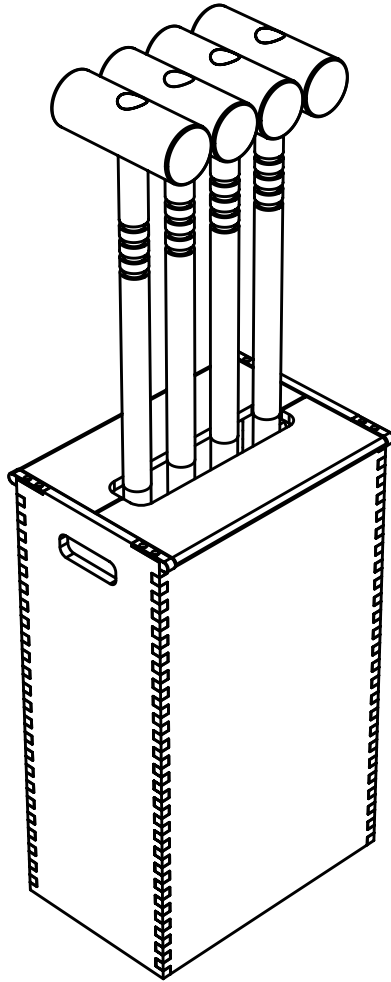


Kroket spilleregler

Krocket-Spielregeln / Croquet Rules



Skagerak Denmark A/S · Havnevej 11 · DK-9560 Hadsund

Phone +45 99 52 52 00 · Fax +45 99 52 52 29

e-mail: info@skagerak-denmark.com · www.skagerak-denmark.com

DK Krokets spilleregler

Banen og udstyret

Krokets spilles bedst på en græsflade. Banen er ca. 30x20m. Spillet består af 4 koller, 4 kugler, 10 buer og 2 pæle. Er der 4 deltagere, spilles kroket almindeligvis mellem 2 modpartier, hvert bestående af 2 makker med hver deres kugle.

Krokets går ud på at drive sin kugle igennem alle buer og ramme pælene efter spillets regler. Banen skal passeret 2 gange, først med udgangspunkt i startpælen til vendepæl og igen i modsatte retning.

OBS! De medfølgende koller er designet og konstrueret til at spille selvspillet med. De er ikke beregnet til brug som hammer eller værktøj el. lign.

Start af spillet

Anbring buer og pæle på banen som vist på ill. 1.

Træk lod om start rækkefølgen, eller anbring deltagernes kugler i samme afstand til startpælen og slå til kuglen samtidig, i et forsøg på at komme nærmest startpælen. Den nærmeste bliver spiller nr. 4, mens kuglen længst væk bliver spiller nr. 1. De mellemliggende bliver henholdsvis 2 og 3. Ved makkerspil bliver spiller nr. 1 og 3 makker og 2 og 4 makker.

En kugle regnes for at være kommet igennem en bue, når man kan lægge kolleskaffet mellem buen og kuglen uden at røre denne. Ligger kuglen i bue, har man, når det bliver ens tur, kun et slag - man mister altså retten til det frislæg, man ellers får for at gå igennem buen. En kugle, der ligger i bue, må ikke benyttes til krokade (se afsnit nedenfor), og det samme gælder for en kugle, der ligger mellem bue 8 og vendepælen.

Buerne skal passeret i nummer rækkefølge og kuglen anbringes mellem startpælen og bue 1. Kuglen slås igennem bue 1 og 2. Man får et ekstra frislæg for hver bue. Slår man igennem både bue 1 og 2 i et slag, får man 2 frislæg.

Herfra går man til bue 3 og videre til midterbuen 4 og 5, der skal passeret som vist på ill. 1. Ved at gå igennem midterbuen opnår man 2 frislæg. For passeringen af bue 6 opnår man 1 frislæg, som benyttes til at gå i stilling til buerne 7 og 8. Ligesom ved buerne 1 og 2 kan man vælge mellem at gå igennem i ét eller to slag.

Når bue 8 er passeret, skal vendepælen rammes, hvilket giver et frislæg, som benyttes til at gå tilbage igennem buerne 8 og 7. Går man igennem begge buer i et slag, opnår man 2 frislæg, som benyttes til bue 9. Fra 9 fortsættes til midterbuen 4 og 5. Kuglen slås igennem som på ill. 1 for at komme i stilling til bue 10.

Til sidst skal buerne 2 og 1 passeret, men man må passe på ikke at ramme startpælen i gennemgangsslaget, idet man i så fald slår sig "død", dvs. man skal begynde forfra eller udgå af spillet. Efter at have passeret alle buer betegnes man som "frispiller". Se afsnit nedenfor.

Krokade

I kroket er krokaden det centrale punkt og kan bruges meget taktisk.

Efter at kuglen er kommet igennem bue 1 og 2 gælder følgende.

Rammer (krokerer) man en modspillers kugle, efter at man i samme slag har passeret en bue, har man ret til et ekstra slag, som kan benyttes til at komme videre, eller til at lave en krokade på modstanderens kugle. (Kan også spilles uden kravet om passage af bue.)

Der er 2 regulære former for krokade, nemlig den "faste" og den "løse", og endelig den såkaldte "falske" krokade.

Den faste krokade udføres ved, at man anbringer sin egen kugle tæt op ad den krokerede kugle og derefter sætter den venstre fod ovenpå ens egen kugle, således at denne ikke flyttes i slaget. Under udførelsen af såvel den faste som den løse krokade må man aldrig berøre modstandernes eller makkerens kugler med kollen - man flytter altså sin egen kugle hen til den kugle, som skal krokeres og ikke omvendt. Den faste krokade benyttes som oftest til at drive modstanderens kugle så langt ud af stilling som muligt. Man taber sin ret til at fortsætte slagserien, når den faste krokade mislykkes, dvs. at ens egen kugle ryger med i slaget.

Den løse krokade udføres ligesom ved den faste krokade ved at anbringe egen kugle tæt op ad den krokerede kugle, men man slår her uden at holde på kuglen med foden, og ens egen kugle løber således med i slaget. Undertiden udføres den løse krokade på en anden måde, idet man, når man f.eks. har krokeret makkerens kugle, der måske ligger i fin stilling for en bue, lader denne kugle ligge og i stedet for anbringer sin egen kugle i et kollehoveds afstand fra makkerens kugle. Denne form for krokade giver 2 frislæg, og man har ret til at krokerer i begge slagene.

Den falske krokade består i, at man forsøger at ramme modpartens kugle for at bringe denne ud af en måske fordelagtig stilling, uden at man derved opnår frislæg, fordi man ikke kommer fra bue.

Den dygtige spiller vil ved hjælp af krokaderne undertiden være i stand til at komme banen igennem i én slagserie. Når han stadig passer på at anbringe den fremmede kugle på

den rigtige side af den bue, han skal igennem, må han, når han er kommet igennem buen med sin kugle, igen krokere den fremmede kugle og derefter benytte den løse krokade til at forsøge at anbringe sin egen kugle i stilling ved næste bue og den fremmede kugle på den modsatte side af buen, således at den atter kan benyttes til krokade. Ved hjælp af krokaderne er man også i stand til at hjælpe sin makker i en bedre stilling.

Hver spiller skal selv slå sin kugle igennem hver bue (med mindre det gøres af partneren som frispiller). En kugle, som er blevet krokeret igennem en bue af en modspiller, tæller altså ikke som passeret bue.

Frispilleren

Når man er blevet frispiller, kan man på forskellige måder hjælpe sin makker, der måske ikke er nået så langt, idet en frispiller altid har ret til at krokere en hvilken som helst kugle. Ligger ens makker f.eks. uheldig i stilling for bue 10, kan frispilleren krokere makkerens kugle og derefter ved krokade hjælpe den i en bedre stilling for buen. Frispilleren har også ret til at slå makkerens kugle igennem bue i en fast eller løs krokade, men makkeren får ikke noget "bueslag" herfor, når det bliver hans tur til at spille. Uanset om man er mod- eller medspiller, har man ret til - uden først at gå igennem buen - at krokere en frispillers kugle og derefter

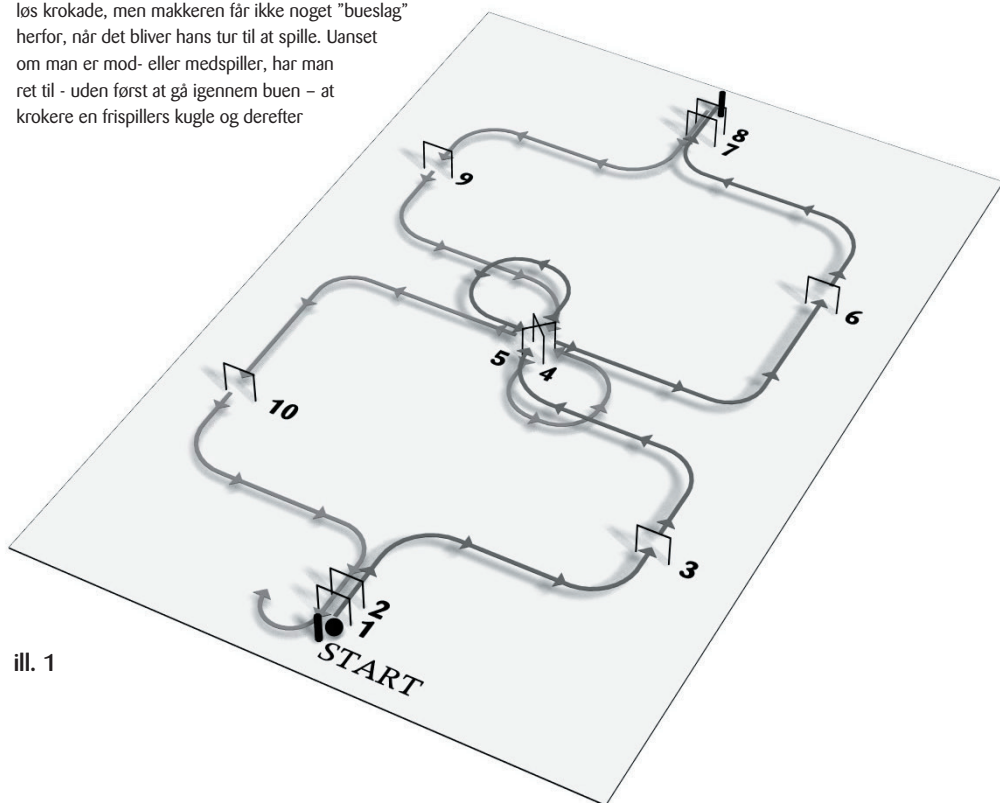
udnytte de frislæg, som en krokade giver.

Når man er blevet frispiller, gælder det om at tage såvel begge modstandernes kugler som makkerens kugle i krokade og derefter gå til pæls. Er den ene af modstanderne f.eks. ikke frispiller, men når at blive det, skal den nye frispiller tages i krokade igen, før man kan gå til pæls. Den ene makker kan godt gøre partiet færdigt, nemlig ved at slå makkerens kugle til pæls, men det er en forudsætning, at makkeren også er frispiller og har krokeret de øvrige kugler som ovenfor nævnt.

Så snart et makkerpar er gået til pæls enten som nr. 1 og 2 eller som nr. 1 og 3, har de vundet partiet. Såfremt makkerparrene kommer ind som nr. 1 og 4 eller nr. 2 og 3, betragtes partiet som uafgjort.

Den engelske version

Der spilles i England på en noget anderledes bane, hvortil der kun bruges 6 buer. Se ill. 2.



ill. 1

DE Krocket-Spielregeln

Spielfeld und Ausstattung

Krocket wird am besten auf Rasen gespielt. Das Spielfeld misst ca. 30 x 20 m. Das Spiel besteht aus 4 Schlägern, 4 Kugeln, zehn Toren und 2 Pfählen. Bei vier Teilnehmern wird Krocket in der Regel von zwei Mannschaften mit je zwei Spielern und mit jeweils einer eigenen Kugel gespielt.

Das Ziel ist, seine Kugel durch alle Tore zu schlagen und die Pfähle nach den Spielregeln zu treffen. Die Bahn ist zweimal zu durchspielen – zuerst vom Startpfahl zum Wendepfahl und dann umgekehrt.

ACTHUNG! Die Schlägern sind nur zum spielen konstruiert und geeignet. Bitte nicht die Schlägern als Hammer verwenden.

Spielbeginn

Tore und Pfähle aufstellen (siehe Abb. 1).

Die Startreihenfolge auslösen oder die Kugeln der Teilnehmer aus derselben Entfernung möglichst nahe an den Startpfahl schlagen. Der Spieler mit der am nächsten liegenden Kugel wird Nr. 4, der mit der am weitesten entfernten Nr. 1. Die dazwischen liegenden werden Nr. 2 und 3. Beim Paarspiel bilden Nr. 1 und 3 und Nr. 2 und 4 jeweils ein Paar.

Eine Kugel hat ein Tor passiert, wenn man den Stiel des Schlägers zwischen Tor und Kugel legen kann, ohne diese zu berühren. Liegt die Kugel im Tor, hat man nur einen Schlag, wenn man wieder an der Reihe ist. Man büßt also das Recht auf einen Extraschlag ein, den man ansonsten beim Passieren eines Tores erhält. Eine Kugel, die in einem Tor liegt, darf nicht zum Krocketieren benutzt werden (siehe unten). Dasselbe gilt für eine Kugel, die zwischen Tor 8 und dem Wendepfahl liegt.

Die Tore müssen in der numerischen Reihenfolge passiert werden. Die Kugel wird zwischen Startpfahl und Tor 1 gelegt und durch Tor 1 und 2 geschlagen. Für jedes Tor erhält man einen Extraschlag. Kommt man mit einem Schlag durch Tor 1 und 2, erhält man 2 Extraschläge.

Von hier aus geht es zu Tor 3 und weiter zu den Mitteltores 4 und 5, die wie auf Abb. 1 zu passieren sind. Bei der Passage des Mitteltores erhält man 2 Extraschläge. Für die Passage von Tor 6 erhält man einen Extraschlag, der dazu dient, die Kugel für Tor 7 und 8 in Stellung zu bringen. Wie Tor 1 und 2 können sie wahlweise mit einem oder zwei Schlägen passiert werden.

Nach der Passage von Tor 8 muss der Wendepfahl angespielt werden. Für den Treffer erhält man einen Extraschlag, der dazu dient, durch Tor 8 und 7 zurück zu gelangen. Passiert

man beide Tore mit einem Schlag, so erhält man zwei Extraschläge, die für Tor 9 benutzt werden. Von Tor 9 aus geht es weiter zu den Mitteltores 4 und 5. Die Kugel muss jedoch wie in Abb. 1 gespielt werden, um für Tor 10 in Stellung zu kommen.

Zum Schluss sind Tor 1 und 2 zu passieren. Es ist darauf zu achten, dass man den Startpfahl nicht mit dem Passierschlag trifft, da man sich in diesem Fall „tot“ schlägt und vorn beginnen muss bzw. aus dem Spiel ausscheidet. Nachdem man alle Tore passiert hat, wird man als „Freispieler“ bezeichnet. Siehe unten.

Krocketieren

Beim Krocket ist das Krocketieren der zentrale Punkt und kann höchst taktisch eingesetzt werden.

Nachdem die Kugel Tor 1 und 2 passiert hat, gilt Folgendes: Trifft (krocketiert) man die Kugel eines Gegners, nachdem man mit demselben Schlag ein Tor passiert hat, so hat man das Recht zu einem Extraschlag, den man entweder für das eigene Weiterkommen oder für das Krocketieren der Kugel des Gegners benutzen kann. (Kann auch ohne vorherige Passage eines Tores gespielt werden.)

Es gibt zwei regelrechte Formen des Krocketierens, nämlich „fest“ und „lose“, und schließlich das so genannte „falsche“ Krocketieren.

Das **feste Krocketieren** wird ausgeführt, indem man die eigene Kugel dicht an die gegnerische legt und den linken Fuß auf die eigene Kugel stellt, so dass diese sich beim Schlag nicht bewegt. Bei der Ausführung des festen oder losen Krocketierens darf man niemals die Kugel des Gegners oder des Partners mit dem Schläger berühren. Man legt also die eigene Kugel an die Kugel des Gegners heran – und nicht umgekehrt. Festes Krocketieren dient meist dazu, die Kugel des Gegners so weit wie möglich aus dem Kurs zu bringen. Man verliert das Recht zum Weiterspielen, wenn das feste Krocketieren misslingt, d. h. wenn auch die eigene Kugel weggeschlagen wird.

Das **lose Krocketieren** erfolgt wie beim festen, indem man die eigene Kugel dicht an die gegnerische legt. Geschlagen wird jedoch, ohne die eigene Kugel mit dem Fuß festzuhalten, die also auch weggeschlagen wird. Bisweilen wird das lose Krocketieren auch folgendermaßen ausgeführt: Hat man z. B. die Kugel des Partners getroffen, die etwa in guter Stellung vor einem Tor liegt, lässt man diese Kugel liegen und legt seine eigene Kugel ca. in einer Entfernung eines Schlägerkopfes von der Kugel des Partners. Diese Form des Krocketierens bringt zwei Extraschläge. Bei beiden hat man das Recht zu krocketieren.

Falsches Krocketieren besteht darin, dass man versucht, die Kugel des Gegners zu treffen, um diese vielleicht aus einer günstigen Position zu vertreiben. Dabei erzielt man keinen Extraschlag, weil man nicht von einem Tor kommt.

Ein guter Spieler ist mit Hilfe von Krocketieren manchmal in der Lage, die ganze Bahn in einer einzigen Schlagserie zu durchspielen. Wenn er ständig darauf achtet, die fremde Kugel auf die richtige Seite des Tores zu befördern, das er selbst passieren muss, darf er nach der Passage des Tores die fremde Kugel wieder krocketieren und kann danach mit Hilfe des losen Krocketierens versuchen, seine eigene Kugel am nächsten Tor und die fremde Kugel auf der anderen Seite in Stellung zu bringen, so dass sie wieder zum Krocketieren benutzt werden kann. Durch Krocketieren kann man auch seinem Partner zu einer besseren Stellung verhelfen. Jeder Spieler muss seine Kugel selbst durch jedes Tor schlagen, es sei denn, sie wird von seinem Freispieler-Partner hindurch geschlagen. Eine Kugel, die vom Gegner durch ein Tor krocketiert wird, zählt also nicht.

Der Freispieler

Als Freispieler kann man auf verschiedene Weise seinem Partner helfen, der vielleicht noch nicht so weit ist. Ein Freispieler hat nämlich das Recht, jede beliebige Kugel zu krocketieren. Liegt der Partner z. B. in ungünstiger Position vor Tor 10, kann der Freispieler die Kugel des Partners

krocketieren und ihm danach zu einer besseren Position vor dem Tor verhelfen. Der Freispieler hat auch das Recht, durch festes oder loses Krocketieren die Kugel des Partners durch ein Tor zu schlagen. Der Partner erhält dafür jedoch keinen „Torschlag“, wenn er wieder an der Reihe ist. Als Gegen- wie auch als Mitspieler hat man das Recht – ohne erst ein Tor zu passieren – die Kugel eines Freispielers zu krocketieren und die Extraschläge auszunutzen.

Für den Freispieler geht es darum, die Kugeln beider Gegner und die des Partners zu krocketieren und danach zum Pfahl zu gelangen. Ist einer der Gegner z. B. noch nicht Freispieler, wird es jedoch, so muss der neue Freispieler wieder krocketiert werden, bevor man zum Pfahl geht. Ein Partner kann die Partie beenden, indem er die Kugel des Partners an den Pfahl schlägt. Voraussetzung ist jedoch, dass der Partner ebenfalls Freispieler ist und die übrigen Kugeln wie oben beschrieben krocketiert hat.

Sobald ein Paar den Pfahl als Nr. 1 und 2 oder als Nr. 1 und 3 erreicht hat, haben sie die Partie gewonnen. Kommen die Paare als Nr. 1 und 4 oder als Nr. 2 und 3 ins Ziel, ist die Partie unentschieden.

Die englische Spielweise

In England wird auf einem anderen Spielfeld mit nur 6 Toren gespielt – siehe Abb. 2.

UK Croquet Rules

Court and equipment

Croquet should be played on a grassy surface. The court should measure roughly 30x20 m. The equipment consists of 4 mallets, 4 balls, 10 hoops and 2 pegs. Four players usually play doubles where each player has one ball.

The object of croquet is to advance the ball through all the hoops and hit the pegs while following the rules of the game. The course must be run twice, the first time starting from the start/finish peg to the turning peg and back again in the opposite direction.

ATTENTION! The mallets are only designed for playing the game itself. Please do not use them as a hammer or similar.

Starting the game

Arrange the hoops and pegs on the court as shown in Figure 1.

The order of play can be determined by drawing lots or having all four players shoot their balls towards the starting peg from the same distance to see who comes the closest to the peg. The ball that ends up closest starts fourth and the ball furthest from the peg away starts first. The balls in between become the second and third starters respectively. For doubles, the first and third starters are on one side and the second and fourth on the other.

To 'run a hoop', a ball must have passed beyond the hoop so it is possible to lay a mallet shaft between the hoop and the ball without touching either. If a turn starts with the ball 'in the hoop', the striker gets only one stroke. In other words the striker is not entitled to a continuation stroke, as if the striker had run the hoop from one side to the other. A ball lying in a hoop may not be 'roqueted' (see section below), which also applies to a ball lying between hoop 8 and the turning peg.

The hoops must be 'run' (or 'scored') in the numbered order and the first player starts by placing the ball between the starting peg and the first hoop. The player hits the ball through hoops 1 and 2. One continuation stroke is earned for each hoop run. Hitting the ball through hoops 1 and 2 in one stroke earns the striker two bonus or 'continuation' strokes.

From here, the course continues to hoop 3 and on to middle hoops 4 and 5, which must be run as shown in Figure 1. Two continuation strokes are earned by running the middle hoop. One continuation stroke is earned by running hoop 6 and is used for getting into position for hoops 7 and 8. Like hoops 1 and 2, the striker can choose to run them in one or two strokes.

After running hoop 8, the striker must hit the turning peg to earn another continuation stroke. This stroke is used for returning back through hoops 8 and 7. Running hoops 8 and 7 in one stroke earns the striker two continuation strokes, which are used for getting to and running hoop 9. After hoop 9, the course continues to the middle hoops, 4 and 5. The ball should be hit as shown in Figure 1, to get into position for hoop 10.

The last two hoops to be run are 2 and 1. Yet the striker must be careful to avoid hitting the finish peg in the same stroke that hits the ball through the last two hoops, because if this happens, the ball is 'dead' and the player must either start all over again or leave the game. After running all the hoops, a player becomes a 'rover'. See the section below.

Roqueting

The key aspect of croquet is 'roqueting' or 'making a roquet', a tactical manoeuvre.

After running hoops 1 and 2, the following applies. If the striker ball hits (roquets) another ball after passing through a hoop on the same stroke, the striker earns one continuation stroke either for continuing on the course or for hitting the opponent's ball. (This rule can also be varied by removing the requirement of running a hoop first.) There are two ways to hit a roqueted ball: a foot shot and a croquet shot.

A foot shot is performed by placing the striker ball next to the roqueted ball. The striker holds the striker ball in place with his foot (left if right-handed, right if left-handed) to keep it firmly in place for the stroke. When taking a foot shot or a croquet shot, the mallet may not hit the opponent's or partner's ball directly. In other words, the striker ball is moved next to the roqueted ball, not the reverse. A foot shot is usually used for hitting the opponent's ball as far out of position as possible. If the foot shot fails, i.e. if the striker ball is also moved by the stroke, the striker's turn is over.

Like the foot shot, a **croquet shot** is taken by placing the striker ball next to the roqueted ball. In this case, however, the striker takes the croquet shot without holding the striker ball in place with his foot, i.e. the striker ball is also moved by the stroke. Now and then, a third alternative is used if a striker roquets a ball (usually a partner's) and the striker ball ends up well positioned near a hoop. In this case, instead of trying to dislodge the roqueted ball, the striker places his ball a mallet-head's length from the (partner's) ball. This is called 'taking a mallet-head' and earns the striker two continuation strokes and the right to roquet other balls on both strokes.

Taking a false roquet is when a striker shoots at an opponent's ball in an attempt to dislodge it from a possibly advantageous position. In this form of roquet, a striker does not earn a continuation stroke, because the striker is not coming from a hoop.

Now and then, a skilled player will be able to complete the course in one series of strokes. This is done by making sure to place the opponent/partner's ball on the 'right' side of the hoop the striker is about to run, and once the striker has run the hoop, to roquet the other player's ball again and by taking a 'croquet shot' to place the striker ball in position near the next hoop and the other player's ball on the opposite side of the hoop and again take a croquet shot from it. Foot and croquet shots can also be used to improve your partner's position. Each player has to hit his own ball through each hoop (except if hit through by a 'rover' partner). A ball that has been roqueted/shot through a hoop by an opponent is not regarded as having run the hoop.

Rover

When a player becomes a rover, the rover can help his partner in various ways if the partner is further behind, because a rover has the right to roquet any ball whatsoever. If a partner's ball is in poorly positioned in front of hoop 10, for instance, a rover can roquet the partner's ball and then use a foot or croquet shot to shoot it into a better position for the hoop. A rover can also hit his partner's ball through a hoop by taking a foot or croquet shot, but the partner does not earn continuation strokes from running a hoop when it becomes his turn. Both opponent and partner have the

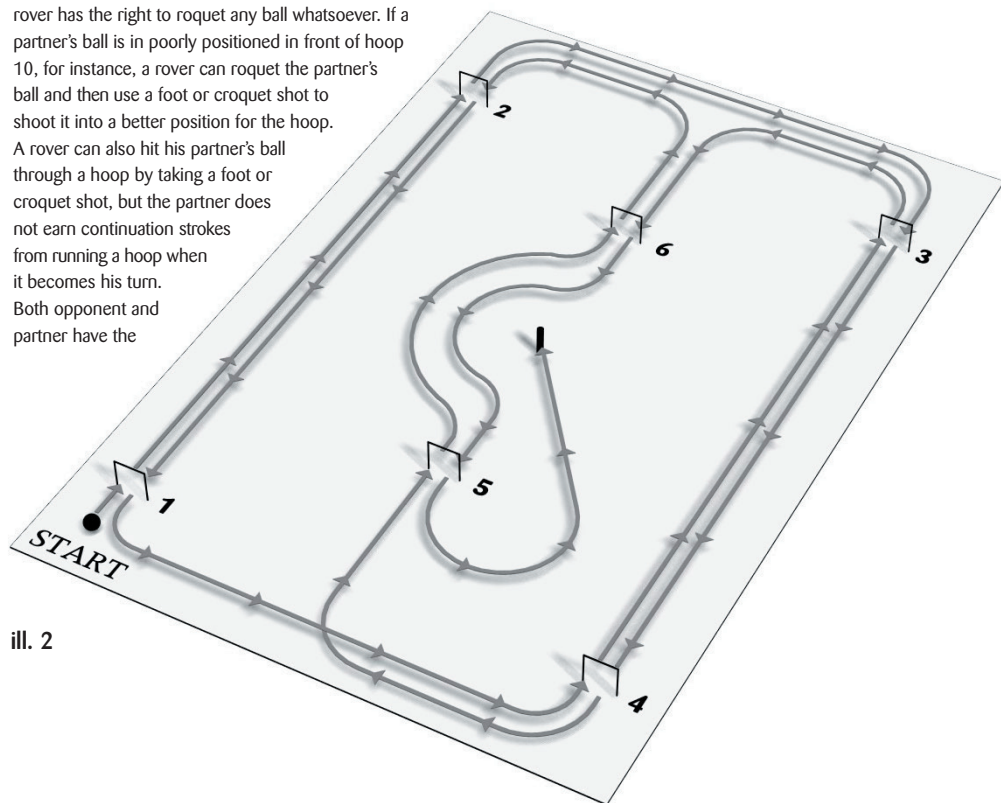
right to hit a rover ball – without running a hoop first – and then exploit the continuation shots earned by the roquet.

When a player becomes a rover, the rover must roquet his opponents' balls and partner's ball before heading for the peg and pegging out. If an opponent is not a rover but becomes a rover before the first rover has pegged out, this new rover's ball must be 're-roqueted' before the first rover can peg out. One partner can finish the game, i.e. by pegging the other partner's ball out by shooting it to the peg. Yet to do so, the other partner's ball must also be a rover ball that has roqueted the other balls as mentioned above.

A side that pegs out as either first/second or first/third wins the game. If the two sides finish first/fourth and second/third, the game ends in a draw.

The British version

A somewhat different court is used in the UK, with only 6 hoops. See Figure 2.



ill. 2

Vedligeholdelsesvejledning

Pflegeanleitung / Maintenance instructions

Teak dyrkes i Sydøstasien og er en tung, hård og stabil træsort. Pga. et højt indhold af naturligt imprægnerende olier er teak meget modstandsdygtigt over for råd og svamp. Derfor er teak et ideelt materiale til møbler og brugsartikler, der anvendes udendørs. På et nyt teaktræsprodukt kan træet have farve- og nuanceforskelle. Disse vil udjævnes, når træet har været i brug og udsat for lyspåvirkning i nogen tid.

Vedligeholdelse

Dit nye Skagerak produkt er ubehandlet. Ønsker du at bevare og/eller forstærke denne farve, skal træet have en grundbehandling med Møbelolie. Oliebehandlingen opfriskes løbende efter behov. Olieres produktet ikke regelmæssigt, vil det med tiden -patinere og få en sølvgrå overflade. I begge tilfælde vil træet fortsat være modstandsdygtigt overfor råd og svamp – det vil blot have forskelligt udseende.

Rengøring

Produktet rengøres jævnligt med Møbelrens, som bevarer oliebehandlingen intakt. Er træet vejrbidt og medtaget at se på, grundrenses det med Teak-Rens. Det efterlader samtidig overfladen ubeskyttet, og derfor skal træet efterfølgende oliebehandles med Møbelolie.

Rustfrit stål

Løbende rengøring foretages med en opvredet klud evt. tilsat lidt opvaske-middel.

Ønsker man at beskytte stålet, anbefales at det min. 2 gange årligt tørres over med en syrefri olie.

Bortskaffelse

Produktet afleveres på kommunal modtagestation for affald.

Teak wächst in Südostasien und ist eine schwere, harte und dauerhafte Holzart. Wegen -seines hohen Gehalts an natürlichen imprägnierenden Ölen ist Teak sehr widerstandsfähig gegenüber Fäule und Pilzbefall. Daher ist Teak ein ideales Material für Möbel und Gebrauchsgegenstände für draußen. Bei einem neuen Teakprodukt können Farb- und Nuancenunterschiede im Holz auftreten. Sie verschwinden jedoch mit dem Gebrauch, wenn das Holz einige Zeit dem Licht ausgesetzt war.

Wartung

Ihr neues Skagerak Produkt ist unbehandelt. Wenn Sie diese Farbe erhalten und/oder -verstärken möchten, ist eine Grundbehandlung mit Möböl erforderlich. Die Ölbehandlung ist laufend nach Bedarf zu wiederholen. Wird das Holz nicht regelmäßig geölt, so patiniert es mit der Zeit und erhält eine silbergraue Oberfläche. In beiden Fällen bleibt das Holz widerstandsfähig gegen Fäule und Pilzbefall – nur das Aussehen ist unterschiedlich.

Reinigung

Das Produkt ist regelmäßig mit Holzreiniger Aussen zu behandeln, der die Ölbehandlung intakt erhält. Sieht das Holz verwittert und mitgenommen aus, so ist eine Grund-reinigung mit Teakreiniger vorzunehmen. Nach dieser Behandlung ist die Oberfläche ungeschützt. Daher ist nachfolgend eine Behandlung mit Möböl erforderlich.

Rostfreier Stahl

Für die normale Reinigung ist ein ausgewrungener Lappen, eventuell mit etwas Spülmittel, zu benutzen. Um das Anlaufen möglichst zu vermeiden, sollte der Stahl mind. 2 Mal jährlich mit säurefreiem Öl eingeeben werden.

Entsorgung

Das Produkt ist in einer kommunalen Abfall-sammelstelle zu entsorgen.

Teak is grown in South East Asia and is a heavy, hard and sturdy type of wood. Its high content of natural impregnating oils makes teak highly resistant to rot and fungus. For this reason, teak is an ideal raw material for furniture and everyday household articles that are used both outdoors and in. The wood of new teak products may have colour and shading differences. These differences will decrease after the wood has been used and exposed to sunlight for a while.

Maintenance

Your new Skagerak product is untreated. If you wish to preserve and/or intensify this -colour, the wood must be given a primer treatment using Furniture Oil. The oil treatment should be repeated at regular intervals as needed. If the product is not oiled regularly, the surface will change colour over time and turn silvery grey. Either way, the wood will still be resistant to rot and fungus – all that will change is its appearance.

Cleaning

Clean the furniture regularly using Wood Cleaner, which keeps the oil -treatment intact. If the wood is weather-beaten and appears worn, it should be primed with Teak Cleaner. As this priming treatment leaves the surface untreated, the wood must be subsequently treated with oil, i.e. Furniture Oil.

Stainless steel

Clean using a wrung cloth, adding a little liquid dishwashing detergent to the cloth, if preferred. To minimise tarnishing, wipe the steel with a neutral oil at least twice a year.

Disposal

Dispose of the product at a municipal waste receiving station.