

## Spilleregler – Krolf

---

### 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 2-6 spillere, og vinderen er den, der har brugt færrest slag.

### Banen

#### § 1 Bane

Normalt har en bane 12 huller, men man kan aftale et antal huller efter behag.

#### § 2 Hulmarkering

Der skal der være en tydelig markering af, hvor hullet er.

#### § 3 Huller

Et hul skal være minimum 10,3 cm i indvendig diameter og minimum 3 cm på det dybeste sted.

#### § 4 Forhindringer

Nedfaldne blade, grene og kviste, løse småsten, græstotter, dyr 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 person eller et dyr bliver ramt, 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 fx 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 dommeren vurderer kuglen absolut ikke er spilbar, må man gratis flytte kuglen op til 15 cm væk fra forhindringen.

Hvis man er så uheldig, at man ryger i et forkert krolf-hul, er det gratis at komme op på kanten af det forkerte hul. Andre huller betragtes som forhindringer.

### **§ 5 Udslagssted**

Fra startstedet til hul skal der være minimum 5 m. Startstedet bør være markeret, men hvis det ikke er, startes maks. 1 m fra forrige huls markering, dog aldrig foran.

Det er forbudt at bruge en tee eller lignende.

### **§ 6 Afgrænsning af bane**

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

- Inde
  - Defineres som det område, hvor kuglen IKKE må flyttes, medmindre den ligger op af en forhindring (se § 4 Forhindringer).
- Ude
  - Defineres som det område, hvor kuglen SKAL flyttes ind på banen.
- Valgfrit område
  - Er det område, hvor spilleren selv må vælge, om der spilles derfra, eller om der flyttes til et område defineret som "inde". Hvis der flyttes ind, koster det altid 1 slag, også selv om det er en anden spiller, der har skudt ens kugle ind i det valgfrie område.

### **§ 7 Kugle ude**

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 maks. 15 cm fra bane-kanten. Hvis spilleren selv har slået kuglen ud, skal kuglen lægges mindst 1 m fra hullet.

Hvis andre har skudt kuglen ud af banen, er det gratis at komme ind igen. Kuglen genplaceres, hvor den kom fra.

Har spilleren selv skudt kuglen ud, koster det 1 slag at komme ind på banen defineret som "inde", og kuglen flyttes kortest mulige afstand.

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

## **Udstyr**

### **§ 8 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 én gang i løbet af kampen.

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

### **§ 9 Kugler**

En krolfkugle skal minimum være på 78 mm og maks. på 90 mm i diameter og minimumsvægt være på 200 g. Der er ingen maksimumsvægt, 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.

### **Dommer**

#### **§ 10 Dommer**

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

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

#### **§ 11 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.

### **Spillet**

#### **§ 12 Generelle regler**

Der aftales eller trækkes lod om spillernes indbyrdes rækkefølge inden start. Rækkefølgen bibeholdes gennem hele kampen.

#### **§ 13 Forfra**

Hvis man af en eller anden årsag kommer til at ligge umuligt, kan man vælge at starte forfra på hullet. Det koster 1 straffeslag. Spilleren noteres for et slag, når kuglen bæres tilbage til start på hullet, og får ikke lov til at slå.

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 straffeslag.

### **§ 14 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 en hole-in-one, hvis man er startet forfra på hullet, eller hvis dommeren i mellemtiden har frigivet slaget.

### **§ 15 Slag**

Køllehovedet skal berøre kuglen, for at det er et korrekt slag.

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

### **§ 16 Maks. 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 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.

Det er forbudt at ramme kuglen med skaftet på køllen eller en legemsdel eller beklædningsdel på sig selv. Alle berørte kugler flyttes tilbage, og spilleren har dermed brugt sit slag.

Hvis en tilskuer eller en anden spiller upåagtet ændrer en kugles retning, er vedkommende at betragte som en knold. Der kan dømmes omslag, hvis det var "knoldens" fejl.

Hvis det er en anden spillers 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.

### **§ 18 Usportslig optræden**

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

*DGI Krolf/Dansk Krolf Union, marts 2016*