



SAI – KROLFREGLER

I det følgende defineres:

- Krolfbane = Den fulde krolfbane med 12 huller
- Bane = Det enkelte hul fra udslagssted til hul
- UdSt. = Udslagssted (det punkt der markerer hvor krolfkuglen skal placeres ved det første slag på en bane)

KROLF GÅR I SIN ENKELTHED UD PÅ, LIGESOM I GOLF, AT FÅ EN KUGLE I HUL PÅ FÆRREST SLAG.

§ 1. KROLFBANEN

a. Størrelse.

Der er ingen specifikke krav til krolfbanens størrelse. Dog skal arealet hvor banen etableres, have en sådan udbredelse, at det er muligt at placere/anlægge 12 huller, der opfylder kravene i § 1. stk. b. og c.

b. Underlag.

Krolfbanen skal etableres på et underlag der overvejende består af græs. Dog kan der i krolfbanen indgå andre underlag i et begrænset omfang. Der kan være tale om asfalt, fliser, hård stampet jord e.l. Det er et krav at underlaget, uanset hvilke slags der er tale om, skal være af en sådan beskaffenhed, at en krolf kugle kan trille hen over det. Der må således ikke indgå løs eller mudderet jord, løst sand eller høj bevoksning af græs e.l. Ved fliser skal disse være lagt, så der ikke er kanter, som krolfkuglen ikke kan rulle over.

c. Udformning.

En krolfbane består af 12 huller, og i forbindelse med hvert huld, skal der være et UdSt.

UdSt er det sted hvorfra der startes med det første slag på et hul.

Afstanden mellem UdSt og hul skal være min. 5 meter og max. 30 meter i spillelinje (ikke fugleflugtslinje).

Så frem det er muligt, anvendes det foregående hul som markering af UdSt til et hul. Altså UdSt for hul 3 er hul 2, UdSt for hul 4 er hul 3, osv.

Hvis det ikke er muligt at anvende det forrige hul som UdSt for et hul, skal UdSt-et markeres tydeligt med et skilt eller tydelig markering på jorden. UdSt for hul 1 markeres med et startskilt.

UdSt'er og huller bør placeres, således, at de enkelte baner ikke krydser over hinanden.

Der må gerne i en bane indgå forhindringer som der skal spilles udenom. Det er således ikke et krav at man på alle baner skal kunne skyde krolfkuglen i hul på det 1 slag. (hole-in-one). Dog skal UdSt på en bane placeres således i forhold til hullet, at man ikke skal slå kuglen væk fra hullet (fugleflugtslinje) for at komme til hullet. I et sådanne tilfælde vil kuglen være at betragte som værende udenfor banen. (Se §4 stk. 2).

d. Løse og faste forhindringer.

Der kan indgå forskellige forhindringer på en bane. Der skelnes her mellem faste og løse forhindringer.

Faste forhindringer er her forhindringer der indgår som en "permanent" del af omgivelserne. D.v.s. træer bygningsdele, træstammer, bænke og andre ting om ikke umiddelbart kan fjernes, eller ting som er placeret som en del af banen. Disse forhindringer må ikke fjernes, skubbes eller på anden måde omformes under

spillet. Det er således ikke tilladt at afbrække grene, afrive græs e.l.

Løse forhindringer er forhindringer der ikke er en fast del af omgivelserne. D.v.s. nedfaldne blade, frugter kviste o.l. Disse må fjernes af spillere hvis de er til gene for hans spil.

Det er ikke tilladt at præparere banens underlag under spillet.

e. Huller.

Hvert af de 12 huller skal have en diameter på mellem 11 og 15 cm. i diameter (Indvendig mål), og en dybde på min. 8 cm.

Hvert hul skal markeres med et tydeligt nummerskilt, der placeres lige bag hullet (fra UdSt'ets retning). Skiltet må ikke flyttes under spillet.

§ 2. KROLFKØLLER OG -KUGLER

a. Krolfkøller.

Der spilles med standart krolfkøller. Køllehoveds længde 15 cm. og diameter 6 cm.

Køllehovedets vægt skal ligge mellem 500g og 700g

Køllens længde max. 100 cm. (dog skal en påmonteret kugleoptager ikke regnes med).

Køllen må ikke udstyres med anordninger der hjælper med at ændre køllens vægt eller slagkraft.

b. Krolfkugler.

Der er ikke noget krav til hvilke materialer kuglen er fremstillet af, men kuglen skal have en min. vægt på 225 g. og en diameter på 80 mm. – 90 mm.

§ 3. START OG UDSLAG.

a. Start

Der kan max. Være 4 spillere på en bane a gangen.

Inden start trækkes der lod om start-rækkefølgen, eller hvis man kan blive enig aftales rækkefølgen.

Herefter starter spillerne på skift ved hvert hul. Spillerne kan indbyrdes aftale en anden starttrækkefølge.

Inden start, udpeges en tavlefører, der samtidig fungerer som dommer. (Se §11), Tavleføreren kan godt være en af spillerne.

b. Placering af kugle ved udslag.

Ved udslag starter spilleren med at anbringe sin kugle bagved "udslagsstregen". Er der ikke mærket en udslagsstreg op, findes denne ved visuelt at trække en lige linje fra hul til UdSt og trække en linje der er vinkelret på denne linje, og som går gennem midten af markeringen for UdSt'et.

Kuglen må anbringes et hvilket som helst sted bag denne udslagsstreg dog højst 1 m. fra UdSt's markering. (Ca. en køllelængde).

Det er krolfkuglen som skal anbringes bagved udslagsstregen, mens spilleren gerne må overtræde denne.

Når spiller et har slået anbringer spiller to sin kugle og slår ud o.s.v. Man skiftes til at slå til sin kugle.

Hvis en spiller ved udslaget rammer sin kugle uden at den passerer udslagsstregen, er kuglen ikke sat i spil, og spilleren starter forfra uden strafslag.

Det er kun tilladt at sætte kuglen i bevægelse med slag/stamp fra køllehovedet. Man må ikke bruge skæftet eller andre genstande.

Det er ikke tilladt at fører kuglen eller at bruge dobbeltslag.

§ 4. KUGLEN UDENFOR BANEN.

Der er to situationer hvor en kugle anses for at være udenfor banen.

1. Kuglen er ikke spilbar.

2. Kuglen kan ved næste slag ikke spilles nærmere til hullet. (Fugleflugtslinje).

1. Kuglen er ikke spilbar.

Hvis en krolfkugle stopper et sted hvorfra det ikke er muligt at slå frit til den i retning mod hullet, anses den for at være uden for banen. Dette kan være hvis kuglen ligger tæt op ad en forhindring (en mur, et træ eller lignende). Eller hvis kuglen ligger under en forhindring eller i buske, hvor man ikke frit kan slå til den. Ligeledes hvis kuglen ryger i et forkert hul.

2. Kuglen kan ikke spilles nærmere hullet.

Hvis krolfkuglen stopper et sted, hvorfra man ikke i det følgende slag kan spille kuglen nærmere hullet (fugleflugtslinje), fordi der er en forhindring eller en kant e.l. som gør at man er nødig, at spille kuglen længere væk fra hullet, for at komme til frem til hullet.

Krolfkuglen skal kunne trille nærmere hullet.

§ 5. UDLÆGNING AF KUGLE.

- a. Hvis en kugle er udenfor banen i flg. § 4 kan spilleren vælge at få lagt kuglen tilbage på bane, eller han kan vælge at forsøge at spille den tilbage på banen. Han kan dog ikke vælge at forsøge at spille kuglen hvis dette medfører farer for beskadigelse af terræn eller andet omkring eller på banen.

Spilleren kan ved hver slag tage ovennævnte valg. (så husk hvor kuglen forlod banen i første omgang). (Se §5 stk. b).

Vælger en spiller at få lagt kuglen tilbage på banen, gøres dette når det er pågældende spillers tur til at slå. Kuglen lægges ind, og turen fortsætter til næste spiller. Det koster altså et slag at lægge kuglen tilbage på banen.

- b. Hvis en kugle lægges tilbage på banen, skal den lægges ud der hvor den "forlod" banen. D.v.s. hvor den sidst var spilbar, og ikke i forhold til hvor den ligger.

Kuglen må flytte op til 15 cm ind på banen, (et køllehoved) fra det sted hvor den forlod banen. Altså hvor den ikke længere var spilbar.

Hvis en kugle lægges tilbage fordi den er udenfor banen iflg. § 4. pkt. 2. lægges kuglen tilbage til det sidste sted den befandt sig, hvorfra det er muligt at spille kuglen nærmere mod hullet.

En kugle kan ved udlægning aldrig lægges direkte i hul.

§ 6. HVORNÅR ER DER SLÅET TIL KUGLEN? OG FEJLSLAG.

Bortset fra tilfældet i § 3. Punkt b. anses et slag for at være udført, hvis spilleren rammer kuglen med køllehovedet således at kuglen flytter sig fra det oprindelige leje. Hvis kuglen ved et uheld berøres med køllehovedet uden at flytte sig, anses det ikke som et slag og spilleren fortsætter med at slå.

Hvis der er tale om et bevidst forsøg på at slå til eller stampe krolfkuglen, anses det for et slag når kuglen er berørt, også selv om den ikke flytter sig fra sit oprindelige leje.

Hvis en spiller slår til sin kugle uden at det er hans tur, lægges alle implicerede kugler tilbage til deres oprindelige leje, og spilleren idømmes et strafslag. Spilleren står således over næste gang det er hans tur.

Hvis en spiller slår til sin kugle uden det er hans tur, men dette skyldes en fejlmelding fra tavleføreren, lægges alle implicerede kugler tilbage til deres oprindelige leje, og spilleren idømmes IKKE noget strafslag.

Hvis en spiller slår til en forkert kugle, lægges alle implicerede kugler tilbage til deres oprindelige leje, og spilleren idømmes et strafslag. Turen går altså videre til næste spiller.

Hvis en spiller slår til en forkert kugle, men dette skyldes en fejlmelding fra tavleføreren, lægges alle implicerede kugler tilbage til deres oprindelige leje, og spilleren idømmes IKKE noget strafslag.

§ 7. BERØRING AF KUGLER.

Hvis en spiller under udførelse af sit slag kommer til at berøre sin krolfkugle med fod, andre kropsdele, eller ting som vedkommende spiller bærer på sig, således, at kuglen stopper, ændre retning eller hastighed, lægges alle implicerede kugler tilbage til deres oprindelige leje og spilleren anses for at have brugt sit slag.

Næste spiller i rækken slår.

Hvis en spiller (A) under en anden spillers (B) udførelse af et slag kommer til at stå i vejen, således at han bliver ramt af spiller B's kugle så den stopper, ændre retning eller hastighed, lægges alle implicerede kugler tilbage til deres oprindelige leje, og spiller A, slår på ny. Spiller B idømmes et strafslag, og står over i næste runde.

Hvis en spiller under udførelse af et slag rammer en anden spillers kugle, med sin kølle ben eller andet, således at den flytter sig fra sit oprindelige leje, lægges alle implicerede kugler tilbage, bortset fra den udførende spillers kugle. Spilleren tildes et strafslag og springes over i næste runde.

§ 8. HVORNÅR ER KUGLEN DØD?

Det er tavleføreren/dommeren der afgør hvornår en kugle er død. Dvs. at kuglen ikke forventes at rulle yderligere.

Særlig hvis kuglen ligger på kanten af et hul, en kant eller skråning, skal tavleføreren være opmærksom. Hvis der er tvivl om hvorvidt, kuglen kan rulle videre skal tavleføreren vente med at annoncere den næste spiller. Dog max. 8 sekunder.

Når en kugle er erklæret død og tavlefører har annonceret næste spiller, skal en kugle der herefter bevæger sig/ruller, omgående lægges til bage til dens oprindelige leje, inden næste spiller slår.

§ 9. KUGLER LIGGE KLODS.

At en eller flere kugle ligger klods, betyder at kuglerne berører hinanden.

Når to eller flere kugler lægger klods, skal den spiller hvis tur det er slå til sin egen kugle. De spillere hvis kugler berører denne kugle (ligger klods), må efterfølgende vælge om de vil lægge deres kugle tilbage til dens oprindelige leje eller om de vil spille videre fra det sted hvor kuglen ender.

Den spiller der udfører slaget, må ikke lægge sin kugle tilbage men skal spille videre fra der hvor den ender.

§ 10. OPGØRELSE AF ANTAL SLAG.

Tavleføreren/dommeren fører regnskab med hvor mange slag hver enkelt spiller bruger på et hul. Disse tælles sammen når de 12 huller er spillet.

Hvis en spiller får sin kugle i hul ved første slag (hole-in-one), noteres han for 0 slag på det pågældende hul. Hvis en spiller efter første slag rammes af en anden spiller så hans kugle rydder i hul, noteres han for 1 slag. (Der er altså ikke hole-in-one)

En spiller må max bruge 8 slag på at få kuglen i hul på en bane. Lykkes det ikke noteres han for 10 slag.

§ 11. TAVLEFØRER/DOMMER.

Den valgte tavlefører er den der i tvivlsituationer har den endelige afgørelse.

Tavleføres opgaver:

- ⌘ Tavleføreren skal dømme upartisk, og i overensstemmelse med de ovenfor skrevne SAI-regler.
- ⌘ Kontrol at slagsedler udfyldes korrekt (Fornavn/efternavn, klubnavn og kuglefarve).
- ⌘ Føre regnskab med hvor mange slag en spiller bruger.
- ⌘ Annoncere den næste spiller: navn eller kuglefarve før slaget må slås.
- ⌘ I øvrigt at sikre at spilleregler overholdes.

Protester skal indgives under spillet. Tavleføreren har den endelige afgørelse.

§ 12. OPFØRSEL UNDER SPILLET.

Det forventes at spillerne opfører sig sportsligt på banen.

Ingen verbal eller fysisk chikane af modstander og dommere.

Vis hensyn over for dine med-/modspillere.

Respekter dommerens/tavleførerens afgørelser.

Hvis en spiller optræder usportsligt eller overtræder reglerne, kan tavlefører/dommer tildes en

mundtlig advarsel til den pågældende spiller. Hvis dette ikke hjælper og spilleren fortsætter den usportslige optræden, kan tavlefører/dommer tildele spilleren et ekstra slag som straf. Og i sidste ende kan han/hun beslutte at udelukke den pågældende spiller. I dette tilfælde skal spillet straks afbrydes og der skal gives besked til stævneledelsen.