

Krolf spilleregler

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.
Vinderen er den, der har brugt færrest slag.



OBS!

Køller og kugler er ikke til en konkurrence om hvem der kan skyde kuglen længst væk!

Krolf

Spilleregler

Forord

Dette sæt regler er lavet så korte som muligt, og er beregnet på ganske almindelig hygge der hjemme i haven.

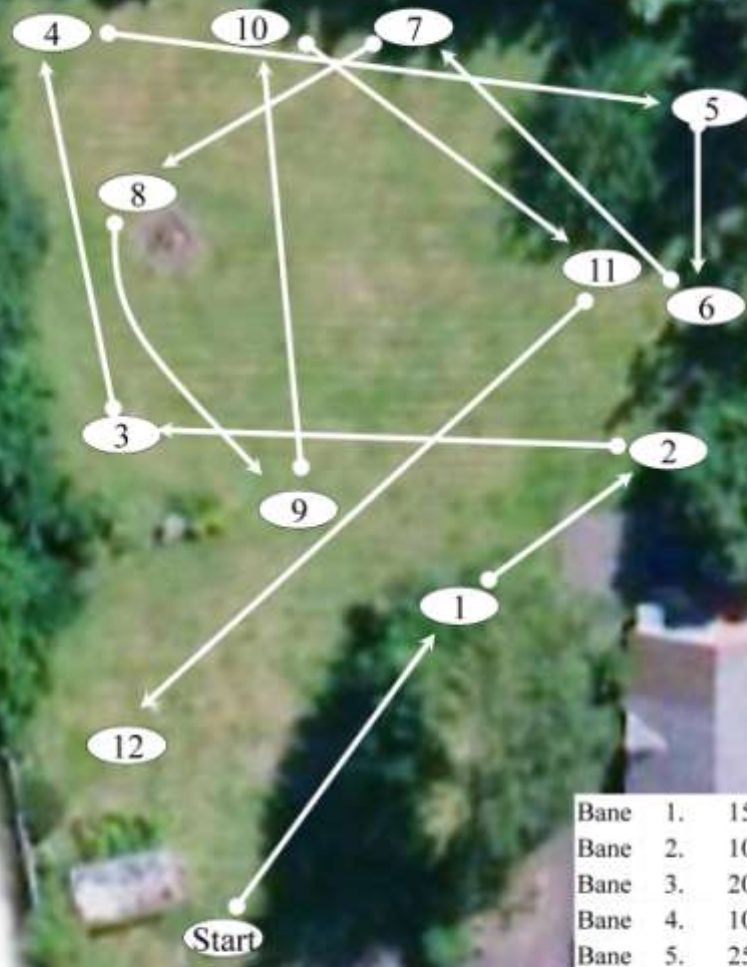
I praksis er det normalt også nok, og først når der sker noget specielt eller hvis man spiller holdkampe må man ty til de lange regler.

Krolfregler

De korte regler

- Det gælder, i al sin enkelhed, om at få kuglen i hul på færrest antal slag.
- Alle spillere er på banen samtidig. Først slår spiller 1 et slag, dernæst spiller 2, spiller 3 osv. Rækkefølgen bibeholdes hele tiden.
- Man tildeles 1 straffeslag, hvis man slår for tidligt eller til en forkert kugle, og alle implicerede kugler flyttes tilbage.
- Man må ikke flytte flag eller andre forhindringer, hvorimod nedfaldne blade, grene og lignende godt må fjernes, uden at kuglen flytter sig.
- Hvis man direkte fra startstedet slår sin kugle i hul, er det en hole-in-one, og den tæller 0 slag. Hvis man har slået sin kugle hen i nærheden af hullet på 1 slag og så bliver hjulpet i hul af andre, er det ikke en hole-in-one og tæller derfor som 1 slag.
- Hvis kuglen ligger så den ikke kan spilles, må man tage den 15 cm væk fra forhindringen, men det, at flytte kuglen, betragtes som 1 slag.
- Hvis kuglen ryger helt ud af banen, ind i et bed, i en sø eller andre steder, hvor den skal flyttes ind på banen igen, koster det 1 slag at gøre dette. Kuglen flyttes den kortest mulige vej ind på banen. Det koster ikke 1 slag, hvis andre har skubbet ens kugle ud af banen.

Baneoversigt



Bane	1.	15 m
Bane	2.	10 m
Bane	3.	20 m
Bane	4.	10 m
Bane	5.	25 m
Bane	6.	7 m
Bane	7.	15 m
Bane	8.	15 m
Bane	9.	12 m
Bane	10.	20 m
Bane	11.	15 m
Bane	12.	29 m



Krolf spilleregler

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 til 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 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 op til 15 cm væk fra forhindringen.

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.



Krolf spilleregler

§ 5 Udslagssted

Fra startstedet til hul skal der være minimum 5 m. Startstedet bør være markeret, men hvis det ikke er, startes max. 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 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 max. 15 cm fra banekanten. 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 bane 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 en gang i løbet af kampen.

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



Krolf spilleregler

§ 9 Kugler

En krolfkugle skal minimum være på 78 mm og max. på 90 mm i diameter og minimumsvægten være på 200 g. 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.

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 startrækkefølge inden spilstart. Rækkefølgen bibeholdes normalt gennem hele kampen. Man kan også aftale at der er rullende start, hvilket vil sige at spillerne skiftes til at starte.

§ 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.



Krolf spilleregler

§ 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 Max. antal slag

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.

§ 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.

start

