



Revideret
den 24.
januar 2022

DANSK ARBEJDER
IDRÆTSFORBUNDS OFFICIELLE

KROLF

SPILLEREGLER

DANSK ARBEJDER IDRÆTSFORBUND



Arbejdernes Landsbank

Bygger på sunde værdier

INDHOLDSFORTEGNELSE

Krolf – lidt historie	side 3
Krolfspillet generelt	side 4
Antal slag	side 4
"Hole in one"	side 5
Krolfudstyr og baneforhold	side 6
Kugle	side 6
Kølle	side 6
Banespecifikationer	side 6
Hullets længde og beskaffenhed	side 7
Baneafgrænsninger og justeringer	side 7
Krolfslagets udførelse	side 8
Slag fra udslagssted (Første slag)	side 8
Fejlslag	side 9
Uheld	side 9
Forkert hul	side 9
Flytning af kugle	side 10
Kugler der ligger klods	side 11
Krolfdommer	side 12
Udfyldelse af slagsedler	side 12
Råd og vejledning	side 12
Etikette og usportslig optræden	side 13
Protest	side 13
Spilleberettiget	side 14
Regler for DM Hold og DM Individuel (DAI's Mesterskabsregler)	side 15

Revideret:

Revideret og godkendt
på møde i DAI's
Krolfudvalg den 24.
januar 2022

Udgiver

Dansk Arbejder
Idrætsforbund
Idrættens Hus
Brøndby Stadion 20
2605 Brøndby

Kontakt

Tlf. 43262384
E-mail: dai@dai-sport.dk
www.dai-sport.dk

KROLF - LIDT HISTORIE

Krolf startede i DAI som en idrætsgren i 2008 - og er blevet spillet lige siden. Spillet nyder stor popularitet og er en af de hurtigst voksende sportsgrene i Danmark. Dette skyldes nok spillets karakter! Det er nemt at gå til som nybegynder men samtidigt kan man dygtiggøre sig og konkurrere mod andre krolfspillere fra hele landet. I 2015 fik Dansk Arbejder Idrætsforbund tildelt det officielle Danmarks mesterskab i krolf af Danmarks Idrætsforbund, så med træning kan det lade sig gøre for alle at blive danmarksmester.

I Dansk Arbejder Idrætsforbund er vi stolte af, at kunne præsentere et spil, der kan skabe idrætsglæde for så mange. Lige fra vores ældste på landets plejehjem, der har taget spillet til sig og så til dem, som træner meget og dyster til DM.

God fornøjelse med krolfen!

DAI's Krolfudvalg

KROLFSPILLET GENERELT

Det gælder i al sin enkelhed om, at få kuglen i hul på færrest antal slag. Alle spillere er på banen samtidig. Der kan højst spille 4 personer ved hvert hul. Først slår spiller 1 sit slag, dernæst spiller 2, spiller 3 osv. (rotation). Spillerne skiftes til at slå ud ved hvert hul.

Antal slag

Hver spiller har max. 8 slag pr. hul. Hvis det 8. slag på et hul ikke kommer i, noteres spilleren for 10 slag på slagsedlen.

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.

Der kan altid startes forfra fra udslagsstedet. De/det udførte slag skal altid tælles med. Det koster et slag at flytte kuglen tilbage til udslagsstedet.



"Hole in one"

Hvis en spiller slår sin kugle i hul fra udslagsstedet på første slag, er det "hole in one". "Hole in one" tæller som 0 slag.

Det er ikke "hole in one", hvis man er startet forfra på hullet eller hvis næste spiller i

mellemtiden har slået.

Hvis kuglen bliver skubbet i hul af en anden spillers kugle, er det ikke "hole in one" og tæller derfor som 1 slag.



KROLFUDSTYR OG BANEFORHOLD

Krolf spilles med godkendt udstyr, der skal opfylde følgende specifikationer:

Kugle:

Dimensioner: min. 80 mm og max. 90 mm i diameter

Vægt: min. 225 g. (Der er ingen maksimumsvægt)

Materiale: Valgfrit

Der må ikke skiftes kugle under mesterskabet/turneringsdag, dog undtaget såfremt kuglen bortkommer eller bliver defekt.

Kølle:

Standard krolfkøllehoved: 15 cm x Ø6 cm.

Kølleskaft:

Valgfri længde og metalskaft

Samlet vægt:

Min. 500 g.

Der må ikke ændres på køllehovedet.

Der må ikke skiftes kølle under mesterskabet/turneringsdag, dog undtaget såfremt køllen bliver defekt.

Banespecifikationer

Krolf kan spilles på et fritliggende græsareal i størrelse ca. 1/2 fodboldbane — gerne i kuperet terræn. Banen kan være stationær med fastetablerede huller, eller den kan etableres fra "gang til gang" med nye huller og udslagssteder.

En krolfbane består af 12 huller. Hullerne skal være markeret med nummererede standard krolfskilte. Skiltet skal stå så tæt på hullets bagkant som muligt.



Hullets dimensioner:

Indvendig diameter: 11 cm - 15 cm.

Hullets dybde: min. 5 cm på det dybeste sted.

Hullets længde og beskaffenhed:

Afstanden mellem udslagsstedet og hullet skal være minimum 5 meter og maksimum 30 meter.

Det er ikke et krav, at banen er konstrueret således, at spillerne kan lave "hole in one" på alle huller.

Hullet skal være placeret min. 1 meter fra banekant.

Skiltet ved hullet skal være synligt fra udslagsstedet.

Selve hullet behøver ikke være synligt.

Udslagsstedet markeres med et fast mærke og en streg (markering) på græsset på 85 cm.

Baneafgrænsninger og justeringer:

Krolfbanen kan defineres ved græskant eller anden markering. Kuglen skal have sluppet græskant/markeringen for at være ude af spil(set lodret oppefra).

Hvis kuglen har været ude, men

kommer ind på banen igen, er kuglen i spil og det koster ikke et slag.

Nedfaldne blade, grene og kviste, løse småsten samt andre uvedkommende løse genstande på banen, må fjernes inden slaget, så længe kuglen **ikke** rykker sig. **Det koster et slag, hvis kuglen rykker sig.**



Men markeringssten, markeringsskilte, tuer og andre forhindringer må **ikke** fjernes. Forhindringer skal stå fast, så de ikke ændrer sig ved stød fra kuglerne.

KROLFSLAGETS UDFØRELSE

Slagene skal slås med køllehovedet. Alle sider af køllehovedet må anvendes til udførelse af slaget.

Et slag er når spilleren står klar og kugle og køllehoved har kontakt.



Slag fra udslagssted (Første slag)

Begge fødder placeres bag markeringen, men må være i forlængelse af markeringen. Overtrådt straffes med et slag.

Kuglen skal ligge stille bag udslagslinjen før slaget foretages. Kuglen skal have passeret udslagslinjen eller dennes forlængelse, før det tæller som et slag.



Fejlslag:

- Ført kugle.
- Dobbeltslag.
- Slag til forkert kugle.
- For tidligt slag (slag før dommerens tilladelse).

Disse fejlslag tæller som slag, og alle implicerede kugler flyttes tilbage.

Uheld:

Hvis en spiller kommer til at skubbe til en kugle med foden, lægges den tilbage. Den lægges også tilbage, hvis det sker med køllen ved et uheld (fx taber kølle).

Hvis dommeren, tilskuer eller anden spiller kommer i vejen for spillet og rammes af kuglen, er der ikke omslag.

Implicerede kugler flyttes ikke tilbage.

Forkert hul:

Kuglen slås i forkert hul. Er banen så uheldigt konstrueret, at kuglen kan ryge i et forkert hul, er det gratis at komme op på kanten (køllehovedets længde) af det forkerte hul.



FLYTNING AF KUGLE DER ER SLÅET UD AF BANEN

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

Kuglen flyttes altid ind på banen, der hvor den røg ud og ikke der hvor den stopper.

Kuglen flyttes ind på banen af spilleren, næste gang det er spillerens tur, og placeres på dommerens anvisning.

Det koster et slag.

Først næste gang igen at det er spillerens tur, slår han sit næste slag.

afgrænsning (set lodret over kuglen).

Når kuglen flyttes ind på banen, skal det være et sted, hvor spilleren har mulighed for at komme til at slå til den. Der skal være min. 6 cm (køllehovedets diameter) til nærmeste anden kugle. Kuglen lægges ind på banen med et køllehoveds længde (15 cm) til banens kant.

Ved slag fra banens kant må spilleren gerne have sine fødder placeret udenfor baneafgrænsningen.

Hvis andre har skudt kuglen ud af banen, er det gratis at komme ind igen.



Hvis kuglen er i berøring med streg/banens yderste afgrænsning er den inde.



Kuglen er ude, når den ikke er i berøring med banens yderste



Hvis kuglen har været ude af banen, men ved egen kraft kommer tilbage på banen, er den stadig i spil

Kuglen kan komme til at ligge "umuligt" ifølge spillerens egen vurdering (under busk, bord/bænk el.) hvor det stadig er bane.

Spilleren kan vurdere at udføre slaget hvor kuglen er placeret, eller flytte kuglen tilbage til udslagsstedet

Kugler der ligger klods

Kugler der ligger klods spilles på følgende måde:

- Spilleren slår til sin egen kugle, men modstanders kugle rammes af kuglen.

Modstanders kugle genplaceres altid (dog ikke, hvis den ryger i hul), mens spillers kugle bliver liggende.

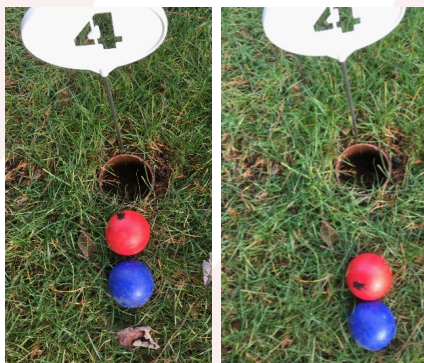
Kugler der ligger klods over hul: Ingen kugle i hul og skal spilles, eventuel genplacering af kugler sker til hulkant.



Kuglen skal berøre bunden eller ligge ovenpå en kugle, der berører bunden, for at være i hul.



Hvis spillerens kugle kun flytter sig lidt og havner helt eller delvist hvor modstanderens kugle lå, skal begge kugler genplaceres.



KROLFDOMMER

Inden spillet kan gå i gang, skal der udpeges en dommer, der kan være en af spillerne. Dommeren er øverste myndighed på banen.

Dommerens rolle:

- Kontrol af slagsedlens udfyldelse (fornavn/efternavn, klubnavn og kuglefarve).
- Nævne spillerens navn før slaget må slås.
- Føre regnskab med slagene.
- Kontrollere kugleflytning, ude af bane, slået til forkert kugle eller andet).
- Dommeren skal være så tæt på spilsituationen som muligt.
- Tidligere antal slag lægges sammen, **noteres** og herefter nævnes spillerens antal slag, når spilleren er kommet i hul: F.eks. "Anders 4 og har nu 21 slag".
- Dommeren **skal** vente med at sige næste spillers navn, indtil slagsedlen er udfyldt korrekt.
- Siger dommeren et forkert navn, og spillerne når at slå, skal alle implicerede kugler genplaceres gratis.
- Hold øje med hvilke kugler, der berøres ved slagene.
- Se nøje efter, at kuglen ligger helt stille, specielt hvis den ligger på hulkant.
- Spillerne må til enhver tid se

stillingen.

- Få ivrige spillere til at vente, til dommeren er klar.
- Dommer og minimum én af spillerne skal kontrollere slagsedlen for korrekt sammentælling.
 - Banegennemgang - (Definering af forhindringer, samt hvad der er bane, og hvad der ikke er).

Udfyldelse af slagseddel

Sæt en streg pr. slag i venstre kolonne. Foretag en sammentælling i højre kolonne efter hvert hul. **Start altid øverst på slagsedlen.**



Råd og vejledning

En spiller må modtage råd og vejledning fra øvrige spillere. Dommeren giver dog kun råd og vejledning, hvad reglerne angår. Der må ikke modtages råd og vejledning fra tilskuere.

ETIKETTE OG USPORTSLIG OPTRÆDEN

Usportslig optræden (eks. køllekast/trampe i jorden/tilråb/højlydt snakken) er ikke tilladt.

Vis altid hensyn til modspillere

Vent til alle har slået, med at gå frem til din kugle. Det kan virke distraherende for en spiller, hvis dette ikke overholdes.

Ved "hole in one" er det selvfølgelig tilladt for spilleren at gå frem og fjerne kuglen, før næste spiller skal slå.

Hvis en dommer mener en spiller optræder usportsligt,

giver dommeren en henstilling, efterfølgende kan der gives en advarsel.

Ændrer spilleren ikke adfærd, kan der gives et slag og i sidste ende udelukkelse fra spillet.

Protest

Er der "protester" så klar det NU med det samme! Protester afgøres straks, mens alle spillere har hændelsen frisk i erindring. Det er dommeren, der er øverste myndighed og har den endelige afgørelse.



SPILLEBERETTIGET

Alle spillere, der er medlem af en forening under Dansk Arbejder Idrætsforbund, kan deltage i officielle DAI turneringer.

En spiller må kun repræsentere én klub. Der kan ikke søges dispensation fra denne regel.



DAI-REGLER FOR HOLD OG INDIVIDUELT DM I KROLF

- 1: Dansk Arbejder Idrætsforbund afholder det officielle DM i Krolf for medlemsklubber. Mesterskabet er godkendt af Danmarks Idrætsforbund.
- 2: Mesterskaberne i individuel og for hold afvikles hvert år.
- 3: Den arrangerende regions krolf udvalg er ansvarlig for planlægningen af mesterskaberne.
- 4: DAI's landsudvalg i krolf udpeger planlægningsudvalg og stævneledelsen.
- 5: For at kunne deltage skal den lokale DAI Region have afholdt kvalificerende holdturnering/stævneturnering.
- 6: Der uddeles Danmarks Idrætsforbunds DM Plaquette og DAI mesterskabsmedaljer i guld/sølv/bronze i samtlige kategorier, samt pokal.
- 7: Spillerne/holdene skal, for at kunne deltage i mesterskaberne, opfylde regionale kvalifikationskrav.

8: DM - Holdturnering

A: Afvikling:

Holdmesterskaberne afvikles over 3 x 12 huller.

B: Holdstørrelse:

Et hold består af 4 spillere. Alle spillere på holdet skal være fra samme forening/klub. Der kan ikke søges dispensation fra denne regel.

C: Spillende Hold

Der spilles i par. D.v.s. 2 spillere fra en klub spiller imod 2 spillere fra en anden klub

D: Kvalifikation og tilmelding

Der kan fra hver region tilmeldes hold i henhold til fordelingsnøgle. Fordelingsnøglen for antal hold til DM fastsættes årligt af landsudvalget med udgangspunkt i regionernes antal turneringshold.

E. Afbud og erstatningsspillere

Hvis det tilmeldte hold får afbud inden spillet starter, kan en anden kvalificeret spiller fra samme klub indtræde i stedet. I tilfælde af sygdom på dagen eller under mesterskabet er det tilladt at indsætte en ny kvalificeret spiller fra samme klub. Dette hold kan vinde DM-titlen. Dette skal godkendes af stævneledelsen. Hvis der ikke findes en kvalificeret erstatningsspiller fra den pågældende klub og der sættes en "fyld-spiller" ind, kan holdet



ikke blive Danmarksmester.

Hvis uheld sker under spillet skal der sættes en "fyld-spiller" ind og holdet kan ikke blive Danmarksmester.

9: DM – Individuel turnering

A: Afvikling:

Individuelt mesterskab afvikles over 3 x 12 huller.

B: Kvalifikation og tilmelding

Der kan fra hver region tilmeldes individuelle spillere i henhold til fordelingsnøgle. Fordelingsnøglen for antal individuelle spillere til DM fastsættes årligt af landsudvalget med udgangspunkt i regionernes antal turneringsspillere.

Regionen indstiller spillerne til mesterskaberne. Den arrangerende region supplerer op med individuelle kvalificerede spillere så antallet passer.

Individuelle spillere skal, for at kunne deltage i mesterskaberne, opfylde regionale kvalifikationskrav.

C. Afbud og erstatningsspillere

Hvis en spiller melder afbud inden spillet starter, kan en anden kvalificeret spiller fra samme region indtræde i stedet.

Denne spiller kan vinde DM-titlen. Dette skal godkendes af stævneledelsen.

Hvis der ikke findes en kvalificeret erstatningsspiller fra den pågældende region og der sættes en "fyld-spiller" ind, kan denne spiller ikke blive Danmarksmester.

Hvis sygdom/uheld sker under spillet, skal der sættes en "fyld-spiller" ind. Denne spiller kan ikke blive Danmarksmester.

10: Banen:

DM må ikke afholdes på stationære baner. (36 nye huller).

Banen til DM oprettes af personer fra LU-Krolf eller andre uvildige personer udpeget af stævneledelsen.

11: Dommere og mesterskabsregler

A: Til DM spilles der efter de senest daterede krolfregler.

B: En kamp er tabt, hvis holdet/spillerne ikke er mødt til fastsatte kamptidspunkt.

C: Spillerne/Holdet skal melde sig ved stævneledelsen i henhold til nærmere angivet mødetid i invitationen.

D: Dommeren er øverste myndighed.

Evt. protest over dommerens beslutning skal afgives med det samme ved hullet.

Hvis spilleren ikke er enig i dommerens afgørelse, har han ret til evt. at få tilkaldt den af stævneledelsen udpegede overdommer. Overdommeren træffer herefter den endelige afgørelse. Spillet fortsætter ikke før protesten er afgjort.

E: Ved afholdelse af mesterskaber fører dommeren slagsedler. Inden slagsedlen afleveres skal sammentællingen kontrolleres og underskrives af en af spillerne.

F: Dommeren må ikke spille, samtidig med, at man er dommer.

G: Dommeren skal være uddannet Mesterskabs dommer

H: Omspil

I tilfælde af at hold/individuelle spillere har brugt det samme antal slag,

afgøres kampen om 1, 2 og 3 pladsen ved omspil.

Hullerne udpeges af stævneledelsen.

Omspil individuelt spilles således:

- 2 spillere - 4 huller
- 3 spillere - 3 huller
- 4 spillere - 4 huller, osv.

Omspil for hold spilles over 4 huller.

Ved samme antal slag spilles der videre 1 hul af gangen, indtil afgørelsen er fundet.



DAI



Brøndby Stadion 20 - 2605 Brøndby

E-mail: dai@dai-sport.dk

Tlf. 23 28 15 17

CVR nr. 17692712

www.dai-sport.dk

DANSK ARBEJDER IDRÆTSFORBUND