner, det var et uheld.”

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).

Vær på vagt. Stor risiko for fejlslag.

Mens der spilles
Forkert hul

Kuglen ryger i forkert hul.

” 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”

Hullerne ligger tæt i baggrunden.

Mens der spilles Rækkefølge

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

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.

”Man kan altid vælge at starte forfra på et hul. Det koster 1 straffeslag. Spilleren noteres for et slag, når kuglen bæres tilbage til start på hullet, og får ikke lov til at slå.”

Er det defineret som ”Ude”, må man rykke ind på banen.

Hvis det er defineret som ”Inde”, må man kun flyttet tilbage til start.

Mens der spilles
Forfra

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

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

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

Uanset om ændringen af kuglens retning/placering er til spillerens fordel eller ej, så dømmes der (gratis) omslag.

Bemærk at en person også indirekte kan ændre en kugles retning – f.eks. en forbi-passerende bil eller cykel ved spil tæt ved vej eller sti. Dette bevirker også omslag.

Mens der spilles
Flytning af kugle

Man kan komme ud for at skulle flytte kuglen ind på banen.

Flytning: Kugle inde

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

Fortsættes

Mens der spilles
Flytning af kugle

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.

Fortsættes

Mens der spilles
Flytning af kugle

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.

Fortsættes

Mens der spilles
Flytning af kugle

Mens der spilles
Flytning

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

Hvis det er et sted, hvor det er tilladt at spille fra, er det IKKE gratis at flytte kuglen - ALDRIG.

Man må ALTID starte forfra på hullet.

Denne kugle er faktisk spilbar, men man må IKKE flytte kuglen væk fra træet.

Man må spille derfra hvor den ligger eller starte forfra, men det at bære kuglen tilbage til start tæller som et slag.

Mens der spilles
Justeringer

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

” 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.”

Fortsættes

Mens der spilles
Justeringer

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

”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.”

Man må frisere, ikke plukke eller trampe/sparke, - dvs. typisk kun skille/bøje græsstrå/-tuer o.l. med fingrene.

Mens der spilles
Justeringer

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

”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.”

Mens der spilles
Startsteder

Startsteder.

”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”.”

Der kan være varierende startsteder på de forskellige baner.
Er der en streg i græsset, så følges denne.
Er der ingen streg, siger reglen, at man må starte op til 85 cm fra forrige huls markering (dvs. flag).
Et normalt køllesskaft er 75-80 cm, så det er ca. et køllesskaft + diameteren på køllehoved (6 cm).

Mens der spilles
Defekt

Defekt kølle eller kugle.

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

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

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.”

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

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 meget 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

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, bør et hul altid spilles færdig, inden en ny overtager jobbet.

Mens der spilles
Usportslig optræden

Usportslig optræden (køllekast / tilråb / snakken).

”Al usportslig optræden påtales af dommeren og kan medføre 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 anden spillers kugle væk uden selv at have chance for at få noget ud af det, **kan** regnes for usportslig optræden, men der kan også være taktiske årsager til handlingen – især i holdkampe.

Hvis det er en tilskuer der ikke opfører sig ordentligt, kan dommeren kun bede denne om at forlade denne kamp - ikke ”stadion”.

Efter spillet
Stævner

I slagspil spilles aldrig omkamp.

Tjek kampseddel sammen med en spiller og aflever kampsedlen til dommerbordet.

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

Efter spillet
Holdkampe

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.

Hvis to spillere fra forskellige hold ender på samme antal slag, neutraliseres disse spilleres resultater. Dvs., at de 2 andre spilleres resultat er afgørende for pindenes fordeling. De fordeles nu efter reglerne for single.

Er de 2 der står lige fra samme hold, skal de have hver sin placering (f. eks. nummer 2 og 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

Dato	Hjemmehold			Udehold			Pinde	
24/12	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

21. maj 2025

Anders And
underskrift af holdkaptajn

Rylle And
underskrift af holdkaptajn

Krolf
DKU kontra DAI regler

Kugler: DKU: min. 78 mm
DAI: min. 80 mm (måles inden turneringsstart)

Overtrådt: DKU: Kuglen
DAI: Fødderne

Klods:
DKU: Ingen regel – bare spil videre.
DAI: Hvis en kugle ligger klods op af en kugle der skydes til og dermed flytter sig, lægges den tilbage. Dog ikke hvis den røg i hul.

Krolf
Spørgsmål

Spørgsmål ?

Dette materiale og friske regler kan hentes på **www.krolf.dk/dku** under **dokumenter.**

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

Krolf Dommerkursus

Her (i Sverige) blev krolf opfundet i 1973 af Frits Henriksen, Nørre Aaby.

Krolf
Dommerkursus

SLUT