



Sjøfartsdirektoratet  
Norwegian Maritime Authority



# Dekksgolf

Spilleregler



*Den foretrukne maritime administrasjonen*

**NIS** *///* **NOR**

## Hva er dekksgolf?

Dekkgolf er et spill som ligner på vanlig golf, men tilpasset forholdene om bord i et skip. I stedet for golfhull tegner man opp ringer på dekket.

## Utstyr

Utstyret består av en trekølle og en brikke/puck til hver spiller. Det må brukes samme type utstyr for alle spillerne. Køllen ligner på de som brukes i krocket. I stedet for golfball brukes en skiveformet brikke i hardt tre som er 1 tomme tykk (2,54 cm) og 6 tommer (15,24 cm) i diameter. Dere kan også benytte pucker av typen som brukes i street-hockey eller ishockey.

## Spilleplassen

Spillet kan foregå på nesten alle slags skip. Om dekksplassen er trang og kronglete gjør det ingen ting. En kan utnytte de hindringer som finnes på dekket til å lage en morsom og variert bane. Ringene til banen kan merkes opp med kritt, men aller helst males på dekket.

Merkingen består av et antall ringer, f.eks. 20 eller 30, som nummeres fra 1 og oppover. Omkretsen på ringene skal være slik at diameteren er det dobbelte av brikkens diameter, f.eks. ringer med tverrmål på 12 tommer (30,48 cm) til 6 tommer brede brikker. Hvis dere bruker hockeypucker, bør ringene være mindre.

## Antall spillere

Konkurranser kan gjennomføres med et hvilket som helst antall spillere, f.eks. som én mot én, alle mot alle, eller lagvis med for eksempel to mot to, tre mot tre, dekk mot maskin osv. Hver spiller må imidlertid ha sin egen brikke og helst en egen kølle.

Med fast oppmerket bane, kan man også spille alene. Målet er å spille seg gjennom banen på færrest mulig slag. Dette gir god trening og mulighet til å sette personlige rekorder og banerekorder.

## Turneringer

Turneringer kan gjennomføres enten etter et cup-system (utslagsmetoden) eller som serie. Spiller en etter seriesystemet må samtlige lag møte hverandre. Det gis to poeng for vunnet kamp, et poeng for uavgjort, og null poeng for tapt kamp.

## Poengberegning

Vinneren er den som får færrest poeng. Hvis to eller flere deltakere spiller mot hverandre samtidig i individuell konkurranse, spilles det etter plass-siffersystem. Vinneren får da ett poeng, andremann får to poeng osv.

Hvis to spillere kommer i mål samtidig (like mange slag i løpet av samme runde) får begge samme poeng. Dersom to deltakere kommer i mål som nummer en, vil begge få ett poeng hver. Neste mann i mål får da tre poeng osv.

## Lagspill

I lagspill summeres spillernes poeng innen hvert lag. Det laget som får lavest poengsum er vinneren. Hvis f.eks. det ene laget kommer inn i rekkefølgen 1, 3 og 4, blir det 8 poeng. Det andre laget må nødvendigvis få 2, 5 og 6 poeng som blir 13 poeng.

Dersom spillerne fra første lag kommer inn i rekkefølgen 1, 4 og 5 og det andre laget 2 og 3 mens siste spiller kommer inn i samme slag som nr. 5, og altså også får 5 poeng, vil det andre laget også få 10 poeng, og det må eventuelt en omkamp til.

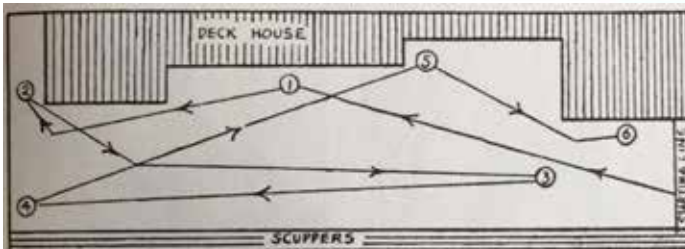
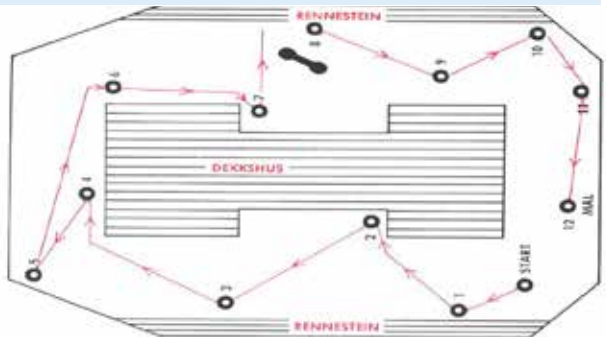
## Spilleregler

1. Spillet starter fra en fast startstrekk, og brikken slås fra ring til ring etter den merkede nummerrekkefølgen. Hver gang man får sin brikke inn i en ring, får man fortsette med nytt slag. Ellers går det etter tur, fastsatt ved loddtrekning i starten. Hele brikken må være innenfor ringen før en kan slå videre til neste ring.
2. Brikkene skal ikke dyttes med kølla, men slås med et rent og tydelig slag. Hvis en spiller dytter brikken med kølla, skal brikken flyttes tilbake dit den lå og spilleren mister slaget sitt.
3. Hvis en spiller slår sin egen brikke i rennesteinen, er det anledning til å flytte brikken opp på dekket igjen. Dette flyttet teller imidlertid som et slag. Brikken skal flyttes inn på dekket rett inn for det stedet den lå.
4. En spiller kan også slå en motstanders brikke ut i rennesteinen ved å slå sin egen brikke mot motstanderens.
5. For den som får sin brikke slått i rennesteinen (av en medspille eller motstander), gjelder de samme regler som nevnt foran.
6. Hvis en spiller får sin brikke slått ut av posisjon, har han rett til å få et slag i sin riktige tur, før hans brikke igjen kan bli slått ut av posisjon.
7. Hvis en spiller slår en motstanders brikke inn i ringen, skal dette telle som om motstanderen selv hadde utført slaget.
8. Hvis en brikke reiser seg på kant under spillet, kan denne legges ned igjen. Dette regnes da som et slag, og turen går videre til neste spiller.

Eksempler på hvordan banen kan merkes opp på dekket.

Eksempel 1:

Legg merke til hvordan en kan bruke hindringer på dekket til å lage en interessant bane.



Eksempel 2:

Her er en helt annen variant der spillerne kan sende brikkene frem og tilbake over dekket i lange slag.