REËLS VIR DIE SPEL ROLBAL

SUID AFRIKAANSE UITGAWE

Derde Uitgawe

Hierdie Reëls is van toepassing in Suid Afrika vanaf 1 Oktober 2014

WORLD BOWLS

REËLS VIR DIE SPEL ROLBAL

Derde Uitgawe

En

Huishoudelike Regulasies van Rolbal Suid Afrika

Inhoudsopgawe

Voorwoord 5

Inleiding 5

Konvensies.... 5

Definisies 5

Afdeling 1 Basiese Spelreëls 9
Afdeling 1.1-Reël van wedstryde 9
1 Reël van Spel 9
1.1 Enkelspel 9
1.2 Span Spel 9
1.3 Kantspel 10
1.4 Reeksspelle 10
1.5 `n Toernooi van wedstryde 10
2 Algemene vorm en duur 10
3 Keuse van bane vir spel 10
4 Oefening 10

Afdeling 1.2-Spelreëlings 11
5 Aanvang van spel 11
5.1 Proefskofte 11
5.2 Loting vir aanvang van spel 11
5.3 Aanvang van spel 12
5.4 Spel in daaropvolgende skofte 12
6 Plasing van die mat 12
6.1 Aan die begin van elke skof 12
6.2 Tydens elke skof 13
7 Posisie op die mat 13
8 Voetfoute 13
9 Aflewering van die witte 14
10 Foutiewe aflewering van die witte 14
11 Spanspel 15
11.1 Aantal spelers 15
11.2 Spelvolgorde 15

Afdeling 1.3-Besit van Baan 15

12 Posisie van spelers 15
12.1 Ten opsigte van die baan waarop gespeel word 15
12.2 Ten opsigte van `n aangrensende baan 16
13 Besit van baan 16

Afdeling 1.4-Raakballe en dooie balle 16
14 Raakballe 16
15 Merk van `n raakbal 17
16 Beweging van raakballe 17
17 Dooie bal 18

Afdeling 1.5-Lewendige en dooie witte 18
18 Lewendige witte in die sloot 18
19 Dooie witte 19
20 Dooie skof 19
21 Terugspringende witte 19

Afdeling 1.6-Uitslag van `n skof 20
22 Die skoot 20
23 Bepaling van die getal skote aangeteken 20
24 Gelykop- geen skoot 21
25 Aflewering van die laaste bal in die skof 21

Afdeling 1.7-Wedstrydbeslissings 21
26 Wedstryde by een geleentheid gespeel 21
27 Toernooi-en reekswedstryde 22
28 Gelykop wedstryd in `uitklop kompetisie 22

Afdeling 2—Wedstryd Onreëlmatighede 23
Afdeling 2.1 Onreëlmatighede gedurende spel 23
29 Onreëlmatighede gedurende spel 23
29.1 Buite beurt speel 23
29.2 Speel van `n ander speler se bal 23
29.3 Omruil van balle 23
29.4 Nalaat om te speel 23
30 Beskadigde witte 24
31 Beskadigde balle 24

Afdeling 2.2---Faktore wat spel beïnvloed 24
32 Staking van spel 24
33 Perk verlaat tydens spel 24
34 Voorwerpe op perk 25
35 Onvoorsiene voorvalle 25
36 Doelbewuste onsportiewe optrede 25

Afdeling 2.3- Verplasing van die bal en die witte 26

37 Balverplasing 26
37.1 Verplasing deur `n deelnemende speler 26
37.2 Verplasing deur toerusting van `n gestremde person of sy assistent 27
37.3 Verplasing deur `n neutrale persoon of `n neutrale voorwerp 27
37.4 Verplasing wanneer `n raakbal gemerk word of tydens die meetproses 28
37.5 Verplasing deur `n terugspringende nie-raakbal 29
37.6 Verplasing deur `n bal van `n aangrensende baan 29
37.7 Verplasing deur `n dooie bal 29
38 Verplasing van die witte 29
38.1 Verplasing van witte deur `n deelnemende speler 30

38.2 Verplasing van witte deur `n gestremde speler se toerusting of assistent 30
38.3 Verplasing van witte deur `n neutrale speler of neutrale voorwerp 30
38.4 Verplasing van witte tydens meting 30
38.5 Verplasing van witte deur `n nie-raakbal 31
38.6 Verplasing van witte deur `n bal van `n aangrensende baan 31

Afdeling 2.4—Spelonreëlmatighede deur spelers 31

39 Afwesige spelers in `n span of kant 31
39.1 In spanspel 31
39.2 In kantspel 31

Afdeling 3 - Pligte van spelers en amptenare 32
Afdeling 3.1 - Spelers en hul pligte 32

40 Spelers en hul pligte 32
40.1 .....Die skipper 32
40.2 .....Die derde 33
40.3 .....Die eerste 33
40.4 Ander pligte 33
41 Gestremde Spelers 33

Afdeling 3.2 .Amptenare, hul pligte en toeskouers 34
42 Pligte van merker 34
43 Pligte van skeidsregter 35
44 Afrigter. 35
45 Toeskouers 36

Afdeling 4—Perke en toerusting 36
Afdeling 4.1- Die perk, sloot, walle en bane 36
46 Die perk 36
44 Die sloot 36
48 Die wal 36
49 Verdeling van perk 37

Afdeling 4.2—Toerusting: mat, witte, balle en meettoerusting 38

50 Mat 38
51 Witte 38
52 Balle 39
52.1 Spesifikasies 39
52.2 Swaai van balle 40
52.3 Verandering aan swaai van balle 40
52.4 Beswaar teen balle 40
52.5 Opvolg na beswaar teen balle 41
52.6 Balle wat nie aan toetsvereistes voldoen nie 41
53 Balle: World Bowls Stempel 42
54 Meettoerusting 43

Afeling 5-Administrasie 43
Afdeling 5.1- Spelformate 43
55. Spelformate **..... 43**

55.1 Wêreld byeenkomste en Statebond Wedstryde 43
55.2 Internasionale byeenkomste 44
55.3 Plaaslike byeenkomste 45

56 Stelle spel 45
56.1 Spelformaat 45
56.2 Valbylskof 46
56.3 Seksiewenners 46
56.4 Eerste om te speel 47
56.5 Herplasing van die witte 47

Afdeling 5.2-Reëls vir spel 48
57 Reëls vir spel **..... 48**
57.1 Huishoudelike voorskrifte 48
57.2 Spelvoorwaardes 49

Afdeling 5.3-Administratiewe aangeleenthede 49
58 Internasionale toere en kompetisies 49
59 Beheer van Enkel-,Pare-, Driespel en Vierspel 49
60 Uitkontraktering uit Reëls vir die Spel Rolbal 49

Bylae 50

Bylaag A 50
A.1 Spelvoorwaardes 50
A.2 Skoeisel 51
A.3 Kleredrag 51
A.4 Beperking van beweging van spelers tydens spel 51
A.5 Vertraging (stadige) spel 52

Bylaag B 52

B.1 Posisie van die wal 52
B.2 Merke op die oppervlakte van die perk 54
B.3 Sentrering van witte 56
B.4 Afmetings tabelle 57

Bylaag C 59
C.1 Bal en witte verplasings afmetings **..... 59**

Rolbal Suid Afrika Huishoudelike Reëls **..... 62**
Gedragskode en disiplinêre procedures **..... 66**

Voorwoord

Inleiding

Geen stel reëls wat `n sport beheer kan so alomomvattend wees dat dit vir elke gebeurlikheid voorsiening kan maak nie .Die reëlkode vir die spel rolbal is geen uitsondering nie. Buitegewone voorvalle waarvoor daar nie uitdruklik voorsiening gemaak is nie , kom gereeld voor. Dit is dus goed om te onthou dat ware sportmanskap te alle tye behoort te seëvier en indien `n situasie opduik wat nie deur die Reëls van die Sport Rolbal gedek word nie, spelers, merkers en skeidsregters hul gesonde verstand en `n gees van regverdigheid sal gebruik om te besluit oor geskikte optrede.

Konvensies

1. Verwysings na "behoort" en "moet" binne die reëls beteken dat die aksie verpligtend is.
2. Verwysings na "kan" binne die reëls beteken dat die aksie opsioneel is.
3. Verwysings na 'tussen' wanneer `n reeks gewigte of afstande aangedui word , beteken dat die grootste en kleinste gegewe getalle binne die reeks ingesluit is.

Woordomskrywings

Die woordomskrywings is in alfabetiese volgorde binne elke afdeling.

A Beheer

Beheerliggaam: beteken die liggaam wat direkte beheer oor die Spelvoorwaardes waaronder die spel gespeel word.(sien reël 57.2) Die volgorde is:

- A.1 World Bowls (WB);
- A.2 `n Nasionale Rolbal Owerheid wat `n lid is van WB (Nasionale Owerheid Lid) of `n groepering van Nasionale Owerhede Lede;
- A.3 verdelings binne die Nasionale Owerhede; en
- A.4 die klub op wie se perk die spel gespeel word.

B Spelers

- B.1 **Kant:** beteken enige goedgekeurde getal spanne of enkelspel spelers (of `n kombinasie van spanne en enkelspelers) waarvan die gesamentlike tellings die uitslag van `n wedstryd bepaal.
- B.2 **Skipper:** die speler wat in beheer is van `n span
- B.3 **Spanspel**
  - B.3.1 **Span:** `n paar, drietal of `n viertal.
  - B.3.2 **Pare:**`n span van twee spelers in speelvolgorde eerste en Skipper
  - B.3.3 **Drietal:** `n span van drie spelers in speelvolgorde eerste, tweede en skipper genoem.
  - B.3.4 **Viertal:**`n span van vier spelers in speelvolgorde eerste, tweede, derde en skipper genoem.

C Spel

C.1 **Om die witte te sentreer**: Plasing van die witte op die middellyn van die baan sodat die afstand tussen die witte en die matlyn dieselfde bly

C.2. **Onreëlmatigheid insake speler, span of kant**: die speler, span of kant wat nie aan die vereistes van `n spesifieke reël of reëls voldoen nie.

C.3 **Aflewering**: om die witte of die bal doelbewus vry te laat van die hand of ‘n kunsmatige apparaat met die gebruik van `n onderarm beweging. Indien die witte of die bal per abuis uit `n speler se hand glip tydens aflewering mag die speler dit optel en weer met aflewering begin.

C.4 **Verplaasde witte of bal**: `n witte of bal wat beweeg word deur `n faktor wat nie gemagtig is deur die Reëls van die Spel Rolbal nie.

C.5 **Versteuring van die kop**: verskuiwing van die witte of die bal in die kop.

C.6 **Huishoudelike spel**: enige spel onder die direkte beheer van `n Nasionale Owerheid Lid of `n afdeling binne `n Nasionale Owerheid Lid of `n klub.

C**.7** **Skof**: aflewering van die witte, aflewering van al die vereiste balle deur al die teenstanders in dieselfde rigting op die baan en die bepaling van die getal skote aangeteken.

C.8 **Randslote:**

C.8.1 **Voorste sloot:** die sloot aan die kant van die baan wat direk voor die speler op die mat is.

C.8.2 **Agterste sloot:** die sloot aan die kant van die baan wat direk agter die speler op die mat is.

C.9 **Walwand:** die oppervlakte van die wal vanaf die oppervlakte van die sloot tot die bokant van die wal waar dit begrens word deur die bokant van die wal.

C.10 **Verbeurde spel:** `n wedstryd wat verbeur word en toegeken word aan `n teenstander as gevolg van onreëlmatigheid aan die kant van `n speler, span of kant wat nie aan die vereistes van een of meer reëls voldoen nie.

C.11 **Vorige posisie:** Die posisie van `n stilwitte of `n stilbal op die baan onmiddelik voor verplasing. Indien die reël vereis dat die witte of die bal in sy vorige posisie teruggeplaas met word , moet die persoon wat die witte of die bal terugplaas besluit waar hierdie posisie is. Indien hierdie persoon nie sodanige posisie akkuraat kan bepaal nie moet dit so na as moontlik aan die vorige posisie geplaas word.

C.12 **Grondseil:** `n reghoekige stuk seil of enige ander geskikte materiaal wat tydelik op die oppervlakte van die perk geplaas word om dit te beskerm teen skade wat veroorsaak kan wod wanneer `n speler die witte of bal aflewer. Die agterste rand van die grondseil moet minstens 2 meter van die agterste sloot en minstens 25 meter van die voorste sloot geplaas word. (in ooreenstemming met die vereistes vir die plasing van die mat soos beskryf in reëls 6.1.1 en 6.1.5.

C.13 **Kop:** die witte en enige balle wat tot rus kom binne die grense van die baan en wat nie dood is nie Reël 19.1 beskryf `n dooie witte en Reël 17.1 beskryf `n dooie bal)

C.14 **Glyvrye oppervlak:** `n materiaal wat bedoel is om te keer dat die witte of die bal vry rol in die sloot.

C.15 **Witte of bal op sy oorspronklike koers:** `n witte of bal vandat dit afgelewer is tot dit tot stilstand kom, ongeag in die geval van die bal, hoeveel keer dit aan die witte of ander balle raak, voor dit tot stilstand kom of dood word.

C.16 **Witte of bal in beweging:** `n witte of bal wat as gevolg van spel in beweging is nadat dit reeds in die kop tot stilstand gekom het.

C.17 **Gelisensieerde vervaardiger:** `n persoon of maatskappy wat deur WB gelisensieer word om balle te vervaardig ooreenkomstig die standaarde soos neergelê deur World Bowls Regulasies.

C.18 **Gelisensieerde toetsbeampte:** `n persoon of maatskappy wat deur WB gelisensieer word om balle te toets om sodoende te verseker dat die balle voldoen aan die vereistes soos neergelê deur World Bowls Regulasies en die Reëls van die Spel Rolbal.

C.19 **Witte of bal op die grenslyn:** `n witte of bal wat tot ruste kom gedeeltelik binne en gedeeltelik buite die grenslyn van die baan

C.20 **Matlyn:** die kant van die mat naaste aan die voorste sloot. Alle nodige meetings na die witte of balle word vanaf die middel van die matlyn geneem.

C.21 **Net totaal van stel punte:** die totale getal punte per stel wat `n speler of span aanteken minus die totale getal punte per stel wat teen hulle aangeteken word.

C.22 **Net totaal skote:** die totale getal skote wat `n speler of span aanteken minus die totale getal skote wat teen hulle aangeteken word.

C.23 **Neutraal**

C.23.1 **Neutrale persoon:** `n persoon wat nie`n speler op die baan is waarop gespeel word nie. Dit sluit die merker en die skeidsrgter in..

C.23.2 **Neutrale voowerp:**

C.23.2.1 ` n witte, bal of enige ander voorwerp wat nie in gebruik is deur enige speler op die baan waarop gespeel word nie.

C.23.2.2 `n grenswitte of grensbal wat behoort aan `n speler op aangrensende baan; of`n dooie bal wat nie verwyder is van die baan waarop gespeel word nie.

C.23.2.3 `n dooie stilbal wat nie verwyder is van die baan waar gespeel word nie.

C.24 **Oop toernooie**: kompetisies waarin lede en nie-lede van die gasheerklub mag deelneem, en waar meer as een rondte op dieselfde dag gespeel kan word.

C.25 **Perkspoed:** is die getal sekondes wat `n bal beweeg vanaf aflewering totdat dit ongeveer 27m vanaf die matlyn tot stilstand kom. Hoe vinniger die perkspoed hoe langer sal die bal neem om tot stilstand te kom.

C.26 **Posisie van bal met betrekking tot die witte**

Bal gelyk met die witte: die naaste punt van die betrokke bal is in lyn met, en dieselfde afstand vanaf die matlyn as die voorkant van die witte.

C.27 **Baan en sy grense:**

C.27.1 **Baan:** Die afdeling van die perk waarop die spel gespeel word.

C.27.2 **Baan waarop gespeel word:** die afdeling van die perk en die dienooreenkomstige dele van die sloot waarop die spel gespeel word.

C.27.3 **Sygrense van die baan waarop gespeel word**: Die denkbeeldige lyn wat die middellyn van die grenspenne op teenoorgestelde walle met mekaar verbind om sodoende die grense van die baan waarop gespeel word aan te dui.

C.27.4 **Voorste en agterste grense van die baan waarop gespeel word**: Die oppervlaktes van die walwande wat binne die sygrense val van die baan waarop gespeel word.

C.28 **Stel:** `n voorafbepaalde getal skote of skofte wat deel van die spel uitmaak.

C.29 **Skootaanwysers (ook bekend as lollipops of spaantjies)** dun stukkies plastiek of ander geskikte material soos spaantjies gevorm. Die kop van die skootaanwysers moet dieselfde kleur hê as die kleefmerkers aan die balle (verwys reël 52.1.8) Tydens spel sal die merker die aangewese getal skoot- aanwysers in die ooreenstemmende kleur op die korrekte wyse in die lug hou om sodoende vir spelers en toeskouers aan te dui watter speler se bal of balle die skoot lê

C.30 **Besoekkende skippers:** of die een of die ander van

C.30.1 spanne ander dan dié wat op hul eie perk speel

C.30.2 die skippers van die tweede benoemde span van elke paar kompeterende spanne wanneer wedstryde op`n neutrale wedstrydplek gespeel word.

D Balle

D.1 **Swaai:** die kurwe waarlangs `n bal beweeg vanaf aflewering totdat dit tot stilstand kom.(Die vorm van die bal gee die swaai aan)

D.2 **Swaaikant van `n bal:** die kant van die bal wat die meer geronde deel is van die twee kante.Dit word geïdentifiseer deur die klein gegraveerde sirkels wat die middelpunt omring.(Die nie-swaaikant word geïdentifiseer deur die groot gegraveerde sirkels wat die middelpunt omring.)

D.3 **Stel balle:** vier balle waarvan almal:

D.3.1 aan `n passende stel behoort

D.3.2 Van dieselfde maak en model is: en

D.3.3 Van dieselfde grootte, gewig, kleur, swaai, reeksnommer en onderskeidingsteken is.van dieselfde maak en model is; en

D.4 **Standaard Verwysings Bal:** `n bal wat goedgekeur is deur WB, en die

D.4.1 minimum vereiste swaai en

D.4.2 in alle ander opsigte voldoen aan die Reëls van die Spel Rolbal. Elke Standaard Verwysings Bal is gegraveer met die woorde " Standaard Verwysings Bal" en WB maak seker dat elke Gelisensieerde Toetsbeampte in besit is van `n Standaard Verwysings Bal.

Die " Reëls van die Spel Rolbal"- Crystal Mark , Derde Uitgawe sal van toepassing wees vanaf `n datum soos vasgestel deur die individuele Lid Nasionale Owerhede mits daardie datum nie later is as 1 April 2015.

Copyright@ 2014 World Bowls Limited.

Alle regte voorbehou. Niemand mag die inhoud kopieer, berg in `n bergingsfasiliteit, of enige deel van hierdie publikasie aanstuur op enige wyse (hetsy elektronies, meganies, fotokopiëring, notering of andersins) sonder skriftelike toestemming van World Bowls Limited nie.

Afdeling 1—Basiese spel

Afdeling 1.1—Wedstrydreëlings

1 Spelreëlings

Wedstryde word as volg gereël:

1.1 enkelspel;
1.2 spanspel;
1.3 kantspel;
1.4 `n reeks van Enkels, spanspel, kantspel; of
1.5 `n toernooi van wedstryde

1.1 Enkelspel

Enkelspel word gespeel tussen twee teenstanders wat elk twee, drie of vier van `n stel balle om die beurt speel, soos deur die Beheerliggaam bepaal.

1.2 Spanspel

1.2.1 Parespel

1.2.1 .1 Parespel word gespeel tussen twee opponerende spanne, elk bestaande uit twee spelers. Elke speler speel om die beurt twee, drie of vier van `n stel balle soos bepaal deur die Beheerliggaam.

1.2.1.2 Die Beheerliggaam bepaal ook die volgorde waarin spelers hulle balle speel , naamlik:

1.2.1.2.1 Indien elke speler vier balle speel:

1.2.1.2.1.1 sal die eerste spelers vier balle elk om die beurt speel gevolg deur die skipper wat dan hulle vier balle om die beurt speel; of

1.2.1.2.1.2 die eerste spelers sal twee van hulle balle om die beurt speel, gevolg deur die skippers wat elk twee balle om die beurt speel, gevolg deur die eerste spelers wat hul laaste twee balle om die beurt speel en dan gevolg deur die skippers wat hul laaste twee balle om die beurt speel.

1.2.1.2.1.3 In die eerste en elke daaropvolgend elke onewe skof speel die eerstes twee van hulle balle gevolg deur die skippers wat hulle vier balle speel, gevolg deur die eerstes wat hulle laaste twee balle speel.In die tweede en elke daaropvolgende ewe skof, speel die skippers hulle eerste twee balle gevolg deur die eerstes wat hulle vier balle speel, gevolg deur die skippers wat hulle laaste twee balle speel.

1.2.1.2.2 Indien elke speler twee of drie balle speel sal die eerste spelers al hul balle om die beurt speel gevolg deur die skippers wat al hul balle om die beurt speel.

1.2.2 Driespel

Driespel word gespeel deur twee opponerende spanne, elk bestaande uit drie spelers. Elkeen speel beutelings twee of drie van `n stel balle soos deur die Beheerliggaam bepaal.

1.2.3 Vierspel

Vierspel word gespeel deur twee mededingende spanne, elk bestaande uit vier spelers. Elkeen speel beurtelings twee van `n stel balle.

1.3 Kantwedstryde

`n Kantwedstryd word gespeel deur twee mededingende spanne , elk met ‘n gelyke getal spanne of Enkels spelers. (of `n kombinasie van spanne en Enkelspelers)

1.4 Reekswedstryde

`n Reeks wedstryde word op verskeie geleenthede gespeel soos byvoorbeeld:

1.4.1 `n reeks of opeenvolgende Enkel, Pare Drie-of Vierspel op `n uitklopbasis gereël; of

1.4.2 ‘n reeks kant wedstryde wat of as liga kompetisie gereël word, of as `n uitklop kompetisie.

1.5 `n Toernooi van wedstryde

1.5.1 Enkel- en spanwedstryde mag ook gerangskik word in seksies (of groepe) as `n spesiale toernooi van wedstryde waarin die teenstanders of:

1.5.1.1 Om die beurt teen mekaar speel;

1.5.1.2 Speel as afgepaarde spanne of spelers

1.5.1.3 Speel in enige ander formaat soos bepaal deur die Beheerliggaam.

1.5.2 Die wedstryde mag gespeel word op een van verskeie perke in ooreenkoms met die gemeenskaplike rooster.

2 Algemene vorm en duur:

2.1 `n Wedstryd kan op een of meer bane gespeel word

2.2 Voor die aanvang van `n wedstyd sal die getal skote of skofte, of tydsbeperking van die wedstryd bepaal word.

2.2 Die skofte word beurtelings in teenoorgestelde rigtings gespeel, behalwe wanneer reëls 20,30,37 en 38 van toepassing is.

3 **Keuse van bane vir spel**

3.1 Die loting van bane vir `n wedstryd word gedoen die skippers of hulle verteenwoordigers of die Beheerliggaam.

3.2 In wedstryde waar mededingende skippers getrek is, word die baanloting deur die besoekende skippers of hul verteenwoordigers, of die Beheerliggaam gedoen.

3.3 Indien `n speler voor aanvang van spel in `n kompetisie of wedstryd op dieselfde baan speel, op dieselfde dag as die kompetisie of wedstryd, sal daardie speler gediskwalifiseer word. Hierdie bepaling geld nie vir oop toernooie nie.

3.4 Vir huishoudelike spel kan Lid Nasionale Owerhede die voorwaardes bepaal waarvolgens daar op dieselfde baan gespeel mag word op die dag van die kompetisie of wedstryd.

4 Oefening

4.1 `n Speler of span wie nog nie gespeel het nie en wie se teenstanders reeds vantevore op dieselde dag gespeel het, mag oefen mits:

4.1.1 die Beheerliggaam toestemming gegee het

4.1.2 daar genoeg tyd beskikbaar is sodat die kompetisie nie vertraag word nie; en

4.1.3 `n baan beskikbaar is behalwe die baan waarop die speler geloot is om later in die dag op te speel.

4.2 Indien `n speler of span reeds op dieselfde perk op dieselfde dag gespeel het, mag daardie speler of span oefen ingevolge reël 4.1 mits hulle `n loslootjie het. (`n Speler of span het `n loslootjie in enige rondte van `n kompetisie indien hulle nie `n opponent het in daardie rondte nie.)

4.3 Die beheerliggaam ken die baan toe waarop geoefen mag word.

4.4 Indien rwee spelers of spanne geregtig is om te oefen:

4.4.1 Mag hulle saam oefen; en

4.4.2 Die betrokke spelers besluit oor die formaat van en die getal balle waarmee geoefen gaan word.

Afdeling 1.2-- Aanvang van spel (Spelreëlings)

5 Aanvang van spel

5.1 Proefskofte

5.1.1 Voor aanvang van spel in enige wedstryd, of voor die hervatting van spel op `n ander dag, mag een proefskof in elke rigting gespeel word

5.1.2 In huishoudelike spel mag die Beheerliggaam die getal proefskofte beperk (geen proefskofte of slegs een proefskof in een rigting).Die Beheerliggaam mag ook besluit of proefskofte onmiddellik voor, of onmiddellik na die geskeduleerde begintyd van die wedstryd gespeel word.

5.1.3 Proefskofte word gespeel op dieselfde baan waarop die wedstryd gespeel word.

5.1.4 Elke speler mag slegs met dieselfde getal balle speel as wat in die wedstryd gebruik gaan word. Indien ‘n speler of skeidsregter opmerk dat ‘n speler meer as die toelaatbare hoeveelheid balle gebruik sal die oortreder die reg verbeur on enige verdere balle in die proefkop te speel

5.1.5 Elke speler mag enige kombinasie van balle uit verskillende stelle gebruik.

5.1.6 Die teenstanders van die span wat die eerste proefskof begin het, speel eerste in die tweede proefskof.

5.1.7 Die span wat die eerste proefskof begin, plaas die mat, lewer die witteaf en plaas die witte op die middellyn van die baan op`n afstand wat hulle van die matlyn af kies .(hierdie afstand mag nie verander word tydens die proefskof nie)

5.1.8 Wanneer elke bal tot ruste kom moet een van die spelers of die merker die bal verwyder en dit naby die voorste sloot plaas.

5.1.9 Indien `n bal die witte beweeg moet die bal in sy vorige posisie teruggeplaas word.

5.2 Loting vir aanvang van spel

5.2.1 Die bestuurders in `n kantspel (of indien hulle afwesig is, Verteenwoordigers van die kante), skippers in `n spanspel of teenstanders in Enkels loot deur met `n muntstuk te loot.

5.2.2 Die wenner van die loot het die keuse om

5.2.2.1 om die mat te neem en die witte en die eerste bal afte lewer; of

5.2.2.1 om die mat, witte en die aflewering van die eers bal aan die teenstander te gee. (die teenstander mag nie weier nie)

5.2.3 Die keuse wat uitgeoefen word deur die bestuurder of verteenwoordiger wat die loot gewen het in `n kantspel, sal van toepassing wees op alle spanne of Enkels spelers (of `n kombinasie van spanneen enkels spelers) wat die kant vorm.

5.2.4 Indien `n muntstuk opgeskiet word voor die proefskof `n aanvang neem , sal die wenner van die loting se opsie om eerste te speel al dan nie, geld vir die proefkop sowel as vir die eerste skof.

5.3 Aanvang van spel

5.3.1 In enige wedstryd begin spel wanneer die speler wat eerste speel, die witte aflewer in die eerste skof.

5.3.2 In enige daaropvolgende skof begin spel wanneer die speler wat eerste speel,die witte aflewer.

5.4 Spel in daaropvolgende skofte

In alle daaropvolgende skofte, uitgesonderd `n ekstra skof, moet die wenner van die voorafgande skof die mat plaas en die witte en die eerste bal aflewer.

6 Matplasing

6.1 Aan die begin van elke skof

6.1.1 Aan die begin van elke skof plaas die speler wat eerste moet speel die middellyn van die mat op die middellyn van die baan, met dien verstande dat die matlyn minstens 2 meters vanaf die agterste sloot en minstens 25 meter vanaf die voorste sloot is.

6.1.2 Indien `n speler of die merker, voor die eerste bal gespeel word, vind dat die mat nie geplaas is nie volgens reël 6.1.1, moet die speler wat eerste speel die mat korrek plaas.

6.1.3 Indien die witte afgelewer is maar die eerste bal nog nie afgelewer is nie en `n speler of die merker vind dat die matlyn nie geplaas is binne die afstande volgens reël 6.1.1 moet die teenstander die mat plaas soos beskryf in paragraaf 1 en die witte weer aflewer en sentreer. Die teenstander sal egter nie eerste speel nie.

6.1.4 Nadat die speler wat eerste speel die eerste bal afgelewer het, mag niemand die regsgeldigheid van die oorspronklike afstand van die matlyn ten opsigte van die agterste en voorste slote bevraagteken nie.

6.1.5 Indien een of meer grondseile gebruik word (slegs vir buitemuurse spel), sal die volgende bepalings geld:

6.1.5.1 die Beheerliggaam moet die genomineerde perkopsigter raadpleeg en dan besluit waar die grondseile geplaas sal word.

6.1.5.2 Die Beheerliggaam neem die besluit om grondseile te gebruik voor spel begin of ter eniger tyd tydens spel.

6.1.5.3 Die grondseile moet stewig geanker word aan die oppervlakte van die perk met gebruik van platkop spelde (of ietsoortgelyk) wat nie sal uitsteek bokant die perk oppervlakte nie.

6.1.5.4 Die grondseile bly in posisie tot aan die einde van die wedstryd of totdat die Beheerliggaam besluit dat dit nie meer noodsaaklik is nie.

6.1.5.5 Die matlyn word geplaas op die agterste kant van die grondseil.

6.1.5.6 Vir huishoudelike doeleindes kan Lid Nasionale Owerhede besluit oor die gebruik van draagbare grondseile as `n alternatief vir die grondseile soos in hierdie reël genoem.

6.2 **Tydens elke skof**

Nadat spel in enige skof begin het, mag die mat nie uit sy oorspronklike posisie beweeg word nie, behalwe in die volgende omstandighede.

6.2.1 Indien die mat verplaas word, word dit teruggeplaas in sy oorspronklike posisie.

6.2.2 Indien die mat so geplaas is dat hy skeef is ten opsigte van die middellyn, moet die mat gesentreer word op die middellyn.

6.2.3 Indien die middellyn van die mat geplaas is weg van die middellyn af, moet dit teruggeplaas word op die middellyn.

6.2.4 Indien `n speler die mat optel voordat die skof voltooi is, het die teenstander die reg om die mat in sy oorspronklike posisie terug te plaas

6.2.5 .Indien `n bal van `n aangrensende baan op sy oorspronklike koers, en op `n swaai wat hom in sy eie baan sal terugbring, oor die aangrensende baan beweeg op so `n wyse dat dit in kontak met die mat sou kom, kan enige speler op die baan waar die mat in gebruik is, die mat optel sodat die bal kan verby beweeg en dan die mat terug plaas.

6.2.6 Nadat die laaste bal wat in elke skof gespeel moet word reeds gespeel is, moet `n speler of die merker die mat optel en op die agterste wal plaas., weg van die walwand af . Teenstanders in Enkels kan egter ooreenkom om die mat te dra na die teenoorgestelde kant van die baan om dit sodoende in die volgende skof te gebruik.

6.2.7 Nadat die laaste bal wat in elke skof gespeel moet word, reeds gespeel is, moet `n speler of die merker die mat optel en op die agterste wal plaas, weg van die walwand af.Teenstanders in Enkels kan egter ooreenkom om die mat te dra na die teenoorgestelde kant van die baan om dit sodoende in die volgende skof te gebruik.

7. Posisie op die mat

7.1 `n Speler moet, voor aflewering, op die mat staan met een voet ten volle of gedeeltelik op die mat. Op die oomblik van aflewering van die witte of die bal, moet een voet geheel of gedeeltelik op of oor die mat wees.

7.2 n Speler wat `n goedgekeurde rolstoel gebruik, moet voor aflewering, een wiel op die mat hê, en op die oomblik van aflewering van die witte of die bal, moet een wiel geheel of gedeeltelik op of oor die mat wees.

7.3 Enige speler wat versuim om hierdie reël na te kom begaan `n voetfout en reël 8 sal van toepassing wees.

8. Voetfout

8.1 Indien `n skeidsregter deur eie waarneming of omdat een van die skippers of teenstanders in Enkels, besluit dat `n speler nie reël 7 nagekom het nie,moet die skeidsregter eerstens die speler waarsku in die teenwoordigheid van die skipper, en die bestuurder of afrigter wanneer hulle teenwoordig is, in kennis stel dat `n waarskuwing gegee is.

8.2 Met elke soortgelyke oortreding na die waarskuwing, moet die skeidsregter die speler se bal keer en dood verklaar.

8.3 Indien dit nie moontlik is om die bal te keer nie, en die kop versteur word, het die teenstander die reg om

8.3.1 die kop herop te stel

8.3.2 die kop te laat soos dit is; of

8.3.3 die skof dood te verklaar

8.4 Indien die speler gewaarsku is en desnieteenstaande nog nie reël 7 nakom met die aflewering van die witte nie , sal reël 10.2 van toepassing wees

9 Aflewering van die witte

9.1 Voor die witte afgelewer word, word die mat geplaas volgens reël 6.1.1. Die speler wat eerste speel lewer die witte af en maak seker dat dit gesentreer is.

9.2 Indien die witte op sy oorspronklike koers minder as 2 meter vanaf die voorste sloot tot stilstand kom, word dit geplaas op die middellyn van die baan met die naaste punt van die witte tot die matlyn, 2 meters vanaf die voorste sloot. Dit word gedoen deur:

9.2.1 die witte te plaas op `n merk op die middellyn van die baan en 2 meters vanaf die voorste sloot.(verwys diagram B.3.2 in die bylaag B.3); of

9.2.2 deur die witte te plaas langs die kant van `n 2 meter meettoestel ( by voorbeeld, `n dun hout meetstok wat 2 meters lank is- sien diagram 2 in bylaag B.3)

9.3 Indien die witte op sy oorspronklike koers deur een van die spelers verplaas word, sal reël 38.1.1 van toepassing wees.

9.4 Indien die witte op sy oorspronklike koers verplaas word deur `n neutrale persoon of voorwerp, sal reël 38.3.1 van toepassing wees.

9.5 Indien, voor `n bal deur elke span afgelewer is, `n speler agterkom dat die verkeerde span die witte afgelewer het, moet die korrekte span die skof oor begin.

9.6 Indien `n speler agterkom dat die verkeerde span die witte afgelewer het, maar albei spanne het reeds `n bal afgelewer, moet die skof voltooi word in daardie volgorde.

9.7 Nadat die speler wat eerste speel, sy eerste bal afgelewer het, het niemand die reg om die regsgeldigheid van die oorspronklike posisie van die witte te bevraagteken nie.

10 Foutiewe aflewering van die witte.

10.1 Die witte is verkeerdelik afgelewer indien dit tot stilstand kom:

10.1.1 in die sloot;

10.1.2 geheel an al buite die grense van die baan;

10.1.3 op `n afstand minder as 23 meter in `n reguit lyn vanaf die matlyn na die naaste punt van die witte, nadat die witte gesentreer is;

10.1.4 op die baan na kontak met die walwand;

10.1.5 op die baan na kontak met enige voorwerp of persoon buite die grense van die baan.

10.2 Indien `n speler die witte verkeerdelik aflewer, moet die teenstander die mat plaas soos beskryf in reël 6.1.1, die witte weer aflewer en die witte sentreer, maar nie eerste speel nie.

10.3 I ndien die witte verkeerdelik afgelewer is deur elke speler in enige skof, word dit nie weer afgelewer in daardie skof nie. Dit word dan gesentreer met die naaste punt van die witte tot die matlyn 2 meter vanaf die voorste sloot, en die mat word geplaas in ooreenstemming met reël 6.1.1 deur die speler wat eerste moet speel.

10.4 Indien die witte verkeerdelik afgelewer is deur albei spelers en die skof daarna dood verklaar word, sal reël 20.3 van toepassing wees.

10.5 Vir huishoudelike doeleindes kan Lid Owerhede besluit om die afstand genoem in reel 10.1.3 van 23 meter verander na 21 meter. Indien `n Lid Owerheid so `n besluit sou neem moet die volgende ook verander:

10.5.1 Die afstande genoem in reëls 19.1.4,56.5.1,5 6.5.2.4 en Bylaag B.4.2 van 20 meter na 18 meter

10.5.2 Die afstande genoem in definisie C.12, reëls 6.1.1 ,56.5.1 ,49.12 en Bylae B.2.1, B.4.1 en B.4.2 van 25 meter na 23 meter: en

10.5.3 die afstande genoem in reëls 42.2.2 en Bylaag B.4.2 van 23 meter na 21 meter.

11 Spanspel

11.1 Aantal spelers

` n Span bestaan uit twee, drie of vier spelers soos aangedui in definisie B.3.

11.2 Spelvolgorde

11.2.1 Die eerstes speel hulle balle om die beurt,gevolg deur elke paar spelers in die korrekte volgorde.

11.2.2 Indien `n speler `n bal aflewer voor die vorige speler se bal tot stilstand kom,

11.2.2.1 moet die skeidsregter wanneer dit die eerste keer gebeur:

11.2.2.1.1 die speler waarsku in die teenwoordigheid van die skipper, en

11.2.2.1.2 die afrigter, indien teenwoordig, in kennis stel dat die speler gewaarsku is.

11.2.2.2 by elke geleentheid daarna, moet die skeidsregter die speler se bal dood verklaar. Indien daardie bal die kop versteur het, het die teenstander skipper of teenstander in Enkels die keuse:

11.2.2.2.1 om die kop te herstel;

11.2.2.2.2 die kop so te laat; of

11.2.2.2.3 die skof dood te verklaar.

11.2.3 Die posisie van spelers binne spanverband, mag nie verander na die eerste skof gespeel is nie, tensy `n verandering nodig is omdat `n plaasvervanger gebruik word soos beskryf in reël 33.

11.2.4 Indien spelers in spanspel van posisie verander en reël 11.2.3 nie van toepassing is nie, sal die span gediskwalifiseer word en sal hulle die wedstryd verbeur.

11.2.5 Indien spelers in kantspel hulle posisies verander en reël 11.2.3 is nie van toepassing nie, of as hulle spanne verander, sal die kant gediskwalifiseer word en sal hulle die wedstryd verbeur.

Afdeling 1.3—Besit van die baan.

12 Posisie van spelers

12.1 Met betrekking tot die speelbaan

12.1.1 Spelers aan die matkant van die baan wat nie besig is om ’n bal af te lewer nie, moet minstens 1 meter agter die mat staan.

12.1.2 Spelers aan die kopkant van die baan wat nie besig is om die spel te beheer nie, moet:

12.1.2.1 agter die witte indien hulle lede is van die span wat baanbesit het.

12.1.2.2 Agter die witte en weg van die kop as hulle lede is van die span wat nie baanbesit het nie.

12.1.2.3 op die wal staan indien die witte in die sloot is; of

12.1.2.4 weg van die kop staan indien dit nie moontlik is om op die wal te staan nie.

12.1.3 Indien die speler wat die spel beheer gelyk met of voor die witte is, moet hy die posisie soos beskryf in reël 12.1.2 , inneem sodra `n bal afgelewer is.

12.1.4 Indien ’n speler hierdie reël oortree, moet Reël 13 toegepas word.

12.2 **Met betrekking tot die aangrensende baan**

12.2.1 ’n Speler mag nie ’n aangrensende baan waar spel aan die gang is, binnegaan nie.

12.2.2 ’n Speler mag nie ’n aangrensende baan binnegaan nie en ook nie daarin loop, wanneer ’n teenstander ’n bal aflewer of regmaak om ’n bal af te lewer, selfs al word die baan nie gebruik nie.

12.2.3 Indien die speelbaan ’n buitebaan is (sien Reël 49.6), mag ’n speler nie die deel van die perk tussen sy speelbaan en die sysloot binnegaan of daarin loop, wanneer ’n teenstander ’n bal aflewer of regmaak om ’n bal af te lewer, nie

12.2.4 Indien ’n speler hierdie reël oortree, moet Reël 13 toegepas word.

13 Baanbesit

13.1 Besit van die baan behoort aan die speler of span wie se bal gespeel word..

31.2 Sodra elke bal tot stilstand gekom het, gaan besit van die baan oor na die ander speler of span, nadat voldoende tyd toegelaat is om ’n raakbal te merk sodra dit tot rus kom.

13.3 Indien die skeidsregter òf na eie waarneming òf na appèl deur een van die skippers of teenstanders in ’n Enkelspelpel besluit dat die spelers in besit van die baan, gehinder word of dat hul aandag afgetrek word, moet die skeidsregter

13.3.1 tydens die eerste oortreding

13.3.1.1 moet die skeidsregter: die oortredende speler in die teenwoordigheid van sy skipper waarsku en

13.3.1.2 die afrigter daarvan in kennis stel, indien teenwoordig..

13.3.2 Die skeidsregter moet die laaste bal gespeel deur die oortredende speler of span, dood verklaar tydens elke daaropvolgende oortreding. Indien die dood verklaarde bal die kop versteur het, het die teenstander die keuse om:

13.3.2.1 die kop te herstel;

13.3.2.2 die versteurde kop so te laat; of

13.3.2.3 die skof dood te verklaar

Afdeling 1.4--Raakballe en dooie balle

14 Raakballe

14.1 `n Bal wat op sy oorspronklike koers op die perk die witte raak, selfs al beland dit in die sloot binne die grense van die baan, is lewendig en word `n raakbal genoem. Indien `n bal in sy oorspronklike koers nie aan die witte raak nie word dit `n nie-raakbal genoem.

14.2 `n Bal is ook `n raakbal wat tot stilstand kom en:

14.2.1 dit omval en aan die witte raak voor die volgende bal afgelewer word.

14.2.2 In die geval van die laaste bal van die skof, die bal omval en die witte raak binne die 30 sekondes ingevolge reël 23.1.

14.3 Terwyl die witte in die sloot is, word geen bal wat daarteen gespeel word, of daaraan raak, as `n raakbal beskou nie.

14.4 Die posisie van die raakbal in die sloot moet aangedui word deur `n wit of helderkleurige aanwyser hoogstens 50mm breed en hoogstens 100mm hoog, regop bo-op die wal en regoor die raakbal te plaas.Indien die oppervlakte van die sloot sand is moet lyne in die sand om die raakbal getrek word. Indien die oppervlakte plantaardig van aard is of sinteties kan die lyne met kryt getrek word.

15 Merk van 'n rakbal

15.1 `n Raakbal moet duidelik met kryt gemerk word deur die lid van die speler se span, of die merker in `n enkelspel sodra die bal tot stilstand kom.

15.2 Indien, volgens een van die twee skippers of `n teenstander of die merker in `n enkelspel, `n raakbal of `n verkeerdelik gemerkte bal tot stilstand kom in so `n posisie dat die merk of die verwydering van `n merk, waaarskynlik die bal sal laat beweeg of die kop versteur, word die bal nie gemerk of die merk verwyder nie, maar word dit as `n raakbal aangedui.

15.3 `n Bal wat nie gemerk of aangedui is voordat die daaropvolgende bal tot stilstand gekom het nie, of die laaste bal in `n skof, onderhewig aan die 30 sekonde bepaling volgens reël 40.1, is nie meer `n raakbal nie.

15.4 Indien beide skippers of teenstanders in `n enkelwestryd ooreenkom dat `n latere beweging van die bal die noodsaaklikheid uitskakel om met die "aangeduide " voorskrif voort te gaan, moet die bal daarna gemerk of die krytmerk verwyder word.

15.5 Spelers behoort raakmerke van balle te verwyder voordat hulle gespeel word. Indien nie, en die bal word nie `n raakbal in daardie skof nie, moet `n lid van die teenspan span, of die merker in `n enkelspel die merk verwyder sodra die bal tot stilstand gekom het.

15.6 Indien volgens enige van die twee skippers of `n opponent of die merker `n verkeerd gemerkte bal tot stilstand kom in so `n posisie dat verwydering van die krytmerk die bal sal verskuif of die kop verander moet die merk nie verwyder word nie, maar die bal moet aangedui word as `n nie-raakbal.

16 Beweging van raakballe

16.1 Die posisie van `n raakbal in die sloot sal wettig verander het indien dit beweeg is deur;

16.1.1 `n lewendige witte

16.1.2 `n ander lewendige raakbal : of

16.1.3 `n nie-raakbal terwyl dit gedeeltelik op die baan en gedeeltelik oor die sloot hang mits `n gedeelte van die nie-raakbal nog op die baan is nadat dit die raakbal verskuif het.

16.2 Indien `n raakbal in die sloot beweeg word deur `n nie-raakbal sal reël 37.7 geld.

16.3 Indien die posisie van die raakbal in die sloot gemerk is en daar verdere wettige verskuiwing van die raakbal plaasvind soos beskryf in reël 16.1 moet die nuwe posisie gemerk word soos beskryf in reël 14.4 deur die aanwysers te verskuif en die lyne te trek soos nodig.

17 Dooie bal

17.1 `n Bal is `dood indien:

17.1.1. `n nie-raakbal in die sloot tot stilstand kom,

17.1.2 Dit `n nie-raakbal is en op die speeloppervlak van die baan terugspring na aanraking met die wal, die witte of `n raakbal in die sloot.

17.1.3 dit na voltooing van sy oorspronklike koers of nadat dit beweeg is a.g.v. verloop van spel tot stilstand kom minder as 14 meter, gemeet in `n reguit lyn, vanaf die middelpunt van die matlyn tot die naaste punt van die bal.

17.1.3 dit tot stilstand kom geheel en al buite die baangrens a.g.v.spel.

17.1.4 dit op sy oorspronklike koers oor `n kantgrens van die baan beweeg op `n swaai wat sal voorkom dat dit na die baan terugkeer.

17.1.5 Dit op sy oorspronklike koers tot stilstand kom buite die kantgrens van die baan ongeag of dit aan die buitekant van die witte raak

17.2 ‘n Bal is nie dood indien

17.2.1`n speler dit dra terwyl hy die kop bestudeer nie.

17.2.2 Dit op sy oorspronklike koers tot stilstand kom binne die grense van die baan selfs al het dit op koers buite die grense van die baan beweeg.

17.2.3 Dit `n raakbal is wat terugspring van die walwand tot op die baan

17.2.4 Dit `n raakbal is wat tot stilstand kom bo-op die witte of enige ander raakbal in die sloot: of

17.2.5 Dit bo-op die witte of enige stilballe binne die grense van die baan tot stilstand kom.

17.3 Skippers of teenstanders in `n enkelspel moet onmiddellik ooreenkom of `n bal dood is al dan nie.(Indien die spelers nie agterkom dat `n besluit nodig is sodra die bal tot stilstand kom nie , kan die besluit nog geneem word al is `n aantal balle gespeel nadat die omstrede bal tot stilstand gekom het.) Indien die spelers nie kan ooreenkom nie moet die skeidsregter geroep word vir `n beslissing.

17.4 `n dooie bal moet dadelik nadat dit dood verklaar is van die baan verwyder word.

Afdeling 1.5- Lewendige en dooie witte

18 Lewendige witte in die sloot

18.1 ’n Witte wat tot in die voorste sloot deur ’n bal in spel beweeg is, is lewendig indien dit binne die sygrense van die speelbaan tot stilstand kom.

18.2 Die posisie van ’n witte in die sloot moet aangedui word deur ’n wit aanwyser, hoogstens 50mm breed en hoogstens 100 m hoog, regop bo-op die wal, of teen die walwand en regoor die witte te plaas. Indien die sloot ’n sandoppervlakte het kan die posisie van die witte in die sloot ook aangedui word deur lyne om die witte te trek Wanneer die sloot met gras beplant is of van ’n kunsmateriaal gemaak is, mag kryt gebruik word om die lyne te trek.

18.3 Die posisie van ’n witte in die sloot sal wettig verander het indien dit beweeg is deur:

18.3.1 ’n lewendige raakbal; of

18.3.2 ’n nie-raakbal wat deels op die baan is en deels oor die sloot leun, mits ’n deel van die nie-raakbal steeds op die baan is sodra dit tot stilstand kom nadat dit die witte beweeg het.

18.4 Indien ’n witte in die sloot versteur word deur ’n nie-raakbal wat in die sloot beland, moet Reël 38.5.3 toegepas word.

18.5 Indien daar enige verdere wettige beweging van die witte in die sloot is (ssoos beskryf in reël 18.3), moet die nuwe posisie daarvan aangedui word (soos beskryf in reël 18.2) deur die aanwysers te verskuif, die lyne in die sloot te verwyder en weer nuwes te trek.

19 Dooie witte

19.1 Wanneer ’n witte deur ’n bal in spel beweeg word, is dit ’n dooie witte, indien dit:
- 19.1.1 bo-oor die walwand gaan;
- 19.1.2 geheel en al buite die sygrense van die speelbaan tot stilstand kom
- 19.1.3; tot ruste kom in enige opening of ongelykheid in die walwand,
- 19.1.4 tot stilstand kom op ’n afstand van minder as 20 meter gemeet in ’nreguit lyn vanaf die middel van die matlyn.

19.2 ’n Witte is nie dood wanneer dit tot stilstand kom:
- 19.2.1 bo-op n raakbal in die sloot: of
- 19.2.2 bo-op enige stilballe binne die sygrense van die baan

19.3 Skippers of teenstanders in ’n Enkelspelpel moet besluit of `n witte binne of buite spel is sodra hulle vind dat dit nodig is..(Indien die spelers nie agterkom dat die besluit geneem moet word sodra die witte tot stilstand kom nie, kan sodanige besluit geneem word selfs as `n aantal balle reeds gespeel is nadat die witte tot stilstand gekom het.) Indien geen ooreenkoms bereik kan word nie, moet die skeidsrgter geroep word om `n beslissing te maak.

19.4 Indien die witte dood is, sal die skof dood wees en reël 20 sal va toepassing wees.Die Beheerliggaam mag dalk besluit dat die skof nie dood is nie en kan besluit om die witte te laat herplaas in ooreenkoms met reël 56.5.

20 Dooie skof

20.1 ’n Dooie skof word nie beskou as gespeel nie, selfs al is alle balle in daardie skof reeds gespeel.

20.2 ’n Dooie skof word oorgespeel in dieselfde rigting tensy albei skippers of teenstanders in ’n Enkelspelpel ooreenkom om dit in die teenoorgestelde rigting te speel. (Indien die witte en die balle na die teenoorgestelde kant van die baan verplaas moet word, moet dit oorgedra word. om sodoende nie spelers op `n aangrensende baan te steur nie.)

20.3 Indien die skippers of teenstanders in ’n Enkelspelpel of die skeidsregter die skof dood verklaar het, moet die speler wat in die dooie skof eerste gespeel het weer eerste speel wanneer die skof oorgespeel word.

21 Terugspringende witte

Die skof sal voortgaan indien:

21.1 ’n stilwitte op die baan teen die walwand vasgespeel word en op die baan terugspring; of

21.2 ’n stilwitte in die sloot deur ’n raakbal beweeg word en dit weer op die baan beland.

Afdeling 1.6 - Uitslag van skof

22 Die skoot

22.1 ’n Skoot of skote verwys na die bal of balle (skootballe genoem) wat nader aan die witte is as die naaste bal wat gespeel is deur die teenspan of die teenstander in ’n Enkelspel

22.2 Geen bal moet beweeg word totdat die teenstanders besluit het of dit ’n skoot is of nie, tensy ’n bal beweeg moet word sodat ’n ander bal gemeet kan word.

22.3 Soos daar ooreengekom word oor elke skoot mag die bal uit die kop verwyder word.

22.4 Skootballe mag in ’n groep bymekaar geplaas word op ’n plek waar dit nie met die meting sal inmeng nie.

22.5 Indien die skootballe in ’n groep geplaas is, moet teenstanders ooreenkom oor die getal balle in die groep..

22.6 Die getal skote wat in die skof behaal is, moet mondelings (of deur middel van gebare) aan die skippers of die merker in ’n Enkelspel oorgedra word.

23 Bepaling van die getal skote behaal

23.1 Die besluitnemingsproses oor die getal skote wat behaal is mag slegs begin nadat die laaste bal wat gespeel moet word tot stilstand gekom het of die skippers of die teenstanders in ’n Enkelspel om die 30-sekonde periode vra (byvoorbeeld om te sien of ’n bal op sy eie sal omval gedurende hierdie periode indien dit teen ’n hoek tot stilstand gekom het).

23.2 Indien een van die skippers of een van die teenstanders in ’n Enkelspelpel vir ’n 30-sekonde periode gevra het, mag geen bal wat moontlik kan omval gedurende hierdie periode gestut word nie.

23.3 Geen meting word toegelaat (die gebruik van toerusting soos omskryf in reël 54) tussen die witte en die balle om ‘n skoot te bepaal voordat die besluitnemingsproses oor die getal skote begin het nie (soos beskryf in 23.1).

Indien ‘n speler meet voordat die meetings proses begin sal die oortredende span alle reg verloor om enige ongespeelde balle te speel maar die nie-oortredende span kan al hulle nie afgelewerde balle speel om die skof te voltooi

23.4 Alle meting word gedoen tussen die naaste punte van die witte en die bal.

23.5 Wanneer dit nodig is om tussen ’n witte in die sloot en ’n bal op die perk of tussen ’n witte op die perk en ’n bal in die sloot te meet, moet waar moontlik die meting gedoen word met ’n gewone of veerbelaaide toumaat.

23.6 Indien, gedurende die besluitnemingsproses oor die getal skote behaal:

23.6.1 ’n Ball moontlik mag omval, mag enige teenstander dit stut deur gebruikmaking van die beste beskikbare apparaat;

23.6.2 Indie’n bal gemeet moet word en dit rus op ’n ander bal wat die meetproses op enige wyse belemmer, mag enige speler die beste beskikbare apparaat gebruik om die rustende bal te stut en die ander bal dan te verwyder;

23.6.3 ’n bal op sy eie omval, moet dit in sy nuwe posisie gelaat word terwyl die bepaling van die getal skote voortgaan. Alle skote waarop ooreengekom is voor die bal omgeval het tel steeds;

23.6.4 ’n bal verplaas word deur die toerusting wat gedurende die meetproses gebruik word, moet reël 37.4 toegepas word

23.6.5 Indien die witte verplaas word deur die toerusting wat in die meetproses gebruik word, moet reël 38.4 toegepas word.

24 **Geen skoot behaal- gelykop skof**

24.1 Geen skoot sal vir enige van die spanne aangeteken word, indien ooreengekom word dat:

24.1.1 die naaste bal van elke span die witte raak of

24.1.2 die naaste bal van elke span presies ewe ver van die witte is; of

24.1.3 geen lewendige balle binne die baangrense oor is nie.

24.2 Die skof moet as gelykop verklaar word en op die telkaart as gespeel aangedui word.

24.3 Na voltooiing van ’n gelykop skof moet reël 18.4 toegepas word.

24.4 Indien die eerste skof egter gelykop is, moet die speler wat in daardie skof eerste gespeel het, ook in die tweede skof eerste speel.

25 Aflewering van die laaste bal in skof

Dit is nie verpligtend dat die speler wat die laaste bal in ’n skof moet aflewer daardie bal moet speel nie, maar die speler moet die teenskipper of sy teenstander in ’n Enkelspelpel van sy besluit in kennis stel voordat die besluitnemingsproses om die getal skote te bepaal ’n aanvang neem (soos beskryf in reël 23.1). Hierdie besluit is finaal.

Afdeling 1.7 -Wedstrydbeslissings

26 Wedstryde by een geleentheid gespeel

26.1 In Enkelspelspelle, spanwedstryde, of kantwedstryde by een geleentheid gespeel of in enige stadium in ’n uitklopkompetisie sal die oorwinning aan die speler, span of kant toegeken word, wat aan die einde van die wedstryd en na toepassing van die Spelvoorwaardes:

26.1.1 die meeste skote behaal het;

26.1.2 die meeste skofte gewen het

26.1.3 die meeste stelle gewen het; of

26.1.4 ’n kombinasie van die meeste skote, meeste skofte en die meeste stelle behaal het, soos deur die Beheerliggaam besluit is.

26.2 Wanneer kompetisies of wedstryde binne ’n vasgetelde tyd gespeel moet word, is dit die Beheerliggaam se verantwoordelikheid om te verseker dat Spelvoorwaardes vir hierdie kompetisies of wedstryde bestaan.

27 Toernooi en reekswedstryde

27.1 In toernooi- en reekswedstryde sal die oorwinning aan die speler, span of kant toegeken word wat aan die einde van die toernooi of reeks wedstryde en na toepassing van die Spelvoorwaardes

27.1.1 die meeste wedstryde gewen het; of

27.1.2 die hoogste getal netto skote verwerf het.

27.2 Die Beheerliggaam is verantwoordelik om te verseker dat Spelvoorwaardes bestaan om die wenner te bepaal indien twee of meer spelers, spanne of kante gelykop eindig na toepassing van die spelvoorwaardes genoem in reël 27.1

27.3 Indien twee of meer spelers, spanne of kante gelykop is in ooreenkoms met die Spelvoorwaardes soos genoem in reël 27.1, mag punte toegeken word vir wedstryde wat gewen is of gelykop geëindig het. Die speler, span of kant wat die hoogste resultaat behaal sal as wenner aangewys word.

27.4 Waar die puntestand gelykop is, sal die Beheerliggaam die totale getal skote wat die speler, span of kant aangeteken het deel deur die totale getal skote wat teen hulle aangeteken is. Die speler, span of kant wat die hoogste resultaat behaal sal as die wenner aangewys word.

27.5 Die Beheerliggaam het die reg om in die spelvoorwaarde reels in te sluit om die wenners van ‘n toernooi van wedstryde en wedstryde in ‘n reeks te bepaal wat verskil van die wat in reels 27.1, 27.2, 27.3 en 27.4 is.

28 Gelykop wedstryd in `n uitklopkompetisie

28.1 As dit in ’n uitklopkompetisie bestaande uit ’n vasgestelde getal skofte gebeur dat die tellings gelykop is nadat al die skofte gespeel is, moet ’n bykomende skof gespeel word om die wenner te bepaal..

28.2 Die afrigters in ’n kantwedstryd (of, in hul afwesigheid, die kantverteenwoordigers), skippers in ’n spanwedstryd of teenstanders in ’n Enkelspel moet deur middel van die opskiet van ’n muntstuk loot en die wenner sal besluit wie eerste moet speel soos beskryf in reëls 5.2.2 en 5.2.3.

28.3 Die bykomende skof word gespeel vanwaar die vorige skof geëindig het (in die teenoorgestelde rigting as die vorige skof)

28.4 Indien die bykomende skof voltooi is en die tellings is steeds gelykop, moet nog ’n bykomende skof gespeel word.

28.5 Indien meer as een bykomende skof gespeel moet word, moet die bestuurders of verteenwoordigers, skippers of teenstanders, opnuut ’n muntstuk opskiet en die wenner besluit wie eerste moet speel.

28.6 Indien ’n bykomende skof dood verklaar word moet reël 20.3 toegepas word.

Afdeling 2-Spel onreëlmatighede

Afdeling 2.1-Onreëlmatighede wat spel beënvloed

29 Onreëlmatighede gedurende spel

29.1 Buite beurt speel

29.1.1 Indien ’n speler speel voor dit sy beurt is, mag die teenskipper die bal keer en dit terugbesorg om in die korrekte volgorde gespeel te word.

29.1.2 Indien die bal tot stilstand gekom het en nie die kop versteur het nie, mag die teenskipper die keuse uitoefen om:

29.1.2.1 die kop te laat soos dit is en hul span twee balle opeen-volgend te laat speel om die speelvolgorde te herstel; of

29.1.2.2 die gespeelde bal terug te besorg om die korrekte speelvolgorde te herstel

29.1.3 Indien die bal die kop versteur het, mag die teenskipper die keuse uitoefen om:

29.1.3.1 die kop laat soos versteur en hul span twee balle opeen-volgend te laat speel om die korrekte speelvolgorde te herstel;

29.1.3.2 die kop in sy vorige posisie te herstel en die gespeelde bal terug te besorg om die korrekte speelvolgorde te herstel; of

29.1.3.3 die skof dood te verklaar.

29.2 **Speel van ’n ander speler se bal**

29.2.1 Indien ’n speler die bal van ’n ander speler speel, moet die ander speler se bal met die speler se eie bal vervang word.

29.2.2 Indien die bal wat vervang is gemerk of genomineer is as ’n raakbal, moet die speler se eie bal ook as ’n raakbal gemerk of genomineer word.

29.3 **Omruil van balle**

29.3.1 Indien ’n speler sy stel balle omruil met ’n ander stel gedurende ’n ononderbroke wedstryd, of gedurende ’n wedstryd wat onderbreek is soos beskryf in reël 32 en op dieselfde dag hervat is, sal die speler die wedstryd verbeur tensy die stel balle verander is omdat ’n bal beskadig is (verwys reël 31).

29.3.2 Indien ’n wedstryd wat onderbreek is soos beskryf in reël 32 op ’n ander dag hervat word, mag ’n speler ’n ander stel balle as waarmee die wedstryd begin is, gebruik.

29.4 **Nalaat om te speel**

29.4.1 Indien oor die uitslag van ’n kop ooreengekom is, of as besluitnemings-proses oor die getal skote behaal (soos beskryf in reël 23.1) ’n aanvang geneem het, verbeur ’n speler wat (doelbewus of per ongeluk) versuim het om ’n bal te speel ,die reg om daardie bal te speel.

29.4.2 Indien ’n bal deur elke span gespeel is voordat die spelers agterkom dat een van hulle nagelaat het om ’n bal in die korrekte volgorde te speel, verbeur die speler die reg om die bal te speel.

30 Beskadigde witte

30.1 Indien die witte gedurende spel beskadig word, moet die skeidsregter besluit of dit vervang moet word.

30.2 Indien die witte vervang moet word, moet die skof dood verklaar word en reël 20 toegepas word.

31 Beskadigde balle

31.1 Indien `n bal beskadig word gedurende spel,moet die skeidsregter besluit of die bal vervang mag word.

31.2 Indien `n bal gedurende spel deur `n ander bal getref word en in stukke breek , moet die skof dood verklaar word.

31.3 Onder die omstandighede soos beskryf in reëls 31.1 en 31.2, mag die beskadigde bal vervang word deur `n ander bal van dieselfde stel voor die aanvang van die volgende skof of `n skof wat oorgespeel word

31.4 Indien `n stilbal op die perk in stukke breek sonder dat dit deur `n ander bal getref is, moet die bal vervang word deur `n ander bal van dieselfde syel.

31.5 Indien die beskadigde bal nie deur `n ander bal van dieselfde stel vervang kan word nie, moet alle balle van die beskadigde stel vervang word deur balle van `n ander stel.

Afdeling 2.2 - Faktore wat spel beinvloed

32 Staking van spel

32 .1 Indien ’n wedstryd vanweë donkerte, weersomstandighede, of enige ander wettige rede gestaak word deur:

32.1.1 die Beheerliggaam;

32.1.2 die skeidsregter nadat die spelers ’n beroep op hom gedoen het; of

32.1.3 die spelers nadat hulle daarop ooreengekom het indien ’n skeids-regter of verteenwoordiger van die Beheerliggaam nie teenwoordig is nie;moet die wedstryd op dieselfde dag of ’n volgende dag voortgesit word. Die tellings begin waar die wedstryd gestaak is.

32.2 Indien ’n skof ’n aanvang geneem het maar al die balle nie gespeel is nie, moet die skof dood verklaar word.(Die skof moet dood verklaar word al besluit een of meer spelers om op die perk te bly gedurende die staking van spel.)

32.3 Indien al die balle in die skof gespeel is maar die besluitnemingsproses oor die getal skote wat behaal is (verwys reël 23), is nie voltooi nie, moet die besluitnemingsproses voltooi word voordat die wedstryd gestaak word.

32.4 Plaasvervangers in ’n wedstryd wat voortgesit word nadat dit gestaak is.

32.4.1 Indien enigeen van die oorspronklike spelers van ’n span nie beskikbaar is nie, sal een plaasvervanger toegelaat word soos beskryf in reël 33.

33.4.2 Spelers smag egter nie oorgeplaas word van een span na ’n ander een nie.Indien spelers oorgeplaas word van een span na `n ander sal die fouterende span die wedstryd verbeur.

33 Perk verlaat gedurende spel

33.1 Geen speler word toegelaat om die spel te vertraag deur die perk te verlaat, behalwe met die toestemming van sy teenstander en dan nie vir langer as 10 minute.

33.2 Indien ’n speler die perk gedurende ’n wedstryd moet verlaat as gevolg van siekte of om enige ander aanvaarbare rede en nie binne 10 minute kan terugkeer nie, mag die skeidsregter of die Beheerliggaam dit goedkeur dat ’n plaasvervanger gebruik mag word.

33.3 ’n Plaasvervanger mag slegs gebruik word indien beide skippers van mening is dat so ’n plaasvervanger noodsaaklik is, of indien hulle nie kan ooreenkom nie mag die skeidsregter of die Beheerliggaam besluit dat ’n plaasvervanger noodsaaklik is.

33.4 Die plaasvervanger mag in enige posisie speel behalwe as skipper en die ander lede van die span mag hulle pososies herrangskik.

33.5 Die beheerliggaam moet besluit oor die verkiesbaarheid van die plaasvervanger.

33.6 Indien geen verkiesbare plaasvervanger beskikbaar is nie:

33.6.1 in ’n spanwedstryd, sal die fouterende span die wedstryd verbeur; en

33.6.2 in ’n kantwedstryd, moet reël 39.2.3 toegepas vanaf die skof waar die plaasvervanger moes gespeel het.

33.7 Indien ’n speler gedurende ’n Enkelspelpel die perk as gevolg van siekte of om enige ander aanvaarbare rede moet verlaat en nie binne 10 minute kan terugkeer nie, sal die fouterende speler die wedstryd verbeur.

33.8 Indien ’n speler of ’n span hierdie reël oortree sal hulle die wedstryd verbeur.

33.9 Lid Nasionale owerhede mag vir huishoudelike spel besluite neem aangaande die vereistes vir die gebruik van plaasvervangers.

34 Voorwerpe op die perk

Onder geen omstandighede , behalwe soos beskryf in reëls 14, 18, 41, 49 en 56.5, mag enige voorwerp op die wal, op die perk, in die sloot, op die witte, op ’n bal of enige ander plek geplaas word om ’n speler te help nie.

35 Onvoorsiene voorvalle

Indien die posisie van die witte of ’n bal gedurende spel verander word deur die wind, ’n storm of enige ander onvoorsiene voorval, moet die skippers die witte of die bal terugplaas in sy vorige posisie. Indien die skippers nie kan ooreenkom oor die vorige posisie van die witte of die bal nie, moet hulle die skof dood verklaar.

36 Doelbewuste onsportiewe optrede

36.1 Indien ’n teenstander, die bestuurder in ’n kantwedstryd, die skeidsregter of die Beheerliggaam besluit dat `n speler doelbewus `n daad gepleeg het wat daarop gemik was om homself of sy span ’n onregverdige voordeel te besorg, mag hulle appelleer by die Beheerliggaam.

36.2 ’n Appèl moet binne 24 uur na die voltooiing van die wedstryd by die Beheerliggaam aangeteken word.

36.3 Die persoon wat appèl aanteken moet onmiddellik stappe doen om die besonderhede van die appèl aan die Sekretaris van die Beheerliggaam oor te dra, wat moet sorg dat daarmee gehandel word volgens die liggaam se gedragskode en dissiplinêre prosedures.

Afdeling 2.3—Verplasing van die bal en die witte.

37 Balverplasing

(Verwys na die balverplasings kaart in Bylaag C vir `n vinnige verwysingsgids na reëls 37.1,37.2 en 37.3)

37.1 Balverplasing deur `n deelnemende speler

37.1.1 Verplasing van `n bal op sy oorspronklike koers wat nie die kop versteur het voor die verplasing nie.

37.1.1.1 Indien die bal verplaas is deur `n lid van die span wat die bal afgelewer het en die kop is nie versteur na die verplasing nie, moet die teenskipper die bal as dood verklaar.

37.1.1.2 Indien die bal verplaas is deur `n lid van die span wat die bal afgelewer het en die kop is versteur na die verplasing,,moet die teenskipper

37.1.1.2.1 Die kop herstel:en

37.1.1.2.2 Die bal as dood verklaar..

37.1.1.3 Indien `n bal verplaas word deur `n teenstander, sonder om die kop te versteur het die skipper van die span wat die bal gespeel het die keuse om

37.1.1.3.1 die bal te laat oorspeel

37.1.1.3.2 die bal te plaas waar hy dink dit tot stilstand sou kom of

37.1.1.3.3 die bal te laat waar dit tot stilstand gekom het.

37.1.1.4 Indien die bal verplaas is deur `n teenstander en dit het die kop versteur na die verplasing het die skipper van die afleweringsspan die keuse om:

37.1.1.4.1 die kop te herstel en die bal te laat oorspeel,of

37.1.1.4.2 die kop te herstel en die bal te plaas waar hy dink dit tot stilstand sou kom: of

37.1.1.4.3 die skof dood te verklaar.

37.1.2 Verplasing van `n bal op sy oorspronklike koers wat die kop versteur het voor die verplasing.

37.1.2.1 Indien `n bal op sy oorspronklike koers die kop versteur het voor dit deur `n deelnemende speler verplaas word, is daardie verandering van die kop geldig. (Die teenskipper moet geen verandering aan kop as gevolg van `n wettige versteuring , herstel nie.)

37.1.2.2 Indien die bal deur `n deelnemende speler verplaas is en dit het nie die kop versteur na die verplasing nie, het die teenskipper die keuse om:

37.1.2.2.1 die bal te plaas waar hy dink dit tot stilstand sou kom: of

3.1.2.2.2 die bal te laat waar dit tot stilstand gekom het.

37.1..2.3 Indien `n bal verplaas is deur `n deelnemende speler en dit het die kop versteur na die verplasing moet die teenskipper kop herstel en hy het die keuse om;

37.1.2.3.1 die bal te plaas waar hy dink dit tot stilstand sou gekom het, of

37.1.2.3.2 die bal te laat waar dit tot stilstand gekom het

37.1.3 Verplasing van `n bal in beweging

37.1.3.1. Indien `n bal in beweging deur `n speler verplaas word, en dit het nie die kop versteur na die verplasing nie, het die teenskipper die keuse om:

37.1.3.1.1 Die bal te plaas waar hy dink dit tot stilstand sou gekom het

37.1.3.1.2 Die skof dood te verklaar.

37.1.3.2 Indien `n bal in beweging verplaas is deur `n deelnemende speler en dit het die kop versteur na die verplasing het die teenskipper die keuse om;

37.1.3.2.1 die bal te plaas waar hy dink dit tot stilstand sou kom en die deel van die kop wat versteur is na die verplasing te herstel of

3.1.3.2.2 die skof dood te verklaar.

37.1.4 Verplasing van `n stilbal.

37.1.4.1 Indien `n stilbal of `n raakbal in die sloot verplaas word deur `n speler en nie die kop versteur het na die verplasing nie, moet die teenskipper die bal terugplaas in sy vorige posisie

37.1.4.2 Indien `n stilbal of `n raakbal in die sloot deur `n speler verplaas word en dit het die kop versteur na die verplasing, moet die teenskipper die bal in sy vorige posisie terugplaas en die deel van die kop wat versteur is na die verplasing , herstel.

37.2 Balverplasing deur `n gestremde speler se toerusting of helper

Indien `n bal verplaas word deur `n gestremde speler se toerusting of helper soos beskryf in reel 41 word die toerusting of helper beskou sof dit die rolstoelspeler is vir alle bepalings volgens reël 37.1

37.3 Balverplasing deur `n neutrale persoon of `n neutrale voorwerp.

37.3.1 Verplasing van `n bal op sy oorspronklike koers wat nie die kop versteur het voor die verplasing nie.

37.3.1.1 Indien die bal deur `n neutrale persoon of `n neutrale voorwerp verplaas is, binne die grense van die baan, en dit het nie die kop versteur nie, word die bal oorgespeel.

37.3.1.2 Indien die bal deur `n neutrale persoon of voorwerp verplaas is, binne die grense van die baan en dit het die kop versteur na die verplasing, moet die skippers of die teenstanders in Enkelspel besluit hoe om die kop te herstel. Indien hulle nie kan ooreenkom nie word die skof dood verklaar.

37.3.1.3 Indien `n bal wat op sy oorspronklike koers en op `n swaai wat hom sou laat terugkeer na die baan van spel, verplaas word buite die grense van die baan van spel deur `n neutrale persoon of voorwerp en dit het nie die kop versteur na die verplasing nie, word die bal oorgespeel.

37.3.1.4 Indien `n bal wat op sy oorspronklike koers en op `n swaai wat hom sou laat terugkeer na die baan van spel, verplaas word buite die baan en dit het die kop versteur na die verplasing, moet die skippers besluit hoe om die kop te herstel . Indien hulle nie ooreenkom nie word die skof dood verklaar.

37.3.2: Verplasing van `n bal op sy oorspronklike koers wat die kop versteur het voor die verplasing.

37.3.2.1 Indien die bal die kop versteur het voor dit deur `n neutrale persoon of voorwerp verplaas is, is daardie verandering in die kop geldig. (Die skippers of teenstanders in Enkelspel moet geen verandering aan die kop as gevolg van die wettige versteuring herstel nie.)

37.3.2.2 Indien die bal deur `n neutrale persoon of voorwerp verplaas is en dit het nie die kop versteur na die verplasing nie moet die skippers of teenstanders in Enkelspel ooreenkom oor waar die bal tot stilstand sou gekom het. As hulle nie kan ooreenkom nie moet hulle die skof dood verklaar.

37.3.2.3 Indien die bal deur `n neutrale persoon of `n neutrale voorwerp verplaas is en dit het die kop versteur na die verplasing, moet die skippers of teenstanders in Enkelspel ooreenkom oor waar die bal tot stilstand sou gekom het As hulle nie kan ooreenkom nie moet hulle die skof dood verklaar.

37.3.3 Verplasing van `n bal in beweging

37.3.3.1 Indien `n bal in beweging verplaas word deur `n neutrale persoon of voorwerp en dit het nie die kop versteur na die verplasing nie moet die skippers of die teenstanders in Enkelspel ooreenkom oor waar die bal tot stilstand sou gekom het. As hulle nie kan ooreenkom nie moet hulle die skof dood verklaar.

37.3.3.2 Indien `n bal in beweging verplaas word deur `n neutrale persoon of voorwerp en dit het die kop versteur na die verplasing moet die skippers of die teenstanders in Enkelspel ooreenkom die kop wat versteur is na die verplasing. As hulle nie kan ooreenkom nie moet hulle die skof dood verklaar.

37.3.4 Verplasing van `n stilbal

37.3.4.1 Indien `n stilbal verplaas word deur `n neutrale persoon of voorwerp en dit het nie die kop versteur na die verplasing nie moet die skippers of die teenstanders in Enkelspel ooreenkom oor die vorige posisie van die bal.. As hulle nie kan ooreenkom nie moet hulle die skof dood verklaar.

37.3.4.2 Indien `n stilbal verplaas word deur `n neutrale persoon of voorwerp en dit het die kop versteur na die verplasing moet die skippers of die teenstanders in Enkelspel ooreenkom oor die vorige posisie van die bal en oor die herstel van die deel van die kop wat versteur is na die verplasing. As hulle nie kan ooreenkom nie moet hulle die skof dood verklaar.

37.4 Balverplasing terwyl dit as ’n raakbal gemerk word of gedurende die meetproses

37.4.1 Indien ’n bal deur ’n speler verplaas word terwyl dit as ’n raakbal gemerk word of deur die toerusting wat deur ’n speler gebruik word gedurende die meetproses, moet dit deur ’n teenstander teruggeplaas word in sy vorige posisie

37.4.2 Indien ’n bal deur ’n merker verplaas word terwyl dit as ’n raakbal gemerk word of deur die toerusting wat deur ’n merker gebruik word gedurende die meetproses, moet dit deur die merker teruggeplaas word in ’n posisie waarop die teenstanders ooreenkom Indien die teenstanders nie kan ooreenkom nie moet die merker die bal terugplaas in sy vorige posisie.

37.4.3 Indien ’n bal verplaas word deur die toerusting wat deur ’n skeidsregter gebruik word gedurende die meetproses, moet dit deur die skeidsregter teruggeplaas word in sy vorige posisie

37.5 Balverplasing deur ’n terugspringende nie-raakbal

37.5.1 Verplasing van ’n bal op sy oorspronklike koers

Indien ’n bal op sy oorspronklike koers verplaas word deur ’n nie-raakbal wat van die walwand terugspring, moet die skippers of tenstanders in Enkelspel die verplaasde bal plaas waar hulle dink dit tot ruste sou kom.As hulle nie kan ooreenkom nie word die skof dood verklaar

.37.5.2 Verplasing van ’n bal in beweging

Indien ’n bal in beweging verplaas word deur ’n nie-raakbal wat van die walwand terugspring , moet die skippers of teenstanders in ’n Enkelspel die verplaasde bal plaas waar hulle dink dit tot ruste sou kom. Indien hulle nie kan ooreenkom oor die bal se finale posisie nie, moet die skof dood verklaar word.

37.5.3 Verplasing van ’n stilbal

Indien ’n stilbal op die perk of ’n raakbal in die sloot verplaas word deur ’n nie-raakbal wat van die walwand terugspring, moet ’n teenstander of die merker in ’n Enkelspelpel die bal terugplaas in sy vorige posisie.

37.6 Balverplasing deur ’n bal van ’n aangrensende baan

37.6.1 Indien ’n stilbal op die speelbaan in gevaar is om deur ’n bal vanaf ’n aangrensende baan verplaas te word, mag enige speler by die kop die keuse uitoefen om:

37.6.1.1 Die stilbal op te tel om die neutrale bal te laat deurgaan en die opgetelde bal weer in sy vorige posisie terug te plaas, mits hierdie aksie nie die uitslag van die kop sal beïnvloed nie; of

37.6.1.2 Die bal vanaf die aangrensende baan te stop.

37.6.2 Indien ’n stilbal op die perk tydens ’n Enkelspelpel in gevaar is om deur ’n bal vanaf ’n aangrensende baan verplaas te word, moet die merker die bal vanaf die aangrensende baan stop.

37.6.3 Indien ’n bal op sy oorspronklike koers vanaf ’n aangrensende baan gestop is en dit is afgelewer op ’n swaaikant wat dit in staat sou gestel het om die baan weer binne te gaan, mag dit oorgespeel word.

37.7 Balverplasing deur ’n dooie bal

Indien ’n raakbal in die sloot verplaas word deur ’n dooie bal van die baan waarop gespeel word, moet dit in sy vorige posisie teruggeplaas word deur ’n teenstander of die merker in ’n Enkelspelpel.

38 Verplasing van die witte

(Verwys die verplasings kaart in Bylaag C vir `n vinnige verwysing na reëls 38.1,38.2 en 38..3)

38.1 Verplasing van die witte deur ’n ander speler

38.1.1 Verplasing van ’n witte op sy oorspronklike koers

38.1.1.1.. Indien ’n witte op sy oorspronklike koers verplaas word deur ’n lid van die span wat die witte afgelewer het, moet die eerste van die teenspan die mat plaas soos beskryf in Reël 6.1.1, die witte weer aflewer en dit sentreer, maar nie eerste speel nie.

38.1.1.2 Indien ’n witte op sy oorspronklike koers verplaas word deur ’n teenstander, moet dieselfde speler dit weer aflewer.

38..1.2 Verplasing van ’n witte in beweging

Indien ’n witte in beweging verplaas word deur ’n speler, het die teenskipper of die teenstanders in ’n Enkelspelpel die keuse om

38.1.2.1 die witte te plaas waar hulle dink dit tot stilstand sou gekom het en enige deel van die kop wat deur die verplaasde witte versteur is te herstel;

38.1.2.2 of die skof dood te verklaar.

38.1.3 Verplasing van ’n stilwitte

Indien ’n stilwitte op die baan deur ’n speler verplaas word, moet dit in sy vorige posisie teruggeplaas word deur die teenskipper of teenstander in ’n Enkelspelpel.

38.2 Verplasing van die witte deur `n gestremde speler se toerusting of assistent

Indien ’n witte verplaas word deur ’n gestremde speler se toerusting of sy assistent soos beskryf in reël 41, moet die toerusting of assistent l beskou word asof dit die speler is vir alle bepalings volgens reël 38.1

38.3 Verplasing van die witte deur ’n neutrale persoon of ’n neutrale voorwerp

38.3.1 Verplasing van ’n witte op sy oorspronklike koers

Indien ’n witte op sy oorspronklike koers verplaas word deur ’n neutrale persoon of ’n neutrale voorwerp, moet dit weer deur dieselfde persoon afgelewer word.

38.3.2 Verplasing van ’n witte in beweging

Indien ’n witte in beweging verplaas word deur ’n neutrale persoon of ’n neutrale voorwerp, moet die skippers of teenstanders in ’n Enkelspelpel die witte plaas waar hulle dink dit tot stilstand sou gekom het. As hulle nie kan ooreenkom nie, moet die skof dood verklaar word.

38.3.3 Verplasing van ’n stilwitte

Indien ’n stilwitte op die speelbaan verplaas word deur ’n neutrale persoon of ’n neutrale voorwerp, moet dit in sy vorige posisie teruggeplaas word. Indien die skippers of teenstanders in Enkelspelpel nie kan ooreenkom oor die vorige posisie nie, moet die skof dood verklaar word.

38.4 Verplasing van die witte gedurende die meetproses

38.4.1 Indien die witte verplaas word deur die toerusting wat ’n speler gedurende die

38.4.2 Indien die witte verplaas word deur die toerusting wat ’n merker gedurende die meetproses gebruik, moet dit deur die merker terugplaas word in ’n posisie waarop die teenstanders ooreenkom. Indien die teenstanders nie kan ooreenkom nie, moet die merker dit terugplaas in sy vorige posisie.

38.4.3 Indien die witte verplaas word deur die toerusting wat die skeidsregter gedurende die meetproses gebruik, moet dit deur die skeidsregter in sy vorige posisie teruggeplaas word

38.5 Verplasing van die witte deur 'n nie-raakbal

38.5.1 Indien 'n witte in beweging, verplaas word deur 'n nie-raakbal wat van die walwand terugspring, moet dit deur skippers of die teenstanders in 'n Enkelspelpel, geplaas word in die posisie waar hulle dink dit tot stilstand sou gekom het. Indien hulle nie kan ooreenkom oor die witte se finale posisie nie, moet die skof dood verklaar word.

38.5.2 Indien 'n stilwitte op die baan, verplaas word deur 'n nie-raakbal wat van die walwand terugspring, moet dit deur 'n teenstander of die merker in sy vorige posisie teruggeplaas word.

38.5.3 Indien 'n stilwitte in die sloot, verplaas word deur 'n nie-raakbal wat die sloot binne beweeg, moet dit deur 'n teenstander of die merker in sy vorige posisie teruggeplaas word.

38.6 Verplasing van die witte deur 'n bal van 'n aangrensende baan

Indien 'n stilwitte op die speelbaan in gevaar is om deur 'n bal vanaf 'n aangrensende baan verplaas te word, moet die bal deur enige speler by die kop of die merker gestop word. Indien die bal op sy oorspronklike koers was en dit is afgelewer op 'n swaaikant wat dit in staat sou gestel het om sy eie speelbaan weer binne te gaan, moet dit oorgespeel word.

Afdeling 2.4- – Spelonreëlmatighede deur spelers

39 Afwesige spelers in span of kant

39.1 In 'n spanwedstryd

39.1.1 Die Beheerliggaam sal besluit oor die verkiesbaarheid van elke spanlid in 'n spanwedstryd. 'n Span wat 'n onverkiesbare speler insluit, sal die wedstryd aan die teenstanders verbeur

39.1.2 Indien een of meer lede van 'n span vir 'n periode van 30 minute vanaf die geskeduleerde begintyd van die spel afwesig is, sal die span die wedstryd aan die teenstanders verbeur.

39.2 In 'n kantwedstryd

39.2.1 Die Beheerliggaam sal besluit oor die verkiesbaarheid van elke spanlid in 'n kanwedstryd. 'n Kant wat 'n onverkiesbare speler insluit, sal die wedstryd verbeur.

39.2.2 Indien een lid van een of meer spanne van 'n kant vir 'n periode van 30 minute vanaf die geskeduleerde begintyd van die spel afwesig is, sal die wedstryd voortgaan, maar

39.2.2.1 die fouterende span sal die getal balle wat tekort is herstel deurdat die eerste en tweede spelers elk drie balle te laat speel; en

39.2.2.2. een kwart van die totale skote (insluitende desimale plekke) wat die fouterende span aanteken sal van hul finale telling afgetrek word aan die einde van die wedstryd.

39.2.3 Vir huishoudelike spel kan Lid Nasionale Owerhede bepalings goedkeur wat verskil van die wat genoen word in reël 39.2.2

Afdeling 3- Pligte van spelers en amptenare

Afdeling 3.1 – Spelers en hul pligte

40 Spelers en hulle pligte

40.1 Die skipper

40.1.1 die skipper het alleenbeheer van sy span en al die spelers in die span moet sy opdragte uitvoer**.**

40.1.2 Die skippers moet alle geskille besleg en verseker dat alle besluite geneem word in ooreenstemming met die Reëls van die Spel Rolbal.

40.1.3 Indien die skippers dit nodig vind om die Reëls van die Spel Rolbal te raadpleeg voor hulle ’n besluit kan neem, moet hulle die skeidsregter inroep vir ’n verduideliking.

40.1.4 Indien die skeidsregter van mening is dat die besluit wat deur die skippers geneem is nie in ooreenstemming met die Reëls van die Spel Rolbal is nie, moet die skeidsregter die besluit ter syde stel en ’n besluit neem wat in ooreenstemming is met die Reëls van die Spel Rolbal.

40.1.5 Indien die skippers nie ’n geskil tussen hulle kan besleg nie, moet hulle die skeidsregter vra vir ’n beslissing. Die skeidsregter se beslissing is finaal.

40.1.6 Indien die Beheerliggaam nie ’n skeidsregter aangestel het nie, moet die skippers ’n bekwame neutrale persoon aanwys om as skeidsregter op te tree.

40.1.7 Die skipper moet

- 40.1.7.1 verantwoordelik wees vir die telkaart soos voorsien deur die Beheerliggaam terwyl spel aan die gang is.
- 40.1.7.2 Die name van al die spelers van albei spanne op die telkaart aanbring.
- 40.1.7.3 al die skote voor en al die skote teen sy span op die telkaart aanbring sodra elke skof voltooi is.
- 40.1.7.4 die telkaart vergelyk met die teenstander skipper sodra elke skof voltooi is.
- 40.1.7.5 aan die einde van die wedstryd ook die tyd waarop die wedstryd voltooi is aanteken en dan die telkaart teken.

40.1.8 `n Lid Nasionale Owerheid mag besluit oor die prosedure vir die gebruik van `n telbord in plaas van een van die telkaarte.

40.1.9 Lid Nasionale Owerhede mag vir huishoudelike spel die skipper se pligte soos beskryf in reël 40.1.7 oordra na ander lede van die span. Hulle moet egter seker maak dat sodanige pligte oorgedra word na spelers, wie se posisies in spelvolgorde, dieselfde is in elke span.

40.1.10 Skippers mag ter enige tyd hulle eie veranwoordelikheid en enige van hul eie pligte oordra aan enige ander lede van hule span, (behalwe dié wat beskryf word in reël 40.1.7) mits hulle die teenskipper onmiddelik daarvan in kennis stel.

40.2 Die derde

40.2.1 Die derde mag enige en alle skote wat betwis word, meet.

40.2.2 Die derde mag aan die skipper aandui die aantal skote voor of teen hulle span aangetekan sodra elke skof voltooi is.

40.3 Die eerste

Die eerste van die span wat eerste in ’n skof moet speel, moet:

40.3.1 die mat plaas volgens Reë1 6.1.1; en

40.3.2 die witte aflewer, verseker dat dit gesentreer is en die eerste bal van die skof aflewer.

40.4 Ander pligte

Benewens die pligte in die voorafgaande paragrawe van Reël 40 genoem, mag enige speler sodanige pligte uitvoer as wat sy skipper ingevolge reël 40.1.10 aan hom opgedra het

41 Gestremde spelers

40.1 Rolstoele moet ’n soort wees wat goedgekeur is deur beide World Bowls en die beheerliggaam vir rolstoel rolbalspelers in die land waar die speler speel.

41.2 Rolstoelspelers mag enige vorm van ondersteuning gebruik waar nodig (insluitend `n assistent by hulle) om hulle in staat te stel om deel te neem aan die Sport Rolbal, mits die ondersteuning goedgekeur is deur die Beheer-liggaam vir rolstoel spelers in die deelnemende land waar die persoon speel..

41.3 Gesiggestremde en blinde spelers mag enige vorm van bystand wat nodig is (insluitend ’n assistent op die baan en `n wit breekbare tou op die oppervlakte van die baan gespan op die middellyn) gebruik om hulle in staat te stel om aan die spel rolbal deel te neem. Die vorm van bystand moet egter goedgekeur wees deur die Beheerliggaam vir gesiggestremde en blinde rolbalspelers in die deelnemende land waar die speler speel.

41.4 Die persoon wat ’n gesiggestremde of blinde speler bystaan oortree nie reël 13.2 of 45.3 nie, indien die assistent:

41.4.1 die skipper se opdragte aan die speler herhaal;

41.4.2 help om die speler se spel te beheer; of

41.4.3 die speler op hoogte hou van waar die witte of die bal tot stilstand gekom het

41.5 Speler met ’n fisiese gestremdheid word toegelaat om toepaslike ondersteuning of ’n kunsledemaat of beide te gebruik wanneer hulle die witte of bal aflewer, of wanneer hulle op die perk loop. Sodanige ondersteuning moet met rubber of ander geskikte materiaal aan die onderkant bedek wees en minstens 76mm in deursnee, en dit mag op of langs die mat geplaas word.

41.6 `n Speler met `n fisiese gestremdheid mag kniel op die baan om die witte of bal af te lewer. Een of albei knieë moet so geplaas word, of voor of agter die mat, met die hele of gedeelte van een voet op die mat is, of op die mat met die hele of gedeelte van die voet op die mat.

41.7 Spelers met `n gehoorgestremdheid mag gebruik maak van elektroniese apparate om met mekaar te kommunikeer terwyl hulle op die baan van spel is. Elektroniese apparate moet in ooreenstemming wees met die Spelvoorwaardes soos bepaal deur die Beheerliggaam.

41.8 Vir huishoudelike spel mag Lid Nasionale Owerhede die gebruik van kunsmatige apparate goedkeur vir die aflewering van die witte of die bal.

Afdeling 3.2 – Beamptes, hul pligte, en toeskouers

42 Pligte van die merker

42.1 In die afwesigheid van ’n skeidsregter, moet die merker:

42.1.1 verseker dat alle aspekte van die spel plaasvind volgens die Reëls van die Spel Rolbal;

42.1.2 voordat spel ’n aanvang neem vas stel dat:

42.1.1.2.1 alle balle ’n duidelik sigbare, geldige WB Stempel op het

42.1.2.2 die speelbane se wydte korrek is volgens reël 49.1, deur dit te meet; en

42.1.1.3 die afstande aangedui deur die penne of skywe op die sywalle in die speelrigting, korrek is volgens reël 49.12, deur dit te meet.

42.2 Die merker moet

42.2.1 die witte sentreer;

42.2.2 verseker dat die witte minstens 23 meter vanaf die matlyn is, nadat dit gesentreer is

42.2.3 n witte wat minder as 2 meter vanaf die voorste sloot tot stilstand kom plaas soos beskryf in reël 9.2;

42.2.4 aan die kant van die baan, agter die witte en weg van die kop staan

42.2.5 enige spesifieke vrae oor die bestaande stand van die kop wat gevra word deur 'n speler in besit van die baan, beantwoord.

42.2.6 die posisie van die witte meedeel of aandui wanneer daarom gevra word deur ’n speler in besit van die baan;

42.2.7 wanneer daarom gevra, vir die speler in besit van die baan, wys of sê watter bal of balle die merker as skoot beskou.

42.2.8 die bal of balle wat deur die merker beskou word as die skoot of skote vir die spelers en toeskouers aandui deur middel van gekleurde skootaanwysers, wanneer gemagtig deur die Beheerliggaam;

42.2.9 alle raakballe merk en die krytmerke van alle nie-raakballe verwyder, onmiddellik nadat hulle tot stilstand gekom het;

42.2.10 enige bal van `n aangrensende baan stop wat moontlik `n stilbal of stilwitte kan versteur.

42.2.11 met die toestemming van beide spelers, alle dooie balle van die speelbaan verwyder;

42.1.12 die posisie van die witte en enige raakballe wat in die sloot beland, merk soos beskryf in reëls 14.4 en 18.2;

42.2.13 nie enige balle verskuif of toelaat dat enige balle verskuif word voordat albei spelers ooreengekom het oor die getal skote nie; en

42.2.14 alle omstrede skote meet wanneer enigeen van die spelers dit versoek. As die spelers nie tevrede is met die beslissing nie, moet die merker ’n skeidsregter inroep om die meet werk te doen. As die beheer- liggaam nie ’n skeidsregter aangestel het nie, moet die merker ’n bekwame neutrale persoon een kies om as skeidsregter op te tree. Die beslissing van die skeidsregter is finaal.

42.3 Na voltooiing van elke skof moet die merker:

42.3.1 die telling op die telkaart aanteken;

42.3.2 Indien telborde nie gebruik word nie, die telling vir die spelers aandui; en

42.3.3 die mat wat gedurende die vorige skof gebruik is, van die baan verwyder indien nodig.

42.4 Na voltooiing van die wedstryd moet die merker verseker dat die telkaart
42.4.1 die name en handtekeninge van die spelers bevat
42.4.2 die tyd aandui wanneer die wedstryd voltooi is; en
42.4.3 volgens die Spelvoorwaardes ingehandig word.

43 Pligte van skeidsregter

43.1 'n Skeidsregter moet aangestel word deur, of namens, die Beheerliggaam vir die kompetisie

43.2 Die pligte van die skeidsregter is as volg.

43.2.1 Om voordat spel 'n aanvang neem vas te stel dat:

43.2.1.1. alle balle 'n duidelik sigbare, geldige WB Stempel op het;

43.2.1.2 die baan van spel die korrekte wydte het soos aangedui in reël 49.1 deur dit te meet.

43.2.1.3 die afstande aangedui deur die penne of skywe op die sywalle in die speelrigting, korrek is volgens reël 49.12, deur dit te meet.

43.2.2 Die skeidsregter moet alle omstrede skoot of skote meet en sal vir hierdie doel 'n toepaslike meetinstrument gebruik, soos bv. beskryf in reël 54.

43.2.3 Die skeidsregter moet beslis of die afstand tussen die mat en die voorste en agterste slote, en die afstand tussen die matlyn en bal of witte wettig is volgens die Reëls van die Spel Rolbal.

43.2.4 Die skeidsregter moet beslis of die witte of 'n bal in spel is.

43.2.5 Die skeidsregter moet verseker dat alle aspekte van die spel plaasvind volgens die Reëls van die Spel Rolbal.

43.2.6 Die skeidsregter se beslissing is in alle omstandighede finaal, behalwe dat reg van appèl na die Beheerliggaam bestaan oor vrae aangaande die betekenis of interpretasie van enige reël.

44 Die Afrigter

Die bestuurder of die afrigter van 'n speler, span of kant, of indien beide afwesig is, die afrigter se gemagtigde plaasvervanger, mag advies gee aan 'n speler terwyl die wedstryd aan die gang is, indien:

44.1 die name van die afrigter of die afrigter se gemagtigde plaasvervanger, wat ook al die geval mag wees, aan die skeidsregter bekend gemaak word voordat die wedstryd 'n aanvang neem;

44.2 slegs een persoon op enige bepaalde tydstip advies gee;

44.3 die persoon die advies gee wanneer hulle span of kant baanbesit het

44.4 die persoon advies gee vanaf buite die baan grense

44.5 Indien die skeidsregter van mening is dat hierdie reël oortree is, moet die skeidsregre die afrigter of die gemagtigde afgevaardigde versoek om binne die reëls te bly. Indien hulle nie binne die reëls bly nie moet die skeidsregter die Beheerliggaam versoek om onmiddelik aksie te neem om seker te maak dat die oortreder nie weer die reëls oortree nie.

45 Toeskouers

45.1 Toeskouers en enigeen wat nie direk aan die wedstryd deelneem nie, moet buite die perkgrense en weg van die spelers, bly.

45.2 Indien ’n deel van die perk vir toeskouers gebruik word, moet hulle buite die baangrense en weg van die spelers, bly.

45.3 Hulle mag die spelers op geen wyse pla of van raad voorsien nie.

54.4 Indien die skeidsregter van mening is dat ’n oortreding van hierdie Reël plaasvind, moet die skeidsregter die toeskouer of toeskouers versoek om hierdie optrede te staak. Indien volgehou word met die onwettige optrede, moet die skeidsregter die Beheerliggaam vra om te verseker dat optrede gestaak word, insluitende om die oortreder of oortreders van die onmiddellike area van die perk of selfs van die klubgronde te verwyder, soos wat nodig mag wees..

45.5 Weddenskappe of dobbelary wat verband hou met enige wedstryd of wedstryde word nie toegelaat nie en mag nie plaasvind binne die gronde van enige klub nie. (Sien : World Bowls Regulations, Part VIII – Betting and match-fixing.)

Afdeling 4-Perke en toerusting

Afdeling 4.1—Die perk, sloot, walle en bane

46 Die perk

46.1 Die perk moet reghoekig of vierkantig wees.

46.2 Die lengte van die perk in die rigting van spel moet tussen 31meter en 40 meter te wees.

46.3 Die perk moet `n geskikte gelyk speeloppervlak hê.

46.4 Die speeloppervlak kan van plantaardige aard , of `n sintetiese oppervlak wees goedgekeur deur `n Nasionale Lidowerheid

46.5 Vir huishoudelike spel kan Nasionale Owerhede Lede die standaarde vir perke bepaal ooreenkomstig vorige uitgawes van hierdie reël.

47 Die sloot

47.1 Die perk word omring deur `n sloot.

47.2 Die sloot sal

47.2.1 tussen 200 millimeters en 380 millimeters wyd wees; en

47.2.2 tussen 50 millimeters en 200 millimeters diep wees.

47.3 Die sloot moet `n glyvrye oppervlak hê, sonder hindernisse en van `n materiaal wat nie die witte of balle kan beskadig nie.

47.4 In die geval van binnemuurse perke moet slegs die eindslote in die rigting van spel voldoen aan reels 47.2 en 47.3.

48 Die wal

48.1 Die sloot word omring deur `n wal.

48.2 Die wal moet minstens 230 millimeters bokant die vlak van die perk wees.

48.3 Die wal moet vertikaal wees en dus reghoekig (90°) tot die oppervlak van die perk of andersins teen `n hoek van hoogstens 35° vanaf `n reghoek.(sien die diagramme B.1.1, B.1.2 en B.1.3 in bylaag B.1)

48.4 Die oppervlak van die walwand word gemaak van, of bedek met `n material wat nie skadelik is vie die witte of balle nie.

48.5 geen trappe wat spel kan hinder mag in die walwand gesny word of teen die walwand geplaas word nie.

48.6 Indien advertensie banniere aan die walwand vasgeheg word moet dit gemaak wees van `n material wat nie die witte of balle kan spesifikasies soos beskryf in reëls 3 en 4 nog van toepassing is. Die banniere sal beskou word as deel van die walwand vir alle doeleindes binne die reëls.

49 Verdeling van perk

Die perk word verdeel in seksies wat bane genoem word.

49.1 Die bane moet:

49.1.1 tussen 4.3 meters en 5.8 meters wyd wees vir buitemuurse spel en

49.1.2 tussen 4.6 meters en 5.8 meters wyd wees vir binnemuurse spel.

Waar moontlik moet alle bane op `n perk dieselfde wydte hê.Vir huishoudelike doeleindes kan Lid Nasionale Owerhede besluit oor die standaarde vir die minimum wydtes van `n baan.

49.2 Die bane word opeenvolgend genommer en die middellyn van elke baan word aan elke kant deur `n pen, skyf of ander geskikte apparaat met die baannommer daarop aangedui. Dit word vertikaal vasgesit :

49.2.1 teen die walwand en plat teenaan; of

49.2.2 bo-op die wal nie hoogstens 100 millimeters van die rand; of

49.2.3 op die muur agter die wal (alleenlik vir binnemuurse spel)

49.3 Die vier hoeke van die bane word aangedui deur wit of helderkleurige grenspenne wat vertikaal vasgesit word:

49.3.1 Gelyk met die walwand en plat teenaan, of

49.3.2Op die walwand aangebring hoogstens 100 millimeters van die rand af.

49.4 Die grenspenne moet:

49.4.1 Hoogstens 50 millimeters breed en minstens 430 mm hoog indien dit aangebring word teen die wal van `n buite baan

49.4.2 Hoogstens 25 millimeters breed en nie minder as 600 millimeters hoog indien dit vasgemaak is bo-op die wal van `n buite sowel as `n binnemuurse baan .(Hierdie hoogte beperking geld nie wanneer buigbare grenspenne wat `n veer of soortgelyke meganisme bevat in hul basis wat dit toelaat om te buig met kontak met `n voorwerp of persoon.)

49.4.3 Hoogstens 25 millimeters wyd wees en die middellyn van die grenspen moet duidelik gemerk wees met `n dun swart vertikale lyn indien hulle aangebring is teen die walwand van `n binnemuurse perk.

49.5 Vir huishoudelike spel kan Lid Nasionale Owerhede besluit oor:

49.5.1 Die vereistes van grenspenne wat gemaak is ooreenkomstig vorige uitgawes van die reëls: en

49.5.2 Die vereistes vir die dun swart lyne wat die middellyn aandui van die grenspenne wat aan die walwand of bo-op die wal aangebring word van `n buite- of binnemuurse baan

49.6 Die grenspenne van `n buitemuurse baan moet:

49.6.1 minstens 600 millimeters van die sysloot vir buitemuurse spel, en

49.6.2 minstens 460 millimeters van die sysloot vir binnemuurse spel.

49.7 Indien `n grenspen nie vertikaal is nie, moet dit reggestel word voor die speler of skeidsregter besluit of die witte of bal binne die grens van die baan is .( hierdie geld nie indien die skeidsregter van `n grenssig gebruik maak nie.)

49.8 Indien `n speler of die skeidsregter bevind dat `n grenspen in die verkeerde posisie geplaas is, moet dit nie verskuif word voor die skof op albei geaffekteerde bane voltooi is nie. Die pen word daarna in die korrekte posisie geplaas deur die skeidsregter, of deur ooreenkoms van die skippers of teenstanders in Enkels, op albei bane wat daardeur geraak word.

49.9 Vir buitemuurse spel mag die hoekpenne met mekaar verbind word deur `n groen tou wat styf gespan word oor die oppervlak van die perk, met genoegsame ekstra los tou om die ooreenstemmende penne op die wal of die walwand te bereik. Nasionale Lidowerhede mag besluit om nie grenstoue te gebruik vir huishoudelike buitemuurse spel.

49.10 Die grenstou (verwys reël 49.9) mag nie opgetel of vasgehou word terwyl die witte of die bal in sy oorspronklike koers of in beweging is nie.

49.11 Penne, skyfies en ander tipe merkers wat gebruik word om die middellyn en hoeke van bane aan te dui word van `n material vervaardig wat nie die witte of balle sal beskadig nie.

49.12 Wit of helderkleurige penne of skyfies word vertikaal en gelyk met die walwand, of bo-op die kantwalle aangebring in die rigting van spel, om die 2 meter en 25 meter afstande vanaf die sloot aan te dui. (verwys diagram B.4.1 in bylaag B.4) Waar moontlik moet hierdie die enigste grenspenne wees wat sigbaar is op die sykante van die perk.

49.13 Die middellyn van elke baan mag vanaf 2 meter van elke sloot aangedui word en mag eindig op enige afstand tot en met `n maksimum van 25 meter vanaf die oorkantse sloot. (verwys diagram B.2.1 in bylaag B.2)

49.14 Die middellyn van elke baan mag gemerk word op `n afstand van 2 meter vanaf elke sloot (verwys diagram in bylaag B.2.2 in bylaag B.2))
Die merk kan:

49.14.1 lyne getrek in die vorm van `n "T" wees, of

49.14.2 `n klein stukkie van `n geskikte material wat onmiddellik benede die oppervlak van die perk aangebring word.(slegs vir buitemuurse spel)

49.15 Wanneer `n gedeelte van die perk gebruik word om toeskouers te akkommodeer, mag die syslote buite rekening gelaat word, mits die afstand aanwysers vorentoe gebring word en op `n geskikte wyse aangebring word en duidelik sigbaar is vir alle spelers.

49.16 Gedurende die tydperk waarin tydelike sitplekke op die perk voorsien word, moet daar `n onbelemmerde area van die perk wees met `n strook van minstens 900mm breed tussen die sitplek area en die buitegrens van die naaste baan.

Afdeling 4.2--- Toerusting: mat, witte, balle en meettoerusting

50 Mat

Die mat moet 600 millimeters lank en 360 millimeters breed wees.

51 Witte

51.1 Die witte moet solied bolvormig wees en kan wit of geel wees

51.2 Vir buitemuurse nie-sintetiese perke moet die witte

51.2.1 `n deursnee hê van tussen 63 millimeter en 64 millimeteren:

51.2.2 tussen 225 gram en 285 gram weeg

51.3 Vir buitemuurse sintetiese perke en binemuurse perke, moet

51.3.1 die witte `n deursnee hê van tussen 63 millimeter en 67millimeter en:

51.3.2 tussen 382 gram en 453 gram weeg.

52 Balle

52.1 Spesifikasies

52.1.1 Balle word van hout (lignum vitae), rubber of `n plastiese harpuis gemaak(dit word komposisie of plastiese balle genoem) en kan enige kleur wees wat aanvaarbaar is vir WB. Die basiese kleur word tydens die vervaardigings proses bygevoeg.

52.1.2 Kuiltjies wat ontwerp is om die speler se greep op die bal te verbeter (bv.groewe of "dimples") mag tydens die vervaardigingsproses aangebring word. Dit mag ook by `n latere geleentheid aangebring word maar dan slegs deur `n Gelisensieerde Vevaardiger of `n Gelisensieerde Toetsbeampte.

52.1.3 Elke stel balle het die speler se individuele embleem, onderskeidings-teken of gravering as `n onderskeidingsteken binne die kleinste ring aan elke kant van die bal.

52.1.4 Die vereistes vir onderskeidingstekens is van toepassing op alle balle wat gebruik word in Internasionale Wedstryde, Wêreld Rolbal Kampioenskappe en Gemenebes Wedstryde.

52.1.5 Vir huishoudelike spel kan die Nasionale Owerhede Lede besluit insake die vereistes vir onderskeidingstekens.

52.1.6 Balle van hout gemaak moet:

52.1.6.1 `n deursnee hê van tussen 116 millimeters en 134 millimeters en:

52.1.6.2 tot 1.59 kilogram weeg.

52.1.7 Balle gemaak van rubber of plastiese harpuis moet:

52.1.7.1`n deusnee hê van tussen 116 millimeters en 131 millimeters: en

52.1.7.2 tot 1.59 kilogram weeg.

52.1.8 Die Beheerliggaam kan onderskeidingstekens verskaf vir spelers om tydelik aan hulle balle te heg of om hul eie onderskeidingstekens te gebruik Indien sodanigeonderskeidingstekens gebruik word :

52.1.8.1 is hulle deel van die bal vir alle doeleindes van die Reëls van die Spel Rolbal

52.1.8.2 daar moet net een sodanige kenteken aan elke kant van die bal wees.

52.1.8.3 Sodanige kenteken mag nie oor die onderskeidingsteken aan die nie-swaaikant van die bal aangeheg word nie .Dit mag egter oor die onderskeidingsteken aan die swaaikant van die bal aangeheg word.

52.1.8.4 Alle balle wat aan spelers in dieselfde span of kant behoort sodanige onderskeidingstekens aangeheg te hê en hierdie kentekens moet van dieselfde kleur en ontwerp wees. Maar spelers mag onderskeidings tekens gebruik wat verskil in grote wat deur die ander spelers in hulle span of kant waar dit nodig is as gevolg van die verskille in die grote van die vervaardigers se groewe op die balle.

52.1.8.5 Indien opponerende spanne of kante dieselfde ontwerp of kleur onderskeidingstekens het, en daar geen alternatief beskikbaar is nie, moet die span of kant wat tweede in die trekking is, hulle onderskeidings tekens verwyder.

52.1.9 In alle wedstryde moet `n speler speel met die aangewese getal balle van dieselfde stel.

52.2 Swaai van bal

52.2.1 Die Standaard Verwysigingsbal sal `n swaai hê wat goedgekeur is deur World Bowls. Geen bal mag minder swaai hê as die Standaard Verwysigingsbal nie en moet gestempel wees met ‘n geregistreerde World Bowls Stempel

52.2.2 Ten einde die akkuraatheid van die swaai en die sigbaarheid van die World Bowls Stempel te toets, moet alle balle elke 10 jaar hertoets en herstempel word. Indien die datum stempel nie duidelik sigbaar is nie kan dit selfs vroeër getoets word.

52.2.3 Vir huishoudelike doeleindes kan die Nasionale Owerhede Lede besluit oor die hertoets en herstempel van balle.

52.3 Verandering aan swaai:

52.3.1 `n speler mag nie die swaai van enige bal met die geregistreerde stempel van World Bowls op enige wyse verander of laat verander nie, behalwe deur `n gelisensieerde Toetsbeampte, enige bal gestempel met die geregistreerde “World Bowls Stamp” op enige manier wat die swaai van die bal sal verander nie.

52.3.2 Enige speler wat hierdie reël verbreek se deelname aan spel sal opgeskort word vir `n tydperk soos bepaal deur die Nasionale Owerheid waarvan sy klub `n lid is.

52.3.3 Sodanige opskorting moet deur die betrokke Nasionale Owerheid by WB aangemeld word en die opskorting sal van krag wees by alle Nasionale Owerhede.

52.3.4 Spelers of eienaars wat die gegraveerde ringe of kuiltjies op die balle verf oortree nie hierdie reël nie.

52.4 Beswaar teen balle

52.4.1 Enige beswaar teen balle moet gegrond wees op die basis as dat die balle nie aan een of twee van die vereistes van reëls 52.1 en 52.2 voldoen nie

52.4.2 `n Beswaar kan geloods word by die teenstander, die bestuurder in `n kantspel, die skeidsregter of die Beheerliggaam.

52.4.3 Geen beswaar of `n aanduiding van `n beswaar mag gedurende die proefskofte of die wedstryd geloods word nie. Indien wel, en as die persoon wat die beswaar loods `n teenstander is, sal sodanige persoon gediskwalifiseer word en die wedstryd sal aan die oponente toegeken word

52.4.4 Indien `n beswaar aangeteken word:

52.4.4.1 Moet dit aangeteken word by die skeidsregter of die Beheerliggaam;

52.4.4.2 Indien beswaar aangeteken word, moet dit gedoen word binne 10 minute na voltooing van die laaste skof waarin die balle gebruik is, en

52.4.4.3 Indien die persoon wat die beswaar aanteken `n opponent of die bestuurder in `n kantspel is, moet sodanige persoon `n deposito aan die skeidsregter of die Beheerliggaam betaal. Hierdie bedrag sal `n vaste bedrag wees wat jaarliks vasgestel sal word deur WB of die betrokke Nasionale Owerheid Lid.

52.4.5 Wanneer `n beswaar eers geloods is en die deposito betaal is mag dit nie weer herroep word nie.

52.5 Opvolg na `n beswaar teen balle

52.5.1 Die skeidsregter sal versoek dat die gebruiker van die balle, of die eienaar van die balle, die stel balle aan hom oorhandig sodat dieskeidsregter die stel balle na die Beheerliggaam kan stuur om sodoende deur `n Gelisensieerde Toetsbeampte getoets te word.

52.5.2 Balle wat ingestuur word vir toetsdoeleindes moet in stelle van vier wees.

52.5.3 Indien die balle nie aan die vereistes van reël 52.1.9 voldoen nie na `n beswaar in hierdie verband ingedien is, hoef dit nie na `n Gelisensieerde Toetsbeampte gestuur te word nie.In dié geval kan die beswaar deur die Beheerliggaam hanteer word. (deur bv die reeksnommers na te gaan)

52.5.3.1 Indien die Beheerliggaam bevind dat die balle aan die vereistes voldoen van reël 52.1.9, sal reël 52.5.7 toegepas word.

52.5.3.2 Indien die Beheerliggaam bevind dat die balle nie aan die vereistes van reel 52.1.9 voldoen nie, sal reël 52.6.1.3 toegepas word

52.5.4 Indien die eienaar van die balle weier om die balle waarteen beswaar aangeteken is aan die skeidsregter te oorhandig, sal die wedstryd aan die opponent toegeken word.

52.5.5 Nog die gebruiker nog die eienaar mag die stel balle waarteen beswaar aangeteken is, gebruik in enige wedstryd wat beheer of toegelaat word deur die Beheerliggaam, totdat die balle getoets is deur `n Gelisensieerde Toetsbeampte.

52.5.6 Wanneer die skeidsregter die balle in ontvangs neem , moet hy onmiddelik stappe neem om die balle aan die Sekretaris van die Beheerliggaam te oorhandig. Sodanige persoon sal dan so gou as moontlik reël dat die balle deur `n Gelisensieerde Toetsbeampte getoets word. Die toets moet uitgevoer word in die teenwoordigheid van verteenwoordigers van enige van die volgende liggame: WB, die Nasionale Owerheid Lid, die Beheerliggaam en die gebruiker/ eienaar indien hulle dit sou wou bywoon.

52.5.7 Indien die Gelisensieerde Toetsbeampte vind dat die stel balle waarteen beswaar aangeteken is wel aan die vereistes van Reël 52.1 en 52.2 voldoen:

52.5.7.1 Word die stel balle aan die gebruiker / eienaar terugbesorg deur die Beheerliggaam; en

52.5.7.2 die persoon wat die beswaar aangeteken het verloor dan hul deposito en moet alle kostes wat aangegaan is om die balle te laat toets aan die Beheerliggaam betaal.

52.6 Balle wat nie aan die toetsvereistes voldoen nie

52.6.1 Balle wat nie aan die toetsvereistes voldoen nadat `n beswaar aangeteken is (verwys Reël 52.4)

52.6.1.1 As `n bal deur `n Gelisensieerde Toetsbeampte afgekeur is omdat dit nie aan reëls 52.1 en 52.2 voldoen nie, sal die beampte die bal verander soos nodig voor dit terugbesorg word.

52.6.1.2 As sodanige bal nie verander kan word om te voldoen aan die vereistes van reëls 52.1 en 52.2 nie, sal die stempel gekanselleer word deur die Toetsbeampte wat `n ` X ` oor

enige huidige stempel sal druk voor die balle terugbesorg word.

52.6.1.3 Indien `n Gelisensieerde Toetsbeampte die stel balle waarteen beswaar aangeteken is toets en bevind dat hulle nie aan die vereistes van reels 52.1 en 52.2 voldoen nie:

52.6.1.3.1 sal die wedstryd aan die teenstander toegeken word.

52.6.1.3.2 die deposito moet terugbesorg word aan die persoon wat beswaar aangeteken het

52.6.1.3.3 die gebruiker of die eienaar van die stel balle moet alle kostes in dié verband aangegaan aan die Beheerliggaam vergoed.

52.6.2 Wanneer bevind word, tydens roetine her-toetsing, dat balle nie aan die toetsvereistes voldoen nie (verwys reël 52.2.2)

52.6.2.1 Indien `n Gelisensierde Toetsbeampte bevind dat balle nie aan die vereistes van reëls 52.1 of 52.2, voldoen nie, het die gebruiker of die eienaar van die stel balle die keuse om:

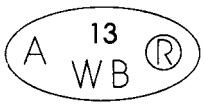
52.6.2.1.1 die balle deur die Gelisensieerde Toetsbeampte te laat verander soos nodig voor dit terugbesorg word;

52.6.2.1.2 of die balle onveranderd te laat en die Gelisensieerde Toetsbeampte sal die huidige amptelike stempel wat op die bal aangebring is, kanselleer deur `n `X ` bo-oor die huidige stempel te druk voor dit terugbesorg word.

52.6.2.2 Indien die Gelisensieerde Toetsbeampte nie die balle kan verander om aan die vereistes van reël52.1 en 52.2 te voldoen nie, moet hy die huidige stempel kanselleer deur ` n X te druk daaroor voor die balle terugbesorg word.

53 Balle: World Bowls Stempel

53.1 Gelisensieerde Vervaardigers en Toetsbeamptes sal toegelaat word om die geregistreerde World Bowls Stempel aan te bring tussen die binne en buite ringe van balle. Afdrukke op die loopvlak moet waar moontlik vermy word



WB	World Bowls
A	dui die kode letter van die Gelisensieerde Vervaardiger of Gelisensieerde Toetsbeampte aan
Syfers	Dui die vervaljaar aan (in hierdie voorbeeld, 2017)
R	toon aan dat die stempel `n geregistreede handelsmerk is

53.2 Die huidige World Bowls Stempel het in werking getree op 1 April 2002 en moet gebruik op alle nuwe balle, en balle wat hertoets is, vanaf daardie datum.

53.3 Beide die International Bowling Board (IBB) en die World Bowls Board (WBB) se stempels, wat gebruik was voor die huidige World Bowls Stempel,

sal geldig wees totaan die einde van die jaar waarin die stempel verval.(Die stempel in bostaande illustrasie sal byvoorbeeld nie geldig wees na 31 Desember 2017 nie

53.4 Indien balle gestempel is met die geregistreerde World Bowls Stempel, en in alle ander opsigte in pas is met die Reëls van die Spel, mag hulle gebruik word in alle wedstryde onder die beheer van WB of enige Nasionale Owerheid .

53.5 Vir huishoudelike spel kan Nasionale Owerheid Lede besluit oor die bepalings vir die stempels op balle..

54 Meettoerusting

Die skeidsregter moet geskikte toerusting saambring, of die klub op wie se perk gespeel word moet die toerusting voorsien, sodat die skeidsregter in staat gestel word om sy pligte uit te voer soos voorsien in reël 56. Die volgende moet as die minimum vereistes ingesluit word:

54.1 `n afskrif van die heersende Reëls van die spel Rolbal;

54.2 lang maatband van minstens 25 meter in lengte;

54.3 toerusting om te meet tussen die witte en balle wanneer die afstand tussen hulle groter is as wat gemeet kan word met `n verstelbare instrument (bv. `n toumaat)

54.4 `n verstelbare meetinstrument( "bullet of `n "box measure)

54.5 meetpassers (kallipers;)

54.6 blad-diktemeter

54.7 stutte (om balle wat oorleun te stut); en

54.8 toerusting (wat geskik sal wees om te bepaal of die witte of bal binne die sygrens van die baan is wanneer die grense van die baan nie gedefinieer is deur `n groen tou soos beskryf in reël 49.9 nie) soos byvoorbeeld

54.8.1 `n draagbare veerbelaaide tou,

54.8.2. `n spieël en `n reghoek (albei met `n waterpas); of

54.8.3 a liner siter

54.8.4 of `n grens teleskoop.

Afdeling 5-Administrasie

Afdeling 5.1 Spelformate

55 Spelformate

55.1 Wêreld byeenkomste en Statebonds Wedstryde

55.1.1 Enkels behels 21 skote (enige skote meer as 21 word nie getel nie), stellespel of enige ander formaat soos voorafbepaal deur W.B. Elke speler speel vier balle om die beurt.

55.1.2 Pare behels 18 skofte, stellespel of enige ander formaat soos voor-afbepaal deur W.B.Elke speler speel twee, drie of vier balle om die beurt.

55.1.3 In driespel kan twee of drie balle om die beurt gespeel word. Die formaat van spel sal 18 skofte wees(elke speler sal twee balle speel) 15 skofte (elke speler speel 3 balle) of enige ander formaat soos vooraf ooreengekom met WB

55.1.4 Vierspel behels 18 skofte, stellespel of enige ander formaat soos voorafbepaal deur W.B. Elke speler speel twee balle om die beurt.

55.1.5 Daar mag `n tydsbeperking op spel wees. Die Beheerliggaam besluit oor `n tydsbeperkingvoor spel begin. So `n wedstryd eindig:
55.1.5.1 wanneer die voorafbepaalde aantal skote behaal is:
55.1.5.2 wanneer die voorafbepaalde aantal skofte gespeel is: of
55.1.5.3 indien `n skof nog nie voltooi is wanneer die tydsbeperking verby is, dan wanneer daardie skof voltooi is.

55.1.6 Die beheerliggaam het die mag om in die Spelvoorwaardes maatreëls vir die insluiting van plaasvervangers, wat verskil van dié soos beskryf in reels 32 en 33 in te sluit indien dit noodsaaklik is om die Kampioenskappe suksesvol te kan voltooi.Die Beheerliggaam kan ook besluit oor die bepalings vir reserwe of plaasvervanger spelers om die plek te neem van spelers wat nie na die eerste rondte in enige ander rondte kan speel nie

55.1.7 Verandering aan die program.
Die Beheerliggaam het die reg om die program te wysig of aan te pas wanneer nodig indien daar ongure weersomstandigheid is, of as enige ander toestand ongewens is. Die Beheerliggaam mag ook spel tydelik opskort of staak en mag ook enige van die program voorwaardes wysig, indien van mening dat sodanige wysiging noodsaaklik is vir die suksesvolle voltooing van die kampioenskappe.

55.8 Internasionale byeenkomste

55.2.1 Enkels behels 21 skote (enige skote meer as 21 word nie getel nie), stellespel of enige ander formaat soos vooraf ooreengekom deur W.B. Elke speler speel vier balle om die beurt.

55.2.2 Pare behels 18 skofte, stellespel of enige ander formaat soos vooraf ooreengekom met W,B.Elke speler speel twee, drie of vier balle om die beurt.

55.2.3 In driespel kan twee of drie balle om die beurt gespeel word. Die formaat van spel sal 18 skofte wees (elke speler sal twee balle speel) 15 skofte (elke speler speel 3 balle) of enige ander formaat soos vooraf ooreengekom met WB.

55.2.4 Vierspel behels 18 skofte, stellespel of enige ander formaat soos vooraf ooreengekom met W.B.Elke speler speel twee balle om die beurt.

55.2.5 Die formaat van spel vir Enkels, Pare, Driespel of Vierspel wat deel vorm van kantspel is dieselfde soos beskryf in reëls 16.2.1, 16.2.2, 16.2.3 en 16.2.4 soos wat dit van toepassing is.

55.2.6 Daar kan `n tydsbeperking wees.Die Beheerliggaam bepaal die tydsbeperking voor spel `n aanvang neem. Die wedstryd sal tot `n einde kom
55.2.6.1 wanneer die voorafbepaalde getal skote gespeel is
55.2.6.2 wanneer die voorafbepaalde getal skofte gespeel is of
55.2.6.3 indien `n skof reeds `n aanvang geneem het wanneer die tydsbeperking verstreke is sal die wedstryd eindig wanneer daardie skof voltooi is.

55.2.7 Die beheerliggaam het die reg om in die Spelvoorwaardes maatreëls vir die insluiting van plaasvervangers, wat verskil van dié soos beskryf in reëls 32en 33 ,in te sluit indien dit noodsaaklik is om die Kampioenskappe suksesvol te kan voltooi. Die Beheerliggaam kan ook besluit oor die bepalings vir die insluiting van reserwe of plaasvervanger spelers om die plek te neem van spelers wat nie na die eerste rondte in enige ander rondte kan speel nie

55.2.8 Verandering aan die program.
Die Beheerliggaam het die reg om die Kampioenskap program te verander of te wysig wanneer nodig, indien daar ongunstige weersomstandighede is, of as enige ander toestand ongewens is. In die geval van binnemuurse spel wanneer daar `n kragonderbreking is en die lig geaffekteer is. Die Beheerliggaam mag ook spel tydelik opskort of staak in enige wedstryd, en mag ook enige van die program voorwaardes wysig, indien van mening dat sodanige wysiging noodsaaklik is vir die suksesvolle voltooing van die Kampioenskappe.

55.3 Plaaslike byeenkomste

55.3.1 Die formaat van spel vir Enkels, Pare, Driespel, Vierspel en kantspel sal deur die Beheerliggaam bepaal word.

55.3.2 Daar mag `n tydsbeperking op spel wees. Die Beheerliggaam besluit op die tydsbeperking voor aanvang van spel. Die wedstryd eindig wanneer:

55.3.2.1 die voorafbepaalde aantal skote behaal is: of

55.3.2.2 die voorafbepaalde aantal skofte klaar gespeel is:of

55.3.2.3 indien `n skof reeds `n aanvang geneem het wanneer die tydsbeperking verstreke is, sal die wedstryd eindig wanneer die skof voltooi is.

55.3.3 Die beheerliggaam het die reg om in die Spelvoorwaardes maatreëls vir die insluiting van plaasvervangers, wat verskil van dié soos beskryf in reëls 32 en 33 in te sluit indien dit noodsaaklik is om die Kampioenskappe suksesvol te kan voltooi. Die Beheerliggaam kan ook besluit oor die bepalings vir die insluiting van reserwe of plaasvervanger spelers om die plek te neem van spelers wat nie na die eerste rondte in enige ander rondte kan speel nie.

55.3.4 Verandering aan die program
Die Beheerliggaam het die reg om die Kampioenskap program te verander of te wysig wanneer nodig, indien daar ongunstige weersomstandighede is, of as enige ander toestand ongewens is. In die geval van binnemuurse spel wanneer daar `n kragonderbreking is en die lig geaffekteer is. Die Beheer liggaan mag ook enige van die program voorwaardes wysig, indien van mening dat sodanige wysiging nood – saaklik is vir die suksesvolle voltooing van die Kampioenskappe.

56 Spel in stelle

56.1 Spelformaat

56.1.1 Kompetisies wat in die stelleformaat gespeel word mag bestaan uit seksiespel, uitklopspel of `n kombinasie van beide.

56.1.2 Elke wedstryd bestaan uit die beste van twee stelle, met elke stel formaat bestaande uit nege skofte of enige ander formaat soos vooraf bepaal deur die Beheerliggaam.

56.1.3 Die wenner van elke stel sal die speler of span wees met die hoogste getal skote wanneer die negende skof voltooi is.

56.1.4 Indien die getal skote gelykop is na die negende skof van die stel, sal die stel gelykop eindig.

56.1.5 Tydens stellespel moet al nege skofte voltooi word.

56.1.6 Tydens uitklopspel sal daar geen verdere spel wees indien dit op enige gegewe stadium onmoontlik is vir een speler of span om gelykop te speel of om te wen gegewe die aantal oorblywende skofte nie.

56.2 Valbylskof

56.2.1 Indien die wedstryd gelykop eindig nadat twee stelle voltooi is (die spelers of spanne het elk een stel gewen of albei stelle het gelykop ge-eindig), sal `n valbylpot gespeel word en die beste uit drie skofte bepaal die wenner.

56.2.2 Die valbylpot word bepaal deur die hoogste getal skote wanneer die derde skof voltooi is.

56.2.3 Daar sal geen verdere spel wees in die valbylpot indien dit op enige gegewe stadium onmoontlik is vir een speler of span om gelykop te speel of om te wen gegewe die aantal oorblywende skofte nie.

56.2.4 Indien die derde skof van `n valbylpot voltooi is en die telling is steeds gelykop word `n vierde valbylpot gespeel om die wenner te bepaal.

56.2.5. Indien die vierde valbylpot ook `n gelykop telling het word verdere valbylpotte gespeel word totdat `n wenner bepaal kan word.

56.3 Seksie wenners

56.3.1 Punte sal as volg toegeken word

56.3.1.1. Drie stel punte sal toegeken word vir elke wedstryd wat gewen word. Geen stel punte word toegeken indien `n wedstryd verloor word nie.

56.3.1.2 Een punt sal toegeken word vir elke stel wat gewen word. `n Halwe stel punt sal toegeken word vir elke stel wat gelykop gespeel word. Geen stel punt word toegeken vir `n stel wat verloor word nie. (Die valbylpot is nie `n stel nie.)

56.3.1.3 Indien `n wedstryd verbeur word, sal twee wedstryd punte, twee stelle punte en `n net totaal van skote, soos gemiddeld behaal deur die wenners van al die ander wedstryde in dieselfde rondte van dieselfde wedstryde.

56.3.2 Seksie wenners sal as volg beslis word.

56.3.2.1 Hoogste wedstrydpunte behaal

56.3.2.2 Indien wedstrydpunte gelykop is, het die speler of span met die hoogste getal stelle gewen.

56.3.2.3 Indien wedstrydpunte, stelle gewen gelykop is , die speler of span met die hoogste net totaal van stelle punte behaal in al die wedstryde van die seksie.

56.3.2.4 Indien wedstrydpunte, stelle gewen en netto totaal van stelle punte gelykop is het die speler of span met die hoogste netto totaal van skote behaal in al die wedstryde in die seksie (nie insluitend valbylskofte nie) gewen.

56.3.2.5 Indien wedstrydpunte, stelle gewen, net totaal van stelle punte en netto totaal vanskote gelykop is, het die speler of span wat die wedstryd tussen die gelykop spanne gewen het, gewen.

56.4 Eerste om te speel.

56.4.1 Eerste stel: die skippers of teenstanders in Enkels moet loot deur `n muntstuk op te gooi en die wenner van die loting het die keuses soos beskryf in reël 5.2.2.

56.4.2 Tweede stel: die wenner van die eerste stel moet die mat plaas, die witte aflewer en die eerste bal speel.Indien die eerste stel gelykop is, moet die wenner van die laaste skof in daardie stel die mat plaas en die witte aflewer.

56.4.3 In die eerste, vierde en enige verdere skofte van `n valbylskof moet die skippers of die teenstanders in Enkels `n muntstuk opskiet en die wenner van die loot het die keuse soos beskryf in reël 5.2.2.

56.4.4 In alle skofte na die eerste skof van elke stel (insluitend valbylpotte) ,moet die wenner van die vorige skof waarin skote getel het die mat plaas en die eerste bal aflewer.,Indien die eerste skof van die eerste stel, of die eerste skof van `n valbylpot egter gelykop is, sal die speler wat eerste gespeel het in daardie skof ook eerste speel in die tweede skof van die eerste stel, of die tweede skof van die valbylpot.

56 5 Herplasing van die witte

56.5.1 Indien `n witte in beweging geheel en al buite die kantgrense van die baan eindig ,of terugspring tot `n afstand van minder as 20meter van die matlyn, moet die skof nie dood verklaar word nie. In plaas daarvan moet die witte geplaas word met die naaste punt van die witte tot die matlyn, op die aangewese plek soos beskryf in reëls 56.5.2, of 56.5.3, en spel sal hervat word.

56.5.2 Drie herplasings posisies

56.5.2.1 Indien die witte buite die kantgrense aan die regterkant van die baan eindig, word dit met die naaste kant van die witte tot die matlyn, op `n voorafbepaalde punt op die baan, 2 meter vanaf die voorste sloot en 1.5 meter regs van die middellyn geplaas.

56.5.2.2 Indien die witte buite die kantgrense aan die linkerkant van die baan eindig, word dit met die naaste kant van die witte 2 meter vanaf die voorste sloot en 1.5 meter links van die middellyn geplaas.

56.5.2.3 Indien die witte bo-oor die walwand eindig maar binne die grense van die baan, of indien dit in enige holte in die waland tot rus kom, word dit met die naaste kant van die witte tot die matlyn , op `n voorafbepaalde punt op die baan, 2 meter van die voorste sloot op die middellyn geplaas.

56.5.2.4. Indien die witte terugspring tot `n afstand minder as 20 meter vanaf die matlyn, word dit geplaas:

56.5.2.4.1 Met die naaste kant van die witte tot die matlyn op die voorafbepaalde punt soos beskryf in reels 56.5.2.1en 56.5.2.2 of

56.5.2.4.2 Met die naaste kant van die witte tot die matlyn op die voorafbepaalde punt soos beskryf in reël 56.5.2.3 indien dit op die middellyn tot rus kom

56.5.3 Een herplasings posisie

`n Enkele herplasings posisie wat 2 meters van die voorste sloot en op die middellyn can gebruik word as `n alternatief vir die drie herplasings posisies soos beskryf in reël56.5.2.

56.5.4 Indien enige van die voorafbepaalde punte soos genoem I n reëls 56.5.2 en 56.5.3 geheel of gedeeltelik bedek is deur `n bal word die witte geplaas so na as moontlik aan die bedekte punt in lyn met daardie punt en die ooreenkomstige punt aan die oorkant van die baan sonder om aan die bal te raak.

56.5.5 Die voorafbepaalde punte soos genoem in reels 56.5.2 en 56.5.3 word gemerk met kryt of enige ander geskikte metode. (sien diagram B.2.3.1 en B 2.3.2 in bylaag B.2.).

Afdeling 5.2- Reëls vir spel

57 Reëls vir spel

57.1 Huishoudelike voorskrifte

57.1.1 Vir huishoudelike spel mag Nasionale Owerheid Lede reëls maak ('huishoudelike reëls') om die volgende aspekte van die sport te dek

57.1.1.1 Riglyne vir speel of oefen op dieselfde perk op dieselfde dag as `n wedstryd of kompetisie. (verwys reël 3.4)

57.1.1.2 Riglyne vir die gebruik van draagbare grondseile in die plek van vaste grondseile. (verwys reel 6.1.5.6)

57.1.1.3 Die afstand tussen die matlyn en die witte waarin die witte tot stilstand kom , om beskou te word as foutiewelik afgelewer. (verwys reël 10.5)

57.1.1.4 Plaasvervanger spelers (verwys reël 33.9)

57.1.1.5 Afwesige spelers in in kantspel (verwys reël 39.2.3)

57.1.1.6 Die gebruik van `n telbord in die plek van een van die telkaarte(verwys reël 40.1.8)

57.1.1.7 Die oordra van die skippers se pligte in verband met die telkaarte na ander lede van die span (verwys reël 40.1.9)

57.1.1.8 Kunstoestelle vir die aflewering van die witte of bal (verwys reël 41.8)

57.1.1.9 Die gebruik van sintetiese oppervlaktes (verwys reël 46.4)

57.1.1.10 Riglyne vir bane wat aangelê is volgens voorskrifte van vorige uitgawes van die Reëls van die Spel Rolbal (verwys reël 46.5)

57.1.1.11 riglyne vir die minimum wydte van `n baan(verwys reël 49.1)

57.1.1.12 riglyne vir grenspenne wat gemaak is volgens vorige uitgawes van die Reëls van die Spel Rolbal (verwys reël 49.5)

57.1.1.13 riglyne vir dun swart strepe om die middellyn van die grens-penne aan te dui. Laasgenoemde word aangebring gelyk met die walwand vir `n buitemuurse perk, of op die walwand vir 'n buitemuurse of `n binnemuurse perk (verwys reël 49.5)

57.1.1.14 die gebruik van grenstoue (verwys reël (49.9.)

57.1.1.15 onderskeidende kenmerke op balle (verwys reël 52.1.5);

57.1.1.16 hertoets en herstempel van balle (verwys reël (52.2.3)

57.1.1.17 die deposito wat betaal moet word wanneer `n beswaar geloods word teen balle (verwys reël 52.4.4.3);

57.1.1.18 vereistes vir die stempel op balle (verwys reël 53.5);

57.1.1.19 beperkings op finansiële vergoeding (verwys reël 57.2.2)

57.1.1.20 kleure vir skoeisel en die tipe skoensole. (verwys Bylaag A.2.2)

57.1.1.21 kleure en tipes klere insluitend rolbal habdskoene. (verwys Bylaag A.3)

57.1.2 Indien daar geen huishoudelike reël is om `n spesifieke aspek van die sport, soos genoem in reë; 57.1.1 te dek nie, word alle wedstryde gespeel volgens die Reëls van die Spel Rolbal

57.1.3 Nasionale Owerhede Lede moet `n afskrif van hul huishoudelike reëls voorsien aan alle afdelings en klubs wat onder hul beheer is.

57.2 Spelvoorwaardes

57.2.1 Beheerliggame moet besluit watter Spelvoorwaardes nodig is om hul kompetisies te beheer.

57.2.2 Beheerliggame wat suiwer sosiale of toernooie vir ontspannings doeleindes hou (dws kompetisies wat nie direk of indirek uitloop op `n klub title of wat `n speler kwalifiseer om vir `n Distrik ,Nasionale of Internasionale titel te speel nie), of kwalifiseer vir finansiële vergoeding soos vasgestel binne die beperking van die Nasionale Owerhede , kan spelvoorwaardes opstel wat aspekte insluit wat verskillend is van die soos beskryf in "Reëls van die Sport Rolbal"

57.2.3 Beheerliggame wat beheer het oor kompetisies bo en behalwe klub kompetisies soos beskryf in wet 57.2.2 moet seker maak dat hulle spelvoorwaardes voldoen aan die vereistes soos beskryf in Bylaag A.1.

Afdeling 5.3- Administratiewe aangeleenthede

58 Internasionale toere en kompetisies

(World Bowls Regulations Part V – Laws of the Sport, Clause 9 – International Tours and Competitions.)

59.1 'n Internasionale byeenkoms vereis skriftelike toestemming van WB.

58.2 Die toestemming sal alleenlik toegestaan word as die deelnemende spelers geaffilieer is met (met ander woorde, 'n lid is van) 'n Lid Nasionale Owerheid.

58.3 Indien 'n Lid Nasionale Owerheid meeding teen 'n Nasionale Owerheid wat nie geaffilieer is nie, sal die Raad van WB die Nasionale Owerheid wat geaffilieer is penaliseer (insluitende diskwalifikasie van 'n toekomstige Internasionale Byeenkoms), soos wat die Raad as toepaslik beskou onder daardie omstandighede

59 Beheer van Enkelspel, Parespel, Driespel en Vierspel

Al die Reëls van die Spel Rolbal sal, waar toepaslik, geld vir Enkelspelpel, Parespel, Driespel en Vierspel.

60 Uikontraktering uit die Reëls van die Spel Rolbal

Geen Beheerliggaam of individu het die reg of die mag om uit te kontrakteur uit enige van die Reëls van die Spel Rolbal nie.

Bylaag A

A.1 Spelvoorwaardes

A.1.1 Die Beheerliggaam moet die Spelvoorwaardes vir ’n byeenkoms bepaal voordat besonderhede van die byeenkoms bekend gemaak word.

A.1.2 Die Spelvoorwaardes moet beskikbaar wees vir skeidsregters en vir deelnemende spelers wat daarom vra. Dit moet ook duidelik sigbaar vertoon word by elke wedstrydplek gedurende die duur van die byeenkoms.

A.1.3 Spelvoorwaardes moet minstens die volgende insluit.

- A.1.3.1 Die tipe byeenkoms (bv. Uitnodigings Pare Toernooi, Gemengde Vierspel, ens.).
- A.1.3.2 Begin- en einddatums en -tye.
- A.1.3.3 Wedstrydplek (of wedstrydplekke).
- A.1.3.4 Inskrywingvoorwaardes (soos oop of beperkte inskrywing, spelervereistes, ens.).
- A.1.3.5 Spelformaat (bv. in seksies of as uitklop).
- A.1.3.6 Lengte van wedstryde (bv. Getal balle, skofte, skote, stelle, tydbeperkings, ens.).
- A.1.3.7 Reëlings ten opsigte van proefskofte.
- A.1.3.8 Skoeisel en kleredrag (insluitende enige voorwaardes gestel deur borge). (Sien bylaag A.2 en A.3.)
- A.1.3.9 Voorwaardes ten opsigte van balstempels.
- A.1.3.10 Verklaring dat alle wedstryde gespeel sal word volgens die Reëls van die Spel Rolbal.

A.1.4 Besonderhede van die volgende moet ook in die Spelvoorwaardes vervat word, indien van toepassing.

- A1.4.1 Verklaring dat die byeenkoms ’n lisensie het van WB, ’n Lid Nasionale Owerheid of ’n afdeling binne ’n Lid Nasionale Owerheid,wat ook al van toepassing is.
- A.1.4.2 Wysigings aan die formaat of lengte of beide van ’n wedstryd indien die wedstryd gestaak moet word.
- A.1.4.3 Reëlings vir herplasing van die witte.
- A.1.4.4 Reëlings om die wenners te bepaal vir toernooi wedstryde en reeks wedstryde. Indien punte toegeken gaan word vir wedstryde gewen of gelykop gespeel, moet die aantal punte toegeken drie en een respektiewelik wees.
- A .1.4.5 Reëlings vir die gebruik van elektroniese toerusting vir spelers met gehoorgestremdheid.
- A.1.4.6 Rëelings ten opsigte van oefening
- A.1.4.7 Rëelings ten opsigte van opwarming.
- A.1.4.8 Die periode onmiddellik na die geskeduleerde aanvangstyd van `n wedstryd waarbinne spelers teenwoordig moet wees.
- A.1.4.9 Reëlings in verband met afwesige spelers.
- A.1.4.10 Rëelings ten opsigte van plaasvervangers.
- A.1.4.11 Rëelings ten opsigte van die beheer van stadige spel.(verwys Bylaag A.5)
- A.1.4.12 Rëelings ten opsigte van die beperking van die beweging van spelers (sien Bylaag A.4).
- A.1.4.13 Tabak- en alkoholbeleid by elke wedstrydplek.
- A.1.4.14 Rëelings ten opsigte van verbode middel toetse.
- A.1.4.15 Gedragskode en dissiplinêre prosedures.
- A.1.4.16 Noodgeval komitee en dispuut komitee.
- A.1.4.17 Pryse en toekennings.

A.2 Skoeisel

A.2.1 Spelers, skeidsregters en merkers moet skoeisel met plat sole (hakloos) dra terwyl hulle op die perk speel of as skeidsregters of as merkers optree.

A.2.2 WB en Lid Nasionale Owerhede mag die gebruik van spesifieke kleure skoeisel en tipe sole, goedkeur.

A.3 Kleredrag

WB en Lid Nasionale Owerhede mag bepaalde kleure en spesifieke tipe kleredrag (insluitende rolbalhandskoene) vir spelers, skeidsregters en merkers as hulle op die perk speel of as skeidsregters of merkers optree, goedkeur.

A.4 Beperking van beweging van spelers gedurende spel

Indien ’n beheerliggaam besluit dat dit nodig is om die beweging van spelers gedurende spel te beperk, moet hiervoor voorsiening gemaak word in die Spelvoorwaardes, volgens die volgende riglyne.

A.4.1 Na aflewering van hul eerste bal sal spelers slegs onder die volgende voorwaardes toegelaat word om die kop te besoek.

A.4.1.1 Enkelspelpel

A.4.1.1.1 die teenstanders na aflewering van hul derde en vierde balle.

A.4.1.2 Parespel (waar elke speler vier balle speel)

A.4.1.2.1 die eerstes: na aflewering van hul derde en vierde balle; en

A.4.1.2.2 die skippers: na aflewering van hul tweede, derde en vierde balle.

A.4.1.3 Parespel (waar elke speler drie balle speel) A

A.4.1.3.1 die eerstes: na aflewering van hul derde bal; en

A.4.1.3.2 die skippers: na aflewering van hul tweede en derde balle.

A.4.1.4 Parespel (waar elke speler twee balle speel

A.4.1.4.1 die eerstes: na aflewering van hul tweede bal.

A.4.1.4.2 die skippers na aflewering van elk van hul balle.

A .4.1.5 Driespel (waar elke speler drie balle speel)

A.4.1.5.1 die eerstes: na aflewering van hul derde bal;

A.4.1.5.2 die tweedes: na aflewering van hul tweede en derde balle;

A.4.1.5.3 die skippers: na aflewering van elkeen van hul balle.

A.4.1.6 Driespel (waar elke speler twee balle speel)

A.4.1.6.1 die eerstes: na aflewering van hul tweede bal;

A.4.1.6.2 die tweedes: na aflewering van hul tweede bal; en

A.4.1.6.3 die skippers: na aflewering van elkeen van hul balle

A.4.1.7 Vierspel

A.4.1.7.1 Die eerstes: nadat die tweede in hul span hul tweede bal afgelewer het;

A.4.1.7.2 die tweedes: na aflewering van hul tweede bal;

A.4.1.7.3 die derdes: na aflewering van hul tweede bal; en

A.4.1.7.4 die skippers: na aflewering van elkeen van hul balle.

A.4.2 In uitsonderlike en beperkende omstandighede mag `n Enkelsspeler die merker om toestemming vra om na die kop op te loop.’n Skipper mag in buitengewone en beperkende omstandighede versoek dat ’n speler vroeër as wat in reël A .4.1 hierbo toegelaat word, na die kop kom.

A.4.3 Wanneer `n speler by die kop na die mat loop om sy eerste bal af te lewer mag hul direkte opponent by die kop bly totdat daardie bal tot rus kom voor hy na die mat loop om sy eerste bal af te lewer.

A.4.4 Indien `n speler nie die reëls nakom nie, sal reël 13 van toepasing wees.

A.5 Vertraging (stadige) spel

Indien `n Beheerliggaam besluit om maatreëls in te stel vir die beheer van stadige spel, moet daar voorsiening daarvoor gemaak word in die Spelvoorwaardes. Beheerliggame kan die volgende reëls aanvaar of verander. ( hierdie is gebaseer of `n 15-skof wedstryd wat gespeel word binne `n twee en `n kwart uur tydsbeperking.)

Spelers moet speel sonder onnodige vertraging en op `n wyse wat nie verhoed dat hul opponente die nodige aantal skofte kan voltooi binne die tydsbeperking soos bepaal deur die Beheerliggaam. Die volgende voorwaardes sal van toepassing wees indien spelers nie aan bogenoemde voldoen nie.

1) Indien een van die skippers of afrigters appèl aaneken teen die optrede van hul teenstanders wat verhoed dat hul span al hul balle speel binne die tydsbeperking deur die Beheerliggaam vasgestel, sal die skeidsregter die fouterende span in kennis stel dat hulle op `n " stophorlose " geplaas word na voltooing van elke skof. Hierdie kan ook gebeur indien die Beheerliggaam appelleer as gevolg van hu eie waarneming.

2) Wanneer die fouterende span op `n stophorlosie geplaas word, sal van hulle verwag word om al hulle balle in elkeen van die oorblywende skofte, binne `n vier minuut periode af te lewer. (die funksie sal verrig word deur `n beampte wat spesifiek vir dié doel aangewys word.)

3) In elke skof sal tydneem begin sodra die witte afgelewer en gesentreer is (indien die fouterende span eerste gaan speel) of sodra die nie-fouterende span se eerste bal tot stilstand kom.(Indien die nie-fouterende span eerste speel in daardie skof) Tydneem sal `n aanvang neem sodra die fouterende span besit van die baan het en sal ophou sodra die fouterende span hul laaste bal in die skof afgelewer het.

4) Tydneem sal gestaak word tydens enige ingryping deur `n skeidsregter ( bv om `n kort witte of `n lynbal na te gaan ) of enige onderbrekings deur `n afrigter.

5) `n Skipper kan vra vir `n maksimum van twee verlengde tydgleuwe tydens dieselfde skof waarin tydneem plaasvind. Indien `n verlengde tydgleuf aangevra word, sal die tyd toegelaat vir die voltooiing van die skof verleng word na vyf minute. Indien `n tweede verlengde tydgleuf aangevra word sal die tyd toegelaat vir die voltooiing van die skof verleng word na ses minute.

6) Die beampte wat die tyd bepaal sal die fouterende span in kennis stel wanneer een minuut oorbly in alke skof. \

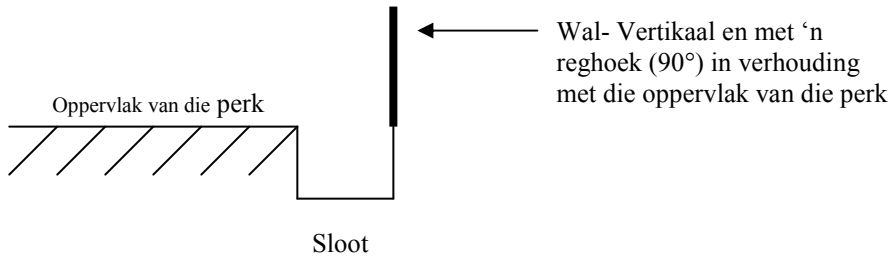
7) Wanneer die vier minuut periode verstryk het (of vyv minute of ses minute as verlengde tydgleuwe aangevra was) sal die fouterende span enige onafgelewerde balle in daardie skof verbeur. Die nie-fouterende span mag al hulle oorblywende balle aflewer.

Bylaag B

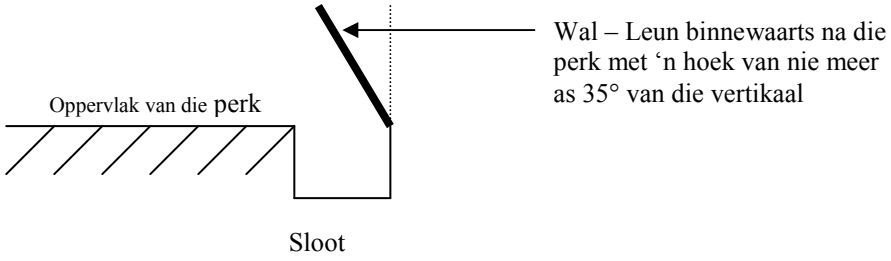
Bylaag B

B.1 Posisie van die wal

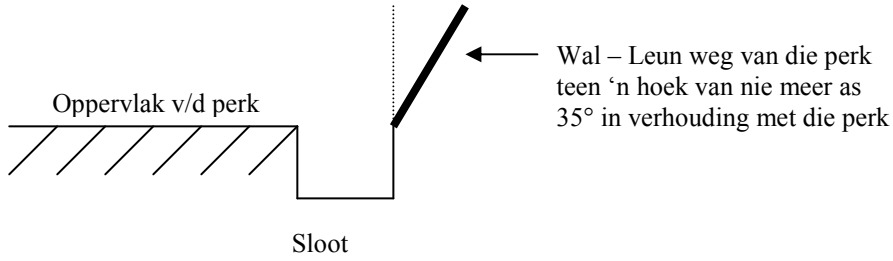
1 B.1.1 Vertikaal



B.1.2 Leun binnewaarts na die perkoppervlak



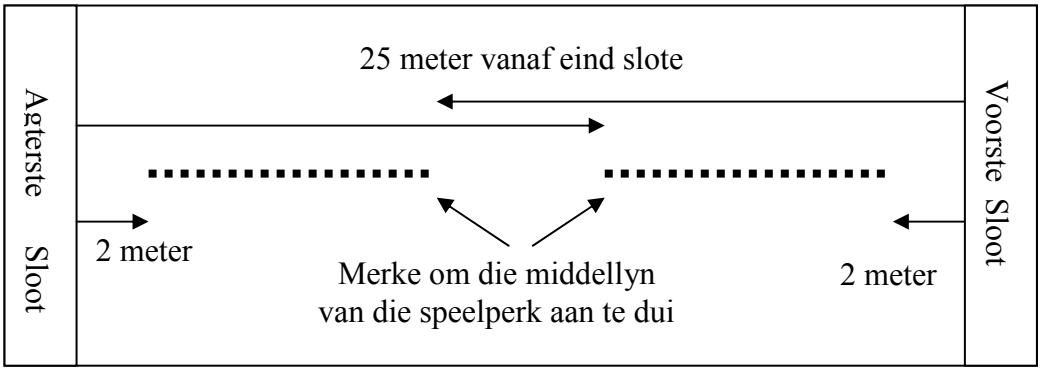
B.1.3 Leun weg van die perkoppervlak



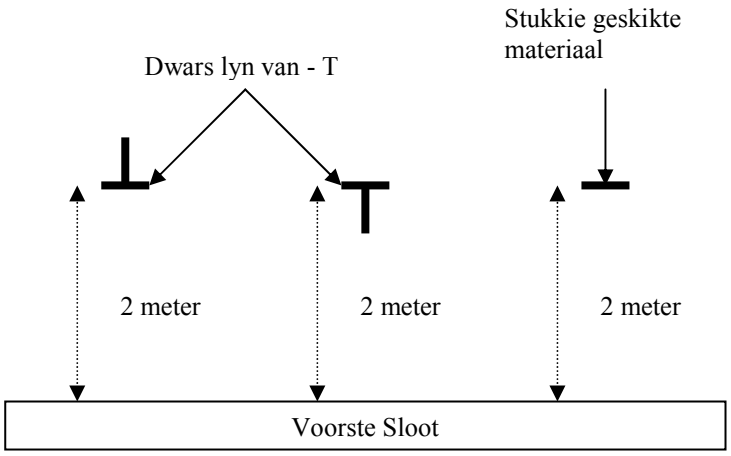
Die standaard soos beskryf in diagram B.1.3 hierbo is slegs van toepassing op walle wat vervaardig is volgens vorige uitgawes van die Reëls. Met die aanvaarding van die Crystal Mark Edition 1 (1 September 2006 in die suidelike halfrond en 1 April 2007 in die noordelike halfrond) van die Reëls moet alle nuwe walle of huidige walle wat vervang word, voldoen aan die standaard soos beskryf in diagram B.1.1 of diagram B.1.2 soos bostaande.

B.2 **Merke op die oppervlakte van die perk**

B.2.1 Aanduiding van die middellyn van die baan

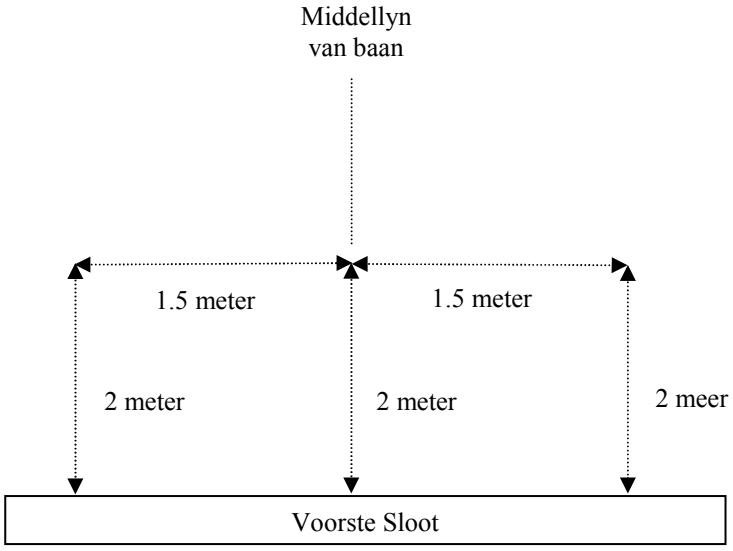


B.2.2 Aanduiding van 2 meter vanaf elke voorste sloot

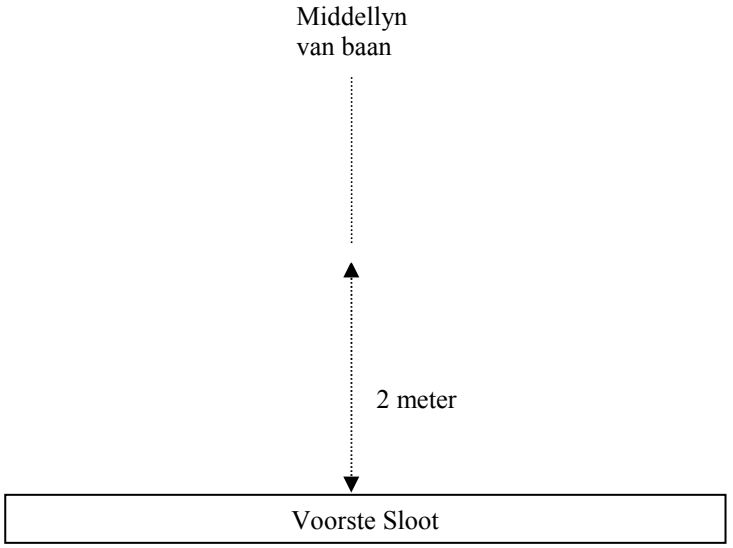


B.2.3 Aanbring van die kolle wat vereis word om te voldoen aan reëls 56.5.2 en 56.5.3

B.2.31. R**eëls 56.5.2 en 56.5.3**

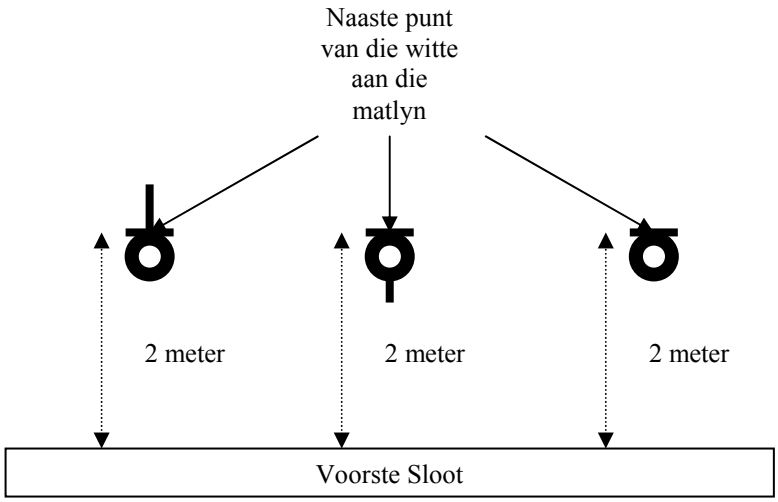


B.2.3.2 Reël 56.5.3

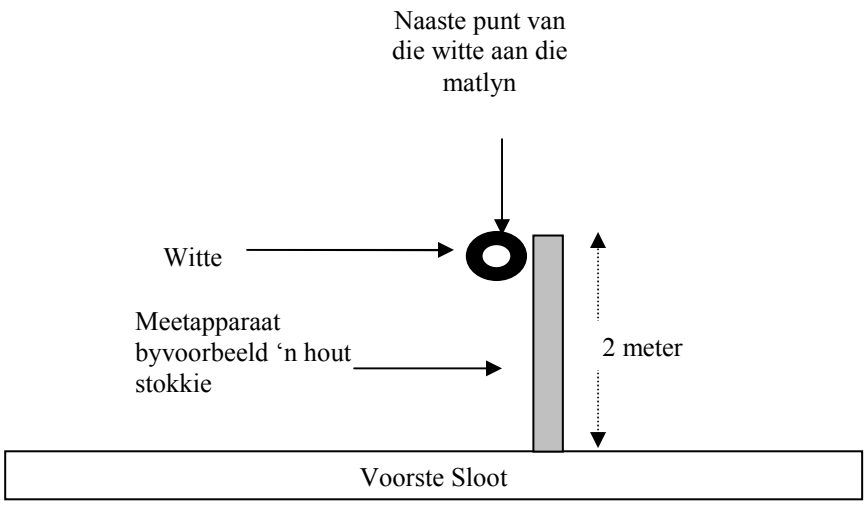


Sentrering van die witte

B.3.1 Posisie van die witte in verhouding tot merke wat 2 meter vanaf elke voorste sloot op die middellyn van die baan is (verwys diagram B.2.2 in bylaag B.2)

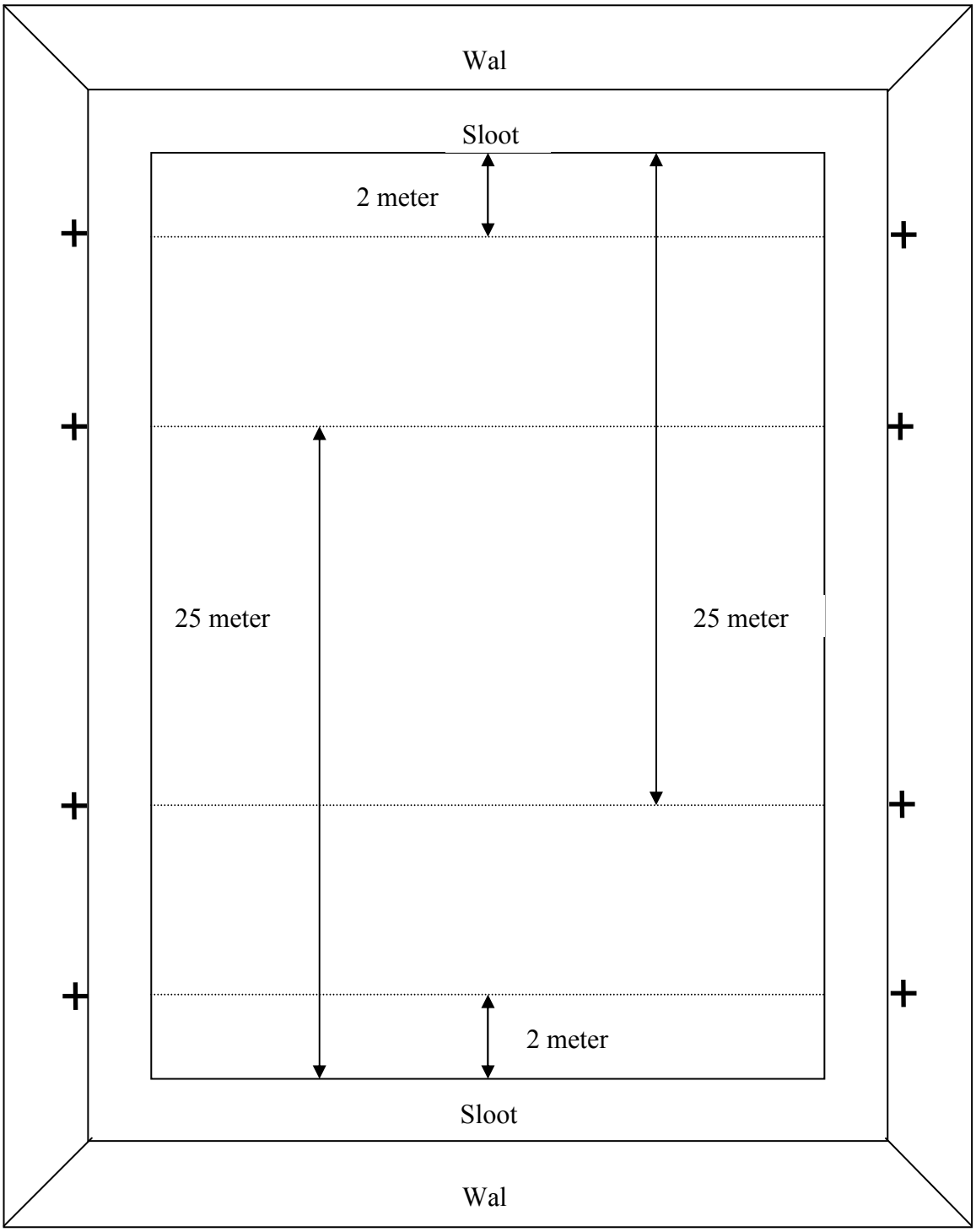


B.3.2 Posisie van die witte langs 'n 2-meter meetapparaat

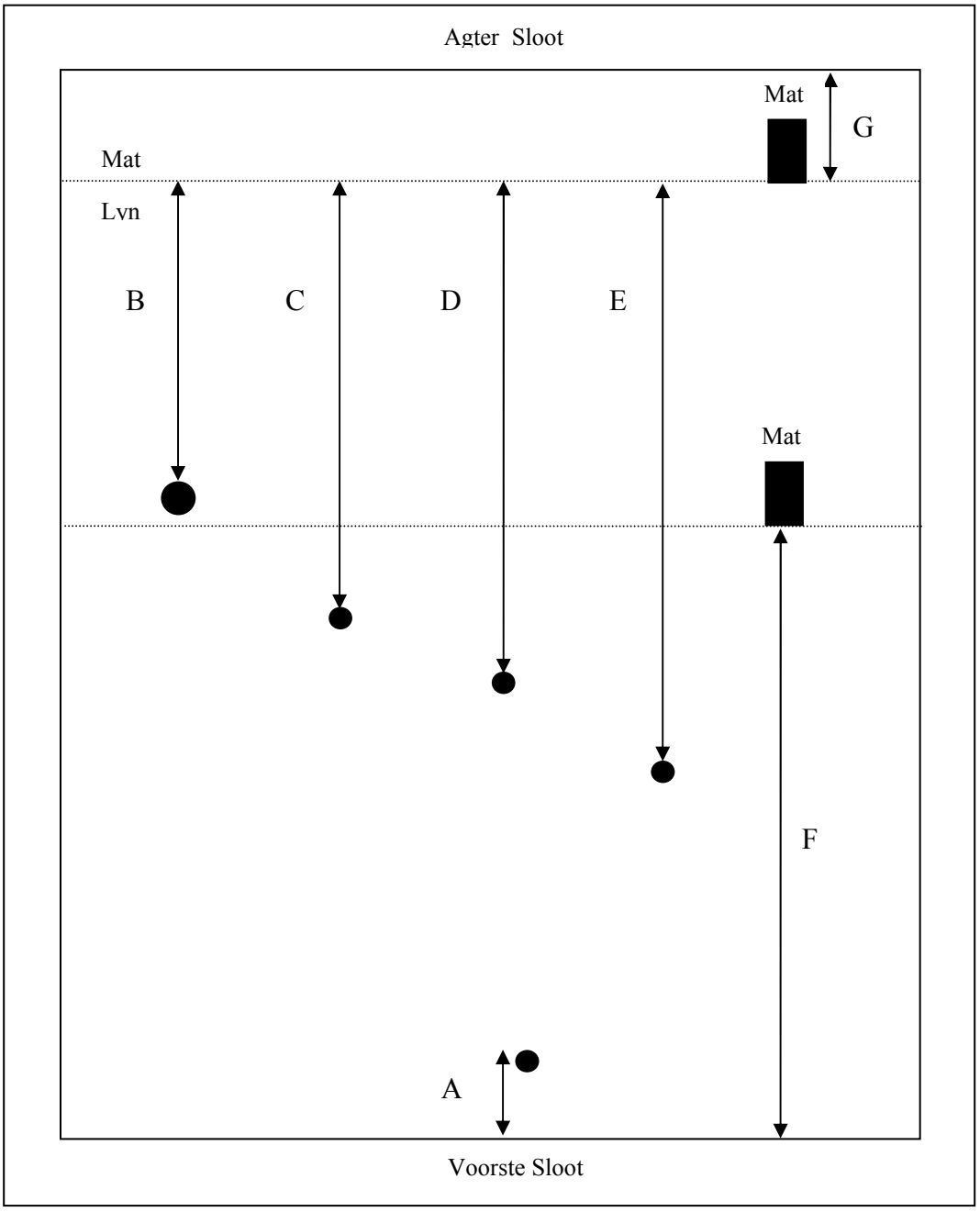


B.4 **Afmetings tabelle**

B.4.1 Penne of skywe wat teen die walwande van die sywalle of bo-op sywalle aangebring moet word (geillustreer deur a'+'`)



B.4.2 Illustrasie van die afstande in die speelrigting



A: 2 meter – minimum afstand tussen ’n afgelewerde witte en die voorste sloot.
B: 14 meter – minimum afstand tussen die matlyn en ’n lewendige bal.
C: 20 meter – minimum afstand tussen die matlyn en ’n teruggespringde witte.
D: 23 meter – minimum afstand tussen die matlyn en n afgelewerde witte.
E: 27 meter – afstand tussen die matlyn en die witte wanneer die perkspoed gemeet word.
F: 25 meter – minimum afstand tussen die matlyn en die voorste sloot.
G: 2 meter – minimum afstand tussen die matlyn en die agterste sloot.

Bylaag C

C.1 Bal en witte verplasings afmetings

Reëls 37 en 38 beskryf die aksies wat geneem moet word wanneer die bal of witte verplaas word in `n hele aantal situasies. Om te besluit oor die korrekte optrede moet die spelers en skeidsregters oor die volgende besluit:

C.1.1 Wie of wat het die verskuiwing van die witte veroorsaak

C.1.1.1 `n Speler of ‘n gestremde speller se toerusting of helper soos omskryf in reel 41
C.1.1.2 `n neutrale persoon of neutrale voorwerp
C.1.1.3 Is dit gedurende merk van `n raakbal of gedurende meting.
C.1.1.4 `n Terugspringende nie-raakbal
C.1.1.5 `n Bal van `n aangrensende baan
C.1.1.6 `n dooie bal

C.1.2 Waar die bal of witte was toe dit verplaas is

C.1.2.1 Op sy oorspronklike koers
C.1.2.2 In beweging
C.1.2.3 Stilbal of stilwitte

C.1.3 Of die kop versteur was voor os na die bal of witte verplaas was

C.1.3.1 Nie versteur voor of na verplasing nie
C.1.3.2 Nie versteur voor verplasing nie maar daarna
C.1.3.3 Versteur voor verplasing maar nie daarna nie
C.1.3.4 Versteur voor verplasing en ook daarna.

Die kaart op die volgende bladsye verskaf `n vinnige verwysing om te besluit watter optrede nodig is in die twee mees komplekse situasies nl verplasing deur `n speler (reëls 37.1 en 38.1) of `die toerusting of helper van ‘n gestremde speler soos beskryf in reel 41 ( reëls 37.2 en 38.2 ) en verplasing deur `n neutrale persoon of neutrale voorwerp.(reëls 37.3 en 38.3)

SITUASIE	OPTREDE
Bal verplaas deur 'n speler of 'n gestremde person se toerusting of assistent	
In oorspronklike koers – kop nie versteur voor verplasing	
Deur 'n lid van die span wat die bal afgelewer het – kop nie versteur daarna	Verklaar die bal dood
Deur 'n lid van die span wat die bal afgelewer het – kop versteur daarna	Hestel die kop en verklaar die bal dood
Deur 'n opponent – kop nie versteur daarna	Laat die bal oorspeel, of plaas die bal waar geglo word dit tot stilstand sou kom, of laat die bal waar dit tot stilstand gekom het
Deur 'n opponent – kop versteur daarna	Hestel die kop en laat die bal oospeel, of hestel die kop en plaas die bal waar geglo word dit tot stilstand sou kom, of verklaar die skof dood
In oorspronklike koers – kop versteur voor verplasing	
Kop nie versteur daarna	Laat kop soos dit is. Plaas die bal waar geglo word dit tot stilstand sou kom, of laat die bal waar dit tot stilstand gekom het
Kop vesteur daarna	Laat die deel van die kop wat versteur is voor die veplasing soos dit is. Hestel die deel van die kop wat versteur is na die verplaing en (plaas die bal waar geglo word dit tot stilstand sou kom of laat die bal waar dit tot stilstand gekom het)
In beweging	
Kop nie versteur daarna	Plaas die bal waar geglo word dit tot stilstand sou kom, ofverklaar die skof dood
Kop versteur daarna	Plaas die bal waar geglo word dit tot stilstand sou kom en herstel enige deel van die kop wat vesteur is na die verplasing of verklaar die skof dood.
Stilbal	
Kop nie versteur daarna	Plaas terug in vorige posisie
Kop steur daarna	Plaas terug in vorige posisie en herstel enige deel van die kop wat versteur is na die verplasing
Balverplasing deur 'n neutral person of neutral voorwerp	
In oorspronklike koers – kop nie versteur voor verplasing	
Binne die baangrense – kop nie vesteur daarna	Laat die bal oorspeel
Binne die baangrense – kop vesteur daarna	Kom ooreen hoe om die kop te herstel of indien geen ooreenkoms, verklaar die skof dood
Buite die baangrense op die korrekte swaai – kop nie versteur daarna	Laat die bal oospeel
Buite die baangrense op die korrekte swaai – Kop versteur daarna	Kom ooreen hoe om die kop te herstel of indien geen ooreenkoms, verklaar die skof dood

In oorspronklike koers – kop versteur voor verplasing	
Kop nie versteur daarna	Laat die deel van die kop wat versteur is voor die veplasing soos dit is. Kom ooreen en plaas die bal waar geglo word dit tot stilstand sou kom, of indien geen ooreenkoms verklaar die skof dood.
Kop versteur daarna	Laat die deel van die kop wat versteur is voor die veplasing soos dit is. Kom ooreen en plaas die bal waar geglo word dit tot stilstand sou kom en herstel enige deel van die kop wat versteur is na verplasing, of indien geen ooreenkoms verklaar die skof dood.
In beweging	
Kop versteur daarna	Kom ooreen oor waar die bal tot stilstand sou kom, of indien geen ooreenkoms, verklaar die skof dood.
Kop versteur daarna	Kom ooreen oor waar die bal tot stilstand sou kom en herstel enige deel van die kop wat versteur is na verplasing, of indien geen ooreenkoms, verklaar die skof dood.
Stilbal	
Kop nie versteur daarna	Kom ooreen en plaas bal in vorige posisie, of indien geen ooreenkoms, verklaar die skof dood.
Kop versteur daarna	Kom ooreen en plaas die bal in vorige posisie en herstel enige deel van die kop wat versteur is na verplasing, of indien geen ooreenkoms, verklaar die skof dood.
Witte verplaas deur ‘n speler of ‘n gestremde person se toerusting of assistent	
In oorspronklike koers	
Deur ‘n lid van die span wat die witte afgelewer het	Die opponerende eerste plaas die mat en lewer weer die witte af maar speel nie eerste nie.
Deur ‘n opponent	Dieselfde speler lewer weer die wiite af.
In beweging	
Kop nie vesteur daarna	Plaas die witte waar geglo word dit tot rus sou kom of verklaar die skof dood.
Kop versteur daarna.	Plaas die witte waar geglo word dit tot rus sou kom en herstel enige deel van die kop wat verteur is deur die verplaasde witte, of verklaar die skof dood.
Silwitte	Plaas terug in vorige posisie
Witte versteur duer ‘n neutral person of ‘n neutral voorwerp	
In oorspronklike koers	Dieselfde speler lewer weer die witte af.
In beweging	Kom ooreen en plaas die witte waar geglo word dit tot rus sou kom, of indien geen ooreenkoms, verklaar die skof dood.
Stilwitte	Kom ooreen oor en plaas die witte in die vorige posisie, of indien geen ooreenkoms, verklaar die skof dood.

Reëls vir die Spel Rolbal
Derde Uitgawe (2014)

HUISHOUDELIKE REËLS

Vir plaaslike spel is die volgende reels aangepss soos voorgeskryf deur "World Bowls" (Reël 57)

ROLBAL SUID AFRIKA –HUISHOUDELIKE REËLS 2014

Reëls vir die Spel Rolbal Derde Uitgawe. (2014)

Reël 3.4 Geen speler of span mag op dieselfde baan speel of oefen op enige dag van `n kompetisie.

Reël 10.5 Die minimum afstand tussen die mat en die afgelewerde witte sal 23m soos aangedui in Reël 10.5

Reël 32.1 Weerlig- Skeidsregters sal nie verantwoordelik wees om spelers van die baan af te haal tydens weerlig/ donderstorms, tensy appèl aangeteken is deur `n speler./ spelers.

Reël 33.9 PLAASVERVANGERS EN RESERWES

Rolbal Suid Afrika het besluit dat omsendbrief 08/2005 nog van toepassing is en dat reserwes en of plaasvervangers in alle formate van die spel,(behalwe enkelspel) toegelaat sal word.Rolbal Suid Afrika aanvaar die volgende verklarings wanneer daar verwys word na bona fide lede, reserwes en plaasvervangers.

Bona fide lede sal insluit:

- Lewenslange lede en ere lewenslange lede met volle voorregte.
- Alle lede wat ledegeld betaal
- Junior lede ongeag of hulle ledegeld betaal of nie.

2. Reserwes
   Dit is `n speler wat `n bona fide lid is van `n klub in `n toernooi van klubs, of dieselfde distrik in `n toernooi van distrikte en wie geregistreer is saam met die span of kant , voor die aanvang van die toernooi.
3. Paasvervanger
   Dit is `n speler wie se naam getrek is in die aanvaarde metode om `n speler te vervang wie versuim het om op te daag vir die aanvang of heraanvang van `n wedstryd, of wie genoodsaak is om te onttrek vir enige geldige rede aanvaarbaar vir albei skippers. Indien die skippers nie in ooreenkoms is nie, dan deur die Beheerliggaam tydens die wedstryd. Die plaasvervanger kan bes moontlik nie van dieselfde klub wees as die klub wat aanvra vir `n plaasvervanger nie.
   Die " aanvaarde metode" word beskryf in die afdeling wat handel oor plaasvervangers in die toernooie soos onderaan beskryf.
4. Gebruik van reserwes en plaasvervangers
   Die gebruik van reserwes sal as volg bepaal word:
   4.1 Gebruik van reserwes in driespel en vierspel: `n Reserwe mag geregistreer en gebruik word.`n Plaasvervanger mag slegs gebruik word indien `n reserwe nie geregistreer is nie of reeds speel.
   In parespel sal die algemene reël van toepassing wees dat een van die oorspronklike spelers altyd op die baan teenwoordig moet wees. Indien daar tydens `n wedstryd gevind word dat die pare span reeds met `n reserwe of plaasvervanger speel en die oorspronklike speler nie verder kan speel met aanvaarbare redes vir die Beheerliggaam nie, sal daardie span die wedstryd verbeur aan hul opponente. In enige gemengde kompetisie sal twee reserwes, een van elke geslag toegelaat word en dieselfde voorwaardes soos hierbo beskryf sal geld.
   4.2 Die gebruik van plaasvervangers sal as volg bepaal word:
   1. Wanneer daar geen reserwes is nie, of die geregistreerde reserwes speel reeds, sal die name van hoogstens vier spelers wie nog nie vir enige span gespeel het in daardie Toernooi nie, in `n hoed / houer geplaas word.
   2. Die Afrigter of andersins die Kaptein van die opponerende span sal toegelaat word om een naam uit die hoed / houer te trk. Die Beheerliggaam moet daardie naam aanvaar. Hierdie speler sal toegelaat word om vir al die wedstryde te speel waar nodig, maar mag nie as skipper speel nie. In enige geval van afwesigheid moet die geregistreerde reserwe gebruik word voor `n plaasvervanger oorweeg word.

   Afwesige spelers in `n span of kant in vierspel. Omdat bostaande veranderinge aanvaarbaar is, sal die gebruik van `n reserwe of plaasvervanger NIE beskou word as insluiting van `n onverkiesbare speler nie. Soos beskryf in Reëls 39.2.2.1 en 39.2.2.2

Reël 39.2.3 Geen reëls wat verskil van Reël 39.2.2 is goedgekeur nie.

Reël 40.1.8 `n Telbord mag gebruik word in plaas van een van die twee telkaarte. Indien daar enige verskil is tussen die telbord en die telkaart moet die twee skippers ooreen kom oor die korrekte telling. Indien ooreenkoms nie bereik kan word nie sal die telling op die telbord aanvaar word bo die telling op die telkaart.Dit is die verantwoordelikheid van die span wat die loot gewen het om die telling op die telbord aan te teken na elke skof.

Reël 40.1.9 Die skippers mag hulle pligte oordra na ander lede van die span. Hulle moet egter verseker dat die pligte oorgedra word na spelers wie se posisies dieselfde is in albei spanne.

Reël 41.8 Gestremde spelers mag gebruik maak van apparate om die witte of bal af te lewer indien dit vooraf goedgekeur word deur die Beheerliggaam.

Reël 46.4 Sintetiese oppervlaktes mag gebruik word indien dit goedgekeur is deur die Beheerliggaam.

Reël 46.5 Alle bane wat uitgelê is voor hierdie reëls opgestel is, mag deur die Beheerliggaam goedgekeur word.

Reël 49.1 Baanwydtes mag nieverskil van dié soos bepaal in die Reëls nie. Dit word aanbeveel dat baanwydtes 5 meters breed moet wees waar moontlik.

Reël 49.5 Grenspenne wat nie met `n middellyn gemerk is nie, is aanvaarbaar.

Reël 49.9 Grenstoue mag NIE gebruik word wanneer `n spieël wat voldoen aan die vereistes van reël 54.8, beskikbaar is nie.( Die spieël en vierkant moet elk `n waterpas op hê, of daar moet `n draagbare "retractable line" opwentou. wees)

Reël 52.2.3 Uitkenningstekens moet sibaar wees op alle balle.

Reël 52.2.3 Her-toetsing of herstempel van balle sal nie verpligtend wee tot verdere kennisgewing. Enige verandering aan balle mag slegs deur `n Gelisensieerde Toetsbeampte gedoen word.
Alle balle wat gbruik word deur spelers in die SA Meesters Toernooi , moet `n World Bowls Stempel ophê wat nie ouer is as 10 jaar nie. Enige verdere verpligte toepassing van hierdie reël is onderhewig aan die beskikbaarheid van toets fasiliteite in Suid Afrika.

Reël 52.3.2 Verandering aan die swaai van die balle kan veroorsaak dat so `n speler geskors kan word vir `n periode van een jaar.

Reël 52.4.4.3 `n Deposito van R5000 ( in kontant) moet betaal word wanneer `n beswaat r teen balle geloods word. Alle koste aangagaan vir die toets van die balle moet betaal word deur die person wat die beswaar geloods het. Indien die betrokke balle die toets faal, moet die eienaar van die balle alle kostes betrokke by die toetsing van die balle, sowel as die moontlike herstempel van die balle, dra.

Reël 53.5 Alle balle wat gbruik word deur spelers in die SA Meesters Toernooi , moet `n World Bowls Stempel ophê wat nie ouer is as 10 jaar nie. Enige verdere verpligte toepassing van hierdie reël is onderhewig aan die beskikbaarheid van toets fasiliteite in Suid Afrika.

Reël 57.1.1.1 Oefening : Spanne / spelers wie om watterr rede ookal nie speel nie, maar in die volgende rondte moet speel, mag oefen op enige baan vir hulle aangewys deur die Beheerliggaam.

Opwarming: Enige span/speler mag opwarm voor aanvang van enige wedstryd indien daar genoeg tyd is en met die goedkeuring van die Beheerliggaam. Opwarming mag slegs geskied in die teenoorgestelde rigting van spel. Opwarming mag nie berekende spel wees nie en `n witte mag nie gebruik word nie. Balle mag afgelewer word om `n speler in staat te stel om op te warm of los te maak.

A.2.2 Spelers: Skeidsregters en Merkers moet konvensionele skoene of sportskoene, met `n aanmekaar gladde sool dra, of `n sool met `n hoogteverskil tussen die voorste gedeelte en die hak van die sool. Die hak en die voorste gedeelte moet duidelik aanmekaar wees en die hak mag nie verskil in hoogte van die voorkant van die sool nie. Om traksie aan te help, mag die sool groewe in hê van tot 2 mm diep ( die dikte van `n vuurhoutjie.) maar geen uitsteekseks nie. Die wydte van die hakgedeelte moet minstens 50 % van die wydte van die voorste gedeelte van die sool wees. Konvensiële sandale is aanvaarbaar indien dit `n band agter om die voet het. Die Nasionale Owerheid behou die reg voor om sekere kleure en fabricate van skoeisel toe te laat of nie.(Omsendbrief 40/20/10)

A3 KLEREDRAG: In alle verteenwoordigende wedstryse(alle wedstryd behalwe sosiale wedstryde en klub kompetisies) moet spelers wit of roomkleur, of amptelike kleure geregistreer by die klub, district, Lid Nasionale Owrheid dra. Beheerliggamemag variasies in hierdie klere spesifikasies, van tyd tot tyd goedkeur. Die Beheerliggaam het ook die reg , selfs terugwerkend, om enige variasie in kleredrag as onaanvaarbaar te bestempel . Daarna mag sulke variasies in kleredrag nie gedra word nie.
Alle spelers in spanspel moet eenders aangetrek wees.

Mans:

1 Hoede indien gedra, moet goedgekeurde kentekens of hoedbande op hê. Pette moet gedra word met die punt na vore.
2 Hemde moet konvensiële krae hê en moet behoorlik toeknoop.
3 Vol lengte broeke of getailleerde kortbroeke (knie lengte) met sake mag gedra word, of kortbroeke soos goedgekeur deur Rolbal Suid Afrika. (Onder geen omstandighede mag Cargo Combat Denim of Rugby kortbroeke gedra word nie) Broeke wat met `n toutjie vasmaak ( krieket broeke of Sweetpak broeke of sweetpak kortbroeke , sonder `n voorste ritsluiter, mag gedra word indien goedgekeur deur `n klub, distrik of Lid Nasionale Owerheid. Enkel sokkies, geheime sokkies of golfkouse moet met kortbroeke gedra word

Dames:

1 Hoede indien gedr moet goedgekeurde kentekens of `n hoedband om hê. Pette moet gedra word met die punt na vore.
2 `n Rolbal rok met `n kraag, romp of getaiileerde broek van enige lengte met `n bloes met `n kraag is toelaatbaar indien dit nie vervaardig is van Lycra of enige ander material wat kleef nie.
3 Rolbal Suid Afrika het die dra van `n " skort " goedgekeur vir damesspelers. Hierdie goedkeuring os onderhewig aan `n handelsmerk. Die tuisgemaakte weergawe en die " tennis skort" is onaanvaarbaar.

Gedragskode en dissiplinêre procedures.

1. Spelers moet ten alle tye voldoen aan die Reëls van die Spel Rolbal soos geskryf binne die Spelvoorwaardes in terme van Reël 57.2, saam met Bylaag A.1 van di Reëls.
2. Spelers sal onder geen omstandighede vuil taal gebruik, enige kwetsende handbewegings maak , of enige speler, beampte, of toeskouer dreig of aanrand tydens of na `n wedstryd op die baan, of in, of om die venue waar die kompetisie gehou word., of hulle opening manier gedra wat strydig is met die gees van die spel.
3. Die Beheerliggam het die gesag om die gebruik van alkoholiese drank en tabak produkte op die baan te beperk.Dit word aanbeveel dat geen tabak produkte op die baan gebruik word nie.
4. Enige speler wat hom skuldig maak aan die voorwaardes in paragrawe 1,2 en 3 soos hierbo beskryf, sal skuldig wees aan `n oortreding.
5. Die Beheerliggaam sal die gesag hê om:
    a) Deur die dienende Skeidsregter enige aksie te neem wat die skeidsregter beskou as noodsaaklik, insluitend maar nie beperk tot, die skorsing van die betrokke speler.
    b) Die betrokke speler sal verplig word om `n dissiplinêre verhoor by te woon op `n tyd en plek soos bepaal deur die Beheerliggaam. Geen betrokke person is geregtig op regsverteenwoordiging nie,

6 By afloop van die dissiplinêre verhoor soos verrwys in 5 b) hierbo genoem, het die Beheerliggaam absolute diskresie om enige strafmaatreël /en of sanksies op so `n speler toe te pas.
Die strafmaatreël en of sanksies mag `n periode van skorsing insluit en of `n boete.

7 Die besluit van die Beheerliggaam in verband met paragraaf 6 is nie onderworpe aan appèl aan enige liggaam, insluitend `n hof of enige ander tribunaal in die Republiek van Suid Afrika nie, behalwe enige voorsiening wat gemaak is in die Grondwet van die Distrik en Rolbal Suid Afrika.