



Regler 2015

1. Banen

- 1.1** En krolfbane er et **græsareal** med 12 huller, hver med en længde på fra 5 m til 30 m. Græsarealet behøver ikke at være plant eller nyslået.
(Det er en fordel, og gør spillet mere interessant, hvis banen er lettere kuperet og der er forhindringer, f.eks. træer, søer eller anbragte bjælker.)
- 1.2** Såfremt banen er **afgrænset**, skal det være med en tydelig markering, så der ikke kan være tvivl om, hvad der er ude og inde.
- 1.3** En bane må ikke **anlægges** således, at det bliver tilfældigheder, der afgør spillet, og det skal i princippet være muligt at komme i hul på første slag.
Man skal kunne se hullet (nummerstangen) fra udslagsstedet og max. 2 huller må være på kunstigt anlagte bakker eller skrænter.
Max. 2 huller må være nærmere end 85 cm (en køllelængde) fra en evt. baneafgrænsning, og der må være max. 2 forhindringer, der dækker for hullerne. Disse skal i så fald være mindst en køllelængde foran hullet, og med en længde / bredde på max. 50 cm.
- 1.4** Hvert **hul** er rundt med en diameter på fra 10 til 14 cm og en dybde på min. 5 cm.
(Hullerne behøver ikke at have en foring, men det er en fordel.)
Alle huller på samme bane skal være lige store.
- 1.5** Hvert hul skal være tydeligt **markeret** med et nummer på en stang.
Nummerstangen skal placeres lodret umiddelbart bag hullet og nummerskiltet skal være så højt over banen, at kuglerne let kan trille under (dvs. min. 10 cm).
- 1.6** Såfremt et eller flere af hullerne er **midlertidige**, skal græstørvene, der kommer fra hullerne, lægges umiddelbart bag hullet med nummerskiltet ned igennem.
- 1.7** Nummerskiltene må ikke **flyttes** under spillet.
Såfremt et skilt er væltet eller står skrå har dommeren tilladelse til at rejse det til lodret stilling igen.
- 1.8** **Udslagsstedets** ydergrænser skal være markeret, f.eks. med en hvid streg.
Udslagsstedets bredde (stregens længde) skal være minimum en køllelængde (ca. 85 cm), og der må ikke være tvivl om, hvilket hul man skal spille til.
- 1.9** Der må ikke være **klausuler** i forbindelse med forhindringer.
Man skal kunne komme nærmeste vej til hullet uden f.eks. at skulle en bestemt vej omkring en evt. forhindring.

2. Udstyret

- 2.1** En **krolfkølle** har en max. længde på 85 cm inkl. køllehovedet. Materiale og facon er valgfrit.
- 2.2** **Køllehovedet** er max. 15 cm langt og max. 6 cm i diameter / diagonal.
- 2.3** En **krolfkugle** er min. 75 mm og max. 90 mm i diameter og har en minimumsvægt på 225 gr. Materialet er valgfrit.



3. Spillerne

- 3.1** Alle spillere på hvert hul holder **sikkerheds- og geneafstand** (også med kølle og kugle) til den spiller, der skal slå, og alle venter med at gå frem til sidste spiller har slået.
(Det er forstyrrende for spillet at gå frem, når man har slået, og man kan komme til at stå i vejen for et slag eller en kugle.)
- 3.2.** Ved **hole-in-one** skal spilleren fjerne sin kugle inden næste spiller skal slå.
(det kunne jo være, at dennes kugle også kunne komme i hul.)
- 3.3** Spillerne **venter** med at slå, til dommeren har sagt spillerens navn - ellers koster det et (straffe)slag.
- 3.4** Under spillet sørger spillerne for ikke at stå i vejen for nogen og i det hele taget at opføre sig **sportslig korrekt**.
I modsat fald kan dommeren give en henstilling, og ved gentagelser en advarsel, et (straffe)slag og til sidst bortvisning.
- 3.5** **Protester** afgøres med det samme.
Såfremt man er uenig i dommerens afgørelse, kan stævnelederen tilkaldes, da denne er øverste myndighed og har den endelige afgørelse.

4. Spillet

- 4.1** En **spillerunde** er på 12 huller.
- 4.2** Der spilles i **hold** á 4 spillere, men for at få antallet af spillere til at gå op, kan enkelte hold være på 3 eller 5 spillere. **Sådanne hold udgør en start.**
- 4.3** En **dommer** ved hvert hold fører regnskab og afgør evt. tvister.
Dommeren deltager ikke i spillet.
- 4.4** Spillerne på hvert hold har forskellige **farver** på kuglerne.
Har flere spillere i et stævne samme farve kugle, skal der være specielle kendetegn, så kuglerne ikke kan forveksles under spillet.
- 4.5** Spillerne slår i **rækkefølge** og ikke før dommeren har nævnt spillerens navn.
Hvis en spiller slår udenfor denne rækkefølge, giver det et straffeslag, og alle berørte kugler genplaceres.
- 4.6** **Spilrækkefølgen** skifter for hvert hul.
- 4.7** Et **slag** skal altid slås med køllehovedet.
Det er ikke tilladt at røre eller endsige flytte en kugle med andet end køllehovedet under spillet, bortset fra, når kuglen skal op af et hul, placeres eller genplaceres.
- 4.8** Et slag tæller som et slag, hvis et køllehoved kommer i **kontakt** med en kugle.
Det er ikke en betingelse, at kuglen flytter sig - heller ikke fra udslagsstedet.
Et dobbeltslag tæller således som et slag og et ekstra slag, hvilket giver et straffeslag og genplacering af berørte kugler.
- 4.9** Hvis en spiller ved et **uheld** kommer til at flytte en kugle, genplaceres kuglen uden straf.



- 4.10** Kommer en spillers kugle direkte i hul på 1. slag, er der **hole-in-one**, og der noteres 0 slag. Bliver en spillers kugle skubbet i hul af en anden spillers kugle, inden spilleren skal slå 2. slag, noteres der 1 slag. Såfremt en kugle efter 1. slag lægger sig så nær ved hulkanten, at den går i hul uden berøring efter at næste spiller har slået, noteres spilleren for hole-in-one, altså 0 slag. Såfremt det samme skete efter 2. slag eller senere, noteres spilleren kun for det antal slag, der er slået – uanset om én eller flere andre spillere har slået.
- 4.11** En spiller må aldrig **berøre** en anden spillers kugle under spillet. Sker dette alligevel, tæller det som et slag, og berørte kugler genplaceres. Spilleren får ikke lov til at slå til sin egen kugle.
- 4.12** Ethvert slag skal have til formål at komme **nærmere hullet**. Det er ikke tilladt med vilje at slå andres kugler væk med sin egen kugle blot for at få dem væk. Et sådant slag giver et straffeslag, og alle berørte kugler genplaceres. Spilleren får ikke lov til at slå til sin egen kugle.
- 4.13** Kommer man under spillet i et **forkert hul**, betragtes det som ude af banen og kuglen placeres ved hulkanten, når det bliver ens tur til at slå. Dette gælder som et slag.
- 4.14** Slår en spiller sin kugle uden for den afmærkede bane eller i en sø eller lign, skal den **flyttes ind** på banen igen. Kuglen skal placeres op til 15 cm (et køllehoveds længde) inde på banen fra det sted, hvor den røg ud – men ikke nærmere andre kugler end 6 cm (køllehovedets bredde) og ikke nærmere hullet. Placering af kugle må først foretages, når spilleren igen skal slå, og placering / flytning tæller for et slag. Spilleren må gerne stå udenfor banen, når der slås.
- 4.15** Hvis en kugle bliver **slået ud af banen**, i en sø eller lign. af en anden spillers kugle, er det gratis at komme ind på banen igen.
- 4.16** Hvis kuglen ligger **uspillelig**, kan spilleren vælge ENTEN at slå sin kugle, hvor den ligger, ELLER at flytte kuglen til en spilbar position efter dommerens anvisning. Kuglen skal placeres som angivet under punkt 4.14.
- 4.17** **Løse genstande** på banen må fjernes under spillet under forudsætning af, at ingen kugler flytter sig. Sker det alligevel, skal de genplaceres og spilleren noteres for et slag og får ikke lov til at slå til sin kugle.
- 4.18** Opsatte **forhindringer** og andre faste dele af banen må ikke ændres under spillet. (F.eks. er det ikke tilladt at hive græstotter op eller trampe muldskud ned – de er naturlige forhindringer.)
- 4.19** Når en spiller har slået **8 slag** uden at komme i hul, noteres 10 slag. Spilleren fjerner straks sin kugle før næste spiller skal slå.



5. Stævner i individuelt slagspil

- 5.1** Hver klub afholder det **antal stævner**, man ønsker.
Det er tilladt slet ikke at afholde et eneste stævne, ligesom det er tilladt at afholde f.eks. tre, hvis klubben ønsker det.
- 5.2** Der skal dog afholdes **mindst 3** stævner ud over mesterskabsstævnet hvert år.
- 5.3** For at kunne deltage i stævner, skal spillerne være **medlem** af én af klubberne i samarbejdet Sønderjysk Krolf.
- 5.4** **Spillergebyret** opkræves inden spillet sættes i gang.
Klubberne betaler hver især for egne spillere på én gang og får udleveret papirerne til fordeling.
- 5.5** Stævnet afvikles normalt som individuelt **slagspil**.
Dvs. at det er de enkelte spilleres slagantal, der afgør stillingen. Det er også muligt at afvikle stævner som parstævner, holdstævner, kampspil eller andre former for spil, f.eks. foursome.
- 5.6** Alle spillere spiller **to runder** á 12 huller, helst på to forskellige baner, afhængig af antal spillere.
Skal der spilles på tre baner eller flere, skal de have samme sværhedsgrad, så man får et retfærdigt resultat.
- 5.7** Når de 2 indledende runder er færdigspillet, deles deltagerne op i tre lige store grupper, gruppe 1, gruppe 2 og gruppe 3.
De 4 bedste fra hver gruppe spiller **finale** på samme bane.
Finalerne kan også deles mellem banerne, således at man spiller f.eks. de første 6 huller på den ene bane og de første 6 huller på den anden bane.
- 5.8** **Ved score-lighed:**
Hvis der er flere spillere med samme score end de 4, der skal spille finale i **gruppe 1**, udvælges finale-deltagerne blandt de spillere, der har flest hole-in-one, ettere, toere, 3ere osv.
Alle, som har samme score som den bedste i **gruppe 2**, udgør de spillere, blandt hvem finaledeltagerne skal findes – på samme måde som i gruppe 1.
Det samme gør sig gældende i **gruppe 3**.
- 5.9** **Finaleme:** Såfremt finalerne ender uafgjort mellem to eller flere spillere, tælles ikke kun scoren for finalen, men også for de indledende runder. Først herefter, såfremt der stadig er uafgjort, spilles der omspil. Dette omspil afgøres fra hul til hul. Findes der ikke en vinder efter 12 omspilshuller, deler de pågældende spillere pladsen, og der uddeles præmier i overensstemmelse hermed.
- 5.10** **Det Sønderjyske Mesterskab:** Efter sidste ordinære stævne, skal der afholdes et mesterskabsstævne, Det Sønderjyske Mesterskab, og det skal være afviklet inden udgangen af september måned.
- 5.11** **For at kunne deltage i Det Sønderjyske Mesterskab, skal spillerne have deltaget i mindst 2 ordinære stævner i den Sønderjyske Krolfiga inden for kalenderåret.**



6. Definitioner

- 6.1 Hullets længde** er afstanden fra udslagsstedet til hullets forkant.
- 6.2 Udslagsstedet** er det område, hvorfra spillerne starter med at slå første slag på hullet.
- 6.3 Spilhullet** er det hul, man aktuelt spiller for at komme i hul.
- 6.4 Opstillingen** er den stilling, spilleren indtager for at slå til kuglen.
- 6.5 Klausul** i forbindelse med en forhindring betyder, at man skal en bestemt vej omkring forhindringen eller lign.
- 6.6 Straffeslag** er et ekstra noteret slag på hullet, og tildeles af dommeren, hvis en spiller har begået fejl.
- 6.7 Placering** af kugle betyder, at man flytter kuglen fra et sted til et andet.
- 6.8 Genplacering** af en kugle betyder, at kuglen skal lægges tilbage, hvor den lå inden slaget.
- 6.9 Flytning** af kugle foretages først, når det igen bliver spillerens tur til at slå og tæller som et slag.
- 6.10 Uspillelig** kugle er en kugle, der ligger, hvor den ikke kan spilles, f.eks. i en vandpyt, op ad en forhindring eller inde under en busk.
- 6.11 Løse genstande** er f.eks. grene, kviste, løse småsten og blade.
- 6.12 Faste dele** af banen er f.eks. nummerstænger, græstørv, forhindringer, tuer og højt græs.
- 6.13 Slagspil** er, når antallet af slag afgør spillets udfald.
- 6.14 Kampspil** betyder, at spillerne i hver start indbyrdes kæmper om at blive bedst på hvert hul. Efter 12 huller får spillerne point efter deres indbyrdes placering. F.eks. 1. plads 5 point, 2. plads 4 point osv.
- 6.15 Foursome** betyder, at 2 spillere danner par og skiftes til at slå til den samme kugle. I foursome vil der ved en normal start være 8 spillere om 4 kugler, og de kæmper som i et "normalt" slagspil.

Regler for SØNDERJYSK KROLF er tiltrådt af samtlige samarbejdende klubber og gælder alt krolfspil i pågældende klubber fra d. 2. november 2010

Revideret d. 5. august 2011
Revideret d. 9. januar 2012
Revideret d. 14. november 2012
Revideret d. 17. juli 2013
Revideret d. 5. november 2013
Revideret d. 26. november 2014