



REËLS VIR DIE SPORT ROLBAL

SUID AFRIKAANSE UITGAWE

**Vertaal vanaf “Laws of the Sport of Bowls
Crystal Mark Third Edition
Version 3.2”**

“The ‘Laws of the Sport of Bowls – Crystal Mark Third Edition’ was approved at a World Bowls Council Meeting in August 2014. Subsequent revisions to the Third Edition were approved at World Bowls Council Meetings in December 2016, April 2018 and June 2020”

INHOUD

Voorwoord.....	7
Inleiding	7
Konvensies	7
Definisies	8
 Afdeling 1—Basiese Spel.....	 16
 Afdeling 1.1—Reël van ‘n Wedstryd.....	 16
1. Reël van spel	16
1.1 Enkels-wedstryd (Enkels).....	16
1.2 Span wedstryd	16
1.3 Kantwedstryd	18
1.4 ‘n Reeks wedstryde	18
1.5 ‘n Toernooi van wedstryde	18
2. Algemene vormaat en duur	19
3. Kies van bane vir spel	19
4. Oefening.....	20
 Afdeling 1.2 - Om ‘n Wedstryd aan die Gang te Kry .22	
5. Begin van die Wedstryd	22
5.1 Proefkoppe	22
5.2 Loting vir aanvang van spel.....	23
5.3 Die begin van spel.....	24
5.4 Spel in ander koppe	24
6. Plasing van die mat.....	24
6.1 Aan die begin van elke kop	24
6.2 Tydens elke kop	26
7. Posisie op die mat.....	27
8. Voetfout.....	28
9. Aflewering van die witte.....	28
10. Foutiewe aflewering van die witte.....	30
11. Spanspel	31

11.1 Aantal spelers.....	31
11.2. Spelvolgorde	31
Afdeling 1.3 - Besit van die Baan	33
12. Posisie van spelers	33
12.1 Ten opsigte van die speelbaan	33
12.2 Ten opsigte van 'n aangrensende baan	33
13. Baanbesit	34
Afdeling 1.4 - Raakballe en Dooie-balle	36
14. Raakballe	36
15. Merk van 'n raakbal	37
16. Beweging van raakballe	38
17. Dooie-bal	39
Afdeling 1.5 - Lewendige en Dooie-witte	41
18. Lewendige witte in die sloot.....	41
19. Dooie-witte	42
20. Dooie kop	43
21. Teruggespringde witte.....	44
Afdeling 1.6 - Uitslag van 'n Kop.....	45
22. Die skoot	45
23. Bepaling van die getal skote aangeteken.....	45
24. Geen skoot behaal - kop gelykop	47
25. Aflewering van die laaste bal in 'n kop	48
Afdeling 1.7 – Wedstryd-beslissings	49
26. Wedstryde by een geleentheid gespeel.....	49
27. Toernooi-wedstryde en reekswedstryde.....	49
28. 'n Gelykop wedstryd in 'n uitklop- (eliminierende) kompetisie	50

Afdeling 2-Wedstryd ongeruimdhede52

Afdeling 2.1-Onreëlmatighede wat spel beïnvloed ...52

29. Onreëlmatighede gedurende spel	52
29.1 Buite beurt speel	52
29.2 Speel van 'n ander speler se rolbal	53
29.3 Omruil van rolballe	53
29.4 Nalaat om te speel	53
30. Beskadigde witte	54
31. Beskadigde rolballe	54

Afdeling 2.2 - Faktore wat spel56

32. Staking van wedstryde	56
33. Perk verlaat tydens spel	57
34. Voorwerpe op die perk	58
35. Onvoorsiene voorvalle.....	59
36. Doelbewuste onsportiewe optrede	59

Afdeling 2.3-Verplasing van die rolbal en die witte ..60

37. Rolbalverplasing.....	60
37.1 Rolbalverplasing deur 'n ander speler	60
37.2 Rolalverplasing deur 'n gestremde speler se toerusting of assistent.....	63
37.3 Rolbalverplasing deur 'n neutrale persoon of neutrale voorwerp.....	63
37.4 Rolbalverplasing gedurende die merk van 'n raakbal of tydens meting	66
37.5 Rolbalverplasing deur 'n teruggespringde nie- raakbal	67
37.6 Rolbalverplasing deur 'n bal van 'n aangrensende baan	68
37.7 Rolbalverplasing deur 'n dooie rolbal	68
38. Verplasing van die witte	68
38.1 Verplasing van die witte deur 'n ander	69

38.2 Verplasing van die witte deur 'n gestremde speler se toerusting of assistent.....	70
38.3 Verplasing van die witte deur 'n neutrale persoon of neutrale voorwerp.....	70
38.4 Verplasing van die witte tydens meting	71
38.5 Verplasing van die witte deur 'n nie-raakbal.....	72
38.6 Verplasing van die witte deur 'n rolbal van 'n aangrensende baan.....	72

Afdeling 2.4 - Oortredings deur spelers73

39. Afwesige spelers in 'n span of.....	73
39.1 In 'n spanwedstryd	73
39.2 In 'n kantwedstryd	73

Afdeling 3 - Pligte van spelers en beamptes75

Afdeling 3.1 - Spelers en hul pligte75

40. Spelers se pligte.....	75
40.1 Die Skipper.....	75
40.2 Die Derde	77
40.3 Die Lei	77
40.4 Ander pligte	78
41. Gestremde spelers.....	78

Afdeling 3.2 – Beamptes en hulle pligte, en toeskouers81

42. Die merker se pligte	81
43. Die skeidsregter se pligte	83
44. Die Afrigter	85
45. Toeskouers	86

Afdeling 4 - Speelveld en toerusting87

Afdeling 4.1 - Die perk, sloot, walle en bane87

46. Die perk.....	87
-------------------	----

47. Die sloot	87
48. Die wal	88
49. Verdeling van perk	89

Afdeling 4.2 - Toerusting: mat, witte, balle en meettoerusting.....94

50. Mat	94
51. Witte	94
52. Rolballe	94
52.1 Spesifikasies	94
52.2 Swaai van rolballe	97
52.3 Verandering aan swaai van rolballe	98
52.4 Beswaar teen rolballe aanteken	99
52.5 Opvolg van 'n beswaar aangeteken teen rolballe	100
52.6 Rolballe wat die toets faal	102
53. Balle: World Bowls Stempel	104
54. Meettoerusting	105

Afdeling 5 - Administrasie107

Afdeling 5.1 Spelformate.....107

55. Formaat van spel.....	107
55.1 Wêreldbyeenkomste en Statebondspele	107
55.2 Internasionale byeenkomste	109
55.3 Plaaslike byeenkomste.....	111
56. Stelle spel.....	112
56.1 Spelformaat.....	112
56.2 Valbylwedstryd	113
56.3 Seksiewenners.....	114
56.4 Eerste om te speel	115
56.5 Herplasing van die witte	116

Afdeling 5.2 - Wedstrydregulasies119

57. Regulasies vir spel	119
57.1 Huishoudelike regulasies	119

57.2 Spelvoorwaarde	121
Afdeling 5.3 - Administratiewe aangeleenthede.....	122
58. Internasionale toere en kompetisies.....	122
59. Beheer van Enkels, Pare, Driespel en Viere wedstryde	122
60. Uitkontraktering uit die Reëls van die Sport Rolbal	122
BYLAE	123
Bylaag A	123
A.1 Spelvoorwaardes.....	123
A.2 Skoene	125
A.3 Kleredrag.....	126
A.4 Beperking van beweging van spelers tydens spel	126
A.5 Vertraging van (stadige) spel.....	128
Bylaag B	131
B.1 Posisie van die wal.....	131
B.2 Merke op die oppervlakte van die baan.....	132
B.3 Sentrering van die witte	135
B.4 Afstandstabelle.....	136
Bylaag C	139
C.1. Rolbal en witte verplasingstabel	139
Rolbal Suid Afrika – Huishoudelike Regulasies 2014	149
Gedragkode en dissiplinêre prosedure	159

Voorwoord

Inleiding

Geen stel reëls wat 'n sport beheer kan so alomomvattend wees dat dit vir elke gebeurlikheid voorsiening kan maak nie, en dié reëlkode vir die spel rolbal is geen uitsondering nie. Buitengewone voorvalle, waarvoor daar nie uitdruklik voorsiening gemaak is nie, kom gereeld voor. Die Reëls van die Sport Rolbal ('die reëls') is opgestel in die gees van ware sportmanskap. Indien 'n situasie dus opduik wat nie deur hierdie reëls gedek word nie, moet spelers, merkers en skeidsregters hul gesonde verstand, en 'n gees van regverdigheid, gebruik om te besluit oor die geskikte optrede.

Konvensies

1. Verwysings na “sal”, “behoort”, “moet” en “mag” 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 in hierdie reëls aangedui word, beteken dat die kleinste en grootste gegewe getalle binne die reeks ingesluit is.

Definisies

Die Definisies is in dieselfde volgorde as in die Engelse weergawe

A Beheer

Beheerliggaam: die liggaam met direkte beheer oor die Spelvoorwaardes waaronder 'n wedstryd gespeel word (kyk reël 57.2). Die volgorde is:

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

B Spelers

- B.1 **Kant:** enige getal spanne of Enkels-spelers waarop ooreengekom is (of 'n kombinasie van spanne en Enkels-spelers), waarvan die gesamentlike tellings die uitslag van 'n kompetisie bepaal.
- B.2 **Skipper:** die speler wat in beheer van 'n span is.
- B.3 **Spanspel**
- B.3.1 **Span:** 'n Paar, Drietal of 'n Viertal.
- B.3.2 **Pare:** 'n span van twee spelers wie se posisies, in speelvolgorde, 'Lei' en 'Skipper' is.

B.3.3 **Drietal:** 'n span van drie spelers wie se posisies, in speelvolgorde, 'Lei', 'Tweede' en 'Skipper' is.

B.3.4 **Viertel:** 'n span van vier spelers wie se posisies, in speelvolgorde 'Lei', 'Tweede', 'Derde' en 'Skipper' is.

C Spel

C.1 **Om die witte te sentreer:** plasing van die witte op die middellyn van die baan, met die afstand vanaf die matlyn dieselfde as toe dit tot rus gekom het.

C.2 **Fouterende 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 vanuit die hand of 'n kunsmatige apparaat deur gebruik te maak van 'n onderarm beweging. Indien die witte of die bal per abuis uit 'n speler se hand glip tydens aflewering, kan die speler dit optel en weer met aflewering begin.

C.4 **Verplaasde witte of bal:** 'n witte of bal wat beweeg word op 'n wyse wat nie deur die Reëls van die Sport Rolbal gemagtig is nie.

C.5 **Versteuring van die kop:** verandering van die posisie van die witte of die bal in 'n kop.

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

- C.7 **Kop (1):** aflewering van die witte, aflewering van al die vereiste balle wat gespeel moet word deur al die opponente in dieselfde rigting op die baan, en die bepaling van die getal skote aangeteken.
- C.8 **Eindslote**
- C.8.1 **Voorste sloot:** die sloot aan die kant van die perk wat direk voor die speler is wat op die mat staan.
- C.8.2 **Agterste sloot:** die sloot aan die kant van die perk wat direk agter die speler is wat op die mat staan.
- C.9 **Walwand:** die vertikale oppervlak van die wal vanaf die oppervlak van die sloot tot die bokant van die wal of die rand wat dit omring.
- C.10 **Verbeurde wedstryd:** n wedstryd wat toegeken word aan 'n opponent as 'n straf vir die fouterende speler, span of kant wat nie aan die vereistes van een of meer reëls voldoen het nie.
- C.11 **Vorige posisie:** Die posisie van 'n witte of bal in rus binne die speelbaan, onmiddellik voor dit verplaas is. Indien die reël vereis dat die witte of die bal in sy vorige posisie teruggeplaas moet word, moet die persoon wat die witte of die bal terugplaas besluit waar hierdie posisie is. Indien hierdie persoon nie die vorige 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 oppervlak van die perk geplaas word om dit te beskerm teen skade wat veroorsaak kan word 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 vanaf 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 (2):** die witte en enige balle wat binne die grense van die speelbaan tot rus gekom het en wat nie dood is nie. Reël 19.1 beskryf 'n dooie witte reël 17.1 en beskryf 'n dooie bal. (*# In die Afrikaanse spreektaal word 'kop' gebruik vir beide "end" (C.7) en "head" (C.13). Die betekenis in elke geval is egter duidelik wanneer 'kop' in 'n sin gebruik word, en lei nie tot verwarring nie*).
- C.14 **Glyvrye oppervlak:** 'n natuurlike of sintetiese materiaal wat sal verhoed dat die witte of die bal vry in die sloot rol.
- C.15 **Witte of bal op sy oorspronklike koers:** 'n witte of bal vandat dit afgelewer is totdat dit tot rus kom, ongeag (in die geval van 'n bal) die aantal kere wat dit aan die witte of ander balle geraak het, voor dit tot rus kom of dood is.
- C.16 **Witte of bal in beweging:** 'n witte of bal wat tydens die spel beweeg, nadat dit reeds in die kop tot rus gekom het.

- C.17 **Gelisensieerde vervaardiger:** 'n persoon of maatskappy wat deur WB gelisensieer is om balle te vervaardig ooreenstemming met die standarde soos neergelê in die World Bowls Regulasies.
- C.18 **Gelisensieerde toetsbeampte:** 'n persoon of maatskappy wat deur WB gelisensieer is om balle te toets om seker te maak hulle voldoen aan die standarde soos neergelê in die World Bowls Regulasies en die Reëls van die Sport Rolbal.
- C.19 **Lyn-witte of lynbal:** 'n witte of bal wat gedeeltelik binne en gedeeltelik buite die sygrens van die speelbaan, tot rus kom.
- C.20 **Matlyn:** die kant van die mat naaste aan die voorste sloot. Alle metings tussen die mat en die witte of balle moet vanaf die middel van die matlyn geneem word.
- C.21 **Netto totaal stelpunte:** die totale getal stelpunte wat 'n speler of span aanteken minus die totale getal stelpunte wat teen hulle aangeteken is.
- C.22 **Netto totaal skote:** die totale getal skote wat 'n speler of span aanteken minus die totale getal skote wat teen hulle aangeteken is.
- C.23 **Neutraal**
- C.23.1 **Neutrale persoon:** 'n persoon wat nie'n speler op die speelbaan is nie. Dit sluit die merker en die skeidsregter in.

C.23.2 **Neutrale voorwerp:**

C.23.2.1 'n witte, bal of enige ander voorwerp wat nie aan enige speler op die speelbaan behoort nie.

C.23.2.2 'n lyn-witte of lynbal wat aan 'n speler op 'n aangrensende baan behoort; of

C.23.2.3 'n dooie bal wat in rus is en nie van die speelbaan verwyder is nie.

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

C.25 **Perkspoed:** is die aantal sekondes wat 'n bal neem om te beweeg vanaf aflewering totdat dit ongeveer 27m vanaf die matlyn tot rus kom. Hoe groter die getal sekondes wat dit neem, hoe vinniger is die spoed van die perk.

C.26 **Posisie van bal in verhouding tot die witte**

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

C.27 **Baan en sy grense**

C.27.1 **Baan:** die deel van die perk waarop 'n wedstryd gespeel word.

C.27.2 **Speelbaan:** die deel van die perk en die ooreenstemmende dele van die eindslote waarop 'n wedstryd gespeel word.

- C.27.3 **Sygrense van die speelbaan:** die denkbeeldige reguit lyne wat die middel van die grensperre op teenoorgestelde walle met mekaar verbind en die grense van die speelbaan aandui.
- C.27.4 **Eindgrense van die speelbaan:** die walwande wat binne die sygrense van die speelbaan val.
- C.28 **Stel:** 'n voorafbepaalde getal skote of koppe wat deel van die wedstryd uitmaak.
- C.29 **Skootaanwysers: (ook bekend as lollipops of spaantjies:** dun stukkies plastiek of ander geskikte materiaal wat, byvoorbeeld, soos spaantjies gevorm is. Die kop van die skootaanwysers het óf dieselfde kleur as die kleefmerkers op die balle van elke speler (kyk reël 52.1.8) óf die kleur van elke speler se balle. Tydens spel sal die merker die gepaste getal skootaanwysers, in die toepaslike kleur, in die lug hou om aan spelers en toeskouers aan te dui watter speler se bal of balle, die merker dink, skoot lê.
- C.30 **Besoekende Skippers**
- C.30.1 Skippers van spanne wat nie op hul eie perk speel nie; of
- C.30.2 die Skippers van spanne wat tweede genoem word, in elke paar kompeterende spanne, wanneer wedstryde op 'n neutrale wedstrydplek gespeel word.

D Rolballe

- D.1 **Swaai:** die geboë pad (kurwe) waarlangs 'n rolbal beweeg vanaf aflewering totdat dit tot rus kom. (Die vorm van die rolbal gee sy swaai aan).
- D.2 **Swaikant van 'n rolbal:** die kant van die rolbal wat die meeste gerond is van die twee kante, en wat geïdentifiseer word deur die klein gegroefde sirkels wat die middelpunt omring
- D.3 **Stel rolballe:** vier rolballe waarvan almal:
- D.3.1 aan 'n passende stel behoort;
- D.3.2 van dieselfde maak en model is: en
- D.3.3 dieselfde grootte, gewig, kleur, swaai, reeksnommer en graving het.
- D.4 **Standaard Verwysingsrolbal:** 'n rolbal wat goedgekeur is deur WB, dat dit:
- D.4.1 die minimum vereiste swaai het; en
- D.4.2 in alle ander opsigte voldoen aan die Reëls van die Sport Rolbal.

Elke Standaard Verwysingsrolbal is gegraveer met die woorde '*Working Reference Bowl*' en WB maak seker dat aan elke Gelisensieerde Toetsbeampte 'n Standaard Verwysingsbal gegee word.

Afdeling 1—Basiese Spel

Afdeling 1.1—Reël van ‘n Wedstryd

1. Reël van spel

Wedstryde moet georganiseer word as:

‘n Enkels-wedstryd;

‘n spanwedstryd;

‘n kantwedstryd;

‘n reeks Enkels-wedstryde, spanwedstryde of kantwedstryde; of

‘n toernooi van wedstryde.

1.1 Enkels-wedstryd (Enkels)

‘n Enkels-wedstryd moet gespeel word tussen twee opponerende spelers. Spelers moet afsonderlik en om die beurt enige twee, drie of vier rolballe van ‘n stel speel, soos deur die Beheerliggaam bepaal.

1.2 Span wedstryd

1.2.1 Pare-wedstryd

1.2.1.1 ‘n Pare-wedstryd moet gespeel word tussen twee opponerende spanne, elk met twee spelers. Spelers moet afsonderlik en om die beurt enige twee, drie of vier van ‘n stel rolballe speel, soos deur die Beheerliggaam bepaal.

- 1.2.1.2 Die Beheerliggaam sal ook die volgorde bepaal waarin spelers hulle rolballe speel, soos volg:
 - 1.2.1.2.1 Indien elke speler vier rolballe speel:
 - 1.2.1.2.1.1 sal die Leie hulle vier rolballe speel, gevolg deur die Skippers wat hulle vier balle speel;
 - 1.2.1.2.1.2 sal die Leie twee van hulle rolballe speel, gevolg deur die Skippers wat twee van hulle rolballe speel, gevolg deur die Leie wat hul laaste twee rolballe speel, gevolg deur die Skippers wat hul laaste twee rolballe speel; of
 - 1.2.1.2.1.3 in die eerste kop, en elke daaropvolgende onewe kop, sal die Leie twee van hulle rolballe speel, gevolg deur die Skippers wat hulle vier rolballe speel, gevolg deur die Leie wat hul laaste twee rolballe speel. In die tweede kop, en elke daaropvolgende ewe kop, sal die Skippers twee van hulle rolballe speel, gevolg deur die Leie wat hulle vier rolballe speel, gevolg deur die Skippers wat hul laaste twee rolballe speel.
 - 1.2.1.2.2 Indien elke speler twee of drie rolballe speel sal die Leie al hulle rolballe speel, daarna speel die Skippers al hulle rolballe.
- 1.2.2 **Driespel-wedstryd**
 - 1.2.2.1 'n Driespel-wedstryd moet gespeel word deur twee opponerende spanne, elk met drie spelers. Spelers moet afsonderlik en om die beurt enige twee of drie van 'n stel rolballe speel soos deur die Beheerliggaam bepaal.

1.2.3

Viere-wedstryd

‘n Viere-wedstryd moet gespeel word deur twee opponerende spanne, elk met vier spelers. Spelers moet afsonderlik en om die beurt twee van ‘n stel rolballe speel.

1.3

Kantwedstryd

‘n Kantwedstryd moet gespeel word deur twee opponerende kante, elk met dieselfde getal spanne of Enkels-spelers (of ‘n kombinasie van spanne en Enkels-spelers).

1.4

‘n Reeks wedstryde

Wedstryde in ‘n reeks moet so gereël word dat dit op verskillende geleenthede gespeel word, byvoorbeeld:

1.4.1

‘n geordende reeks wedstryde wat as ‘n uitklop- (eliminierende) kompetisie gereël is en georganiseer is as Enkels, Pare, Driespel of Vierspel; of

1.4.2

‘n geordende reeks kantwedstryde wat óf as ‘n liga kompetisie, óf as ‘n uitklop- (eliminierende) kompetisie gereël is.

1.5

‘n Toernooi van wedstryde

1.5.1

Enkels-wedstryde en spanwedstryde kan ook georganiseer word in seksies (of groepe) as ‘n toernooi van wedstryde waarin die mededingers of:

1.5.1.1

om die beurt teen mekaar speel; of

1.5.1.2

as afgepaarde spanne of spelers speel; of

1.5.1.3

speel volgens enige ander formaat soos besluit deur die Beheerliggaam.

- 1.5.2 Die wedstryde kan gespeel word op een of verskeie perke volgens 'n gemeenskaplike rooster.

2. Algemene vormaat en duur

- 2.1 'n Rolbalwedstryd moet op een baan of op verskeie bane gespeel word.
- 2.2 Die wedstryd moet bestaan uit 'n voorafbepaalde getal skote of koppe, of moet volgens 'n vasgestelde tydsbeperking, waarop vooraf besluit is, gespeel word.
- 2.3 Die koppe moet om die beurt van teenoorgestelde rigtings gespeel word, behalwe soos beskryf in reëls 20, 30, 37 en 38.

3. Kies van bane vir spel

- 3.1 Die Skippers, hul verteenwoordigers of die Beheerliggaam moet die loting doen vir die bane waarop wedstryde gespeel gaan word.
- 3.2 In wedstryde waar mededingende Skippers vooraf vasgestel is, moet die besoekende Skippers, hul verteenwoordigers of die Beheerliggaam die loting doen om die nommers van die bane waarop gespeel gaan word, te bepaal.
- 3.3 Indien, nadat die bane reeds getrek is, 'n speler in 'n kompetisie of wedstryd op dieselfde baan speel voor die aanvang van spel op die dag van die kompetisie of wedstryd, sal daardie speler gediskwalifiseer word. Dit geld nie vir oop toernooie nie.

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

4. Oefening

- 4.1 Indien 'n speler of span wat nog nie gespeel het nie, bestem is om teen 'n speler of span te speel wat reeds op dieselfde dag gespeel het, kan die speler of span wat nog nie gespeel het nie oefen, mits:
- 4.1.1 die Beheerliggaam toestemming gegee;
 - 4.1.2 daar genoeg tyd beskikbaar is sonder dat die kompetisie vertraag word; en
 - 4.1.3 'n ander baan beskikbaar is behalwe die baan waarop die speler of span geloot is om later die dag op te speel.
- 4.2 Indien 'n speler of span reeds op dieselfde perk op dieselfde dag gespeel het, kan daardie speler of span oefen in ooreenstemming met reël 4.1, indien hulle 'n 'loslootjie' het. ('n Speler of span het 'n 'loslootjie' in enige rondte van 'n kompetisie indien hulle nie 'n opponent in daardie rondte het nie.)
- 4.3 Die Beheerliggaam moet die baan toeken waarop 'n speler of span kan oefen.
- 4.4 Indien twee spelers of spanne geregtig is om te oefen:
- 4.4.1 kan hulle saam oefen; en

4.4.2 moet die betrokke spelers besluit oor die formaat van, en die aantal balle wat gebruik gaan word gedurende die oefening.

Afdeling 1.2 - Om 'n Wedstryd aan die Gang te Kry

5. Begin van die Wedstryd

5.1 Proefkoppe

- 5.1.1 Voor die aanvang van spel in enige wedstryd, of voor hervatting van 'n onvoltooide wedstryd op 'n ander dag, moet een proefkop in elke rigting gespeel word.
- 5.1.2 In huishoudelike spel kan die Beheerliggaam die getal proefkoppe wat gespeel word beperk (geen proefkop, of slegs een proefkop in een rigting). Hulle kan ook besluit of proefkoppe onmiddellik voor, of onmiddellik ná die geskeduleerde begintyd van die wedstryd gespeel word.
- 5.1.3 Proefkoppe moet gespeel word op dieselfde baan as waarop die wedstryd gespeel gaan word.
- 5.1.4 Elke speler mag nie meer roballe as die aantal waarmee die wedstryd gespeel gaan word, gebruik nie. Indien 'n speler of 'n skeidsregter opmerk dat 'n speler meer as die toelaatbare aantal roballe gebruik, sal die fouterende speler die reg verbeur om enige oorblywende roballe in die proefkoppe te speel.
- 5.1.5 Elke speler kan enige kombinasie roballe, wat geneem is uit verskillende stelle rolballe, gebruik.
- 5.1.6 Die opponente van die span wat die eerste proefkop begin het, moet die tweede proefkop begin.

- 5.1.7 Die span wat die proefkop begin moet die mat plaas, die witte aflewer en die witte op die middellyn van die baan plaas op 'n afstand van hulle keuse vanaf die matlyn (hierdie afstand mag nie tydens die proefkop verander word nie).
- 5.1.8 Wanneer elke rolbal tot rus kom, kan enige speler of die merker die rolbal verwyder en dit naby die voorste sloot plaas.
- 5.1.9 Indien 'n rolbal die witte beweeg, moet die witte in sy vorige posisie teruggeplaas word.
- 5.2 **Loting vir aanvang van spel**
- 5.2.1 Die afrigters in 'n kantspel (of, in hul afwesigheid, verteenwoordigers van die kante), Skippers in 'n spanwedstryd of opponente in Enkels moet 'n muntstuk opskiet.
- 5.2.2 Die wenner van die loot moet kies om:
- 5.2.2.1 die mat te plaas en dan die witte en die eerste rolbal af te lewer; of
- 5.2.2.2 aan die opponerende speler te sê om die mat te plaas, en die witte en die eerste rolbal af te lewer (die opponerende speler mag nie weier nie).
- 5.2.3 Die keuse wat uitgeoefen word deur die afrigter of verteenwoordiger wat die loot gewen het in 'n kantspel sal van toepassing wees op alle spanne of Enkels-spelers (of 'n kombinasie van spanne en Enkels-spelers) wat die kant vorm.

5.2.4 Indien die muntstuk opgeskiet word voor die proefkoppe begin, sal die opsie wat die wenner van die loot gekies het, geld vir beide die eerste proefkop sowel as vir die eerste kop van die wedstryd.

5.3 **Die begin van spel**

5.3.1 In enige wedstryd, begin spel wanneer die witte afgelewer is deur die speler wat eerste speel in die eerste kop.

5.3.2 In enige kop, begin spel wanneer die witte aflewer is deur die speler wat eerste speel in daardie kop.

5.4 **Spel in ander koppe**

In alle koppe ná die eerste kop, uitgesonderd 'n ekstra kop, moet die wenner van die vorige kop wat tel, die mat plaas en dan die witte en die eerste rolbal aflewer.

6. **Plasing van die mat**

6.1 **Aan die begin van elke kop**

6.1.1 Voor die begin van spel in elke kop, moet die speler wat eerste speel die middellyn van die mat oorlangs op die middellyn van die baan plaas, met die matlyn ten minste 2 meter vanaf die agterste sloot en ten minste 25 meter vanaf die voorste sloot.

6.1.2 Indien, voordat witte afgelewer is, 'n speler of die merker vind dat die mat nie geplaas is volgens reël 6.1.1 nie, moet die speler wat eerste speel die mat korrek posisioneer.

- 6.1.3 Indien, nadat die witte afgelewer is, maar voor die eerste rolbal afgelewer is, 'n speler of die merker vind dat die matlyn nie geplaas is binne die afstande volgens reël 6.1.1 nie, moet die opponerende speler die mat plaas soos beskryf in reël 6.1.1 en die witte weer aflewer en sentreer. Die opponerende speler moet egter nie eerste speel nie.
- 6.1.4 Nadat die speler wat eerste speel die eerste rolbal afgelewer het, mag niemand die wettigheid van die oorspronklike afstand van die matlyn vanaf die agterste en voorste slote, bevraagteken nie.
- 6.1.5 Indien een of meer grondseile gebruik word (slegs vir buitemuurse spel), sal die volgende geld:
- 6.1.5.1 Die Beheerliggaam moet die genomineerde perkopsigter raadpleeg voordat hulle besluit waar die grondseile geplaas sal word. Die posisie daarvan moet in ooreenstemming met definisie C.12 wees.
- 6.1.5.2 Die Beheerliggaam kan die besluit neem om grondseile te gebruik óf voor die spel begin, óf enige tyd tydens spel.
- 6.1.5.3 Die grondseile moet stewig geanker word aan die oppervlak van die perk deur gebruik te maak van platkopspele (of iets soortgelyk) wat nie bokant die oppervlak uitsteek nie.
- 6.1.5.4 Die grondseile moet in dieselfde posisie bly tot aan die einde van die wedstryd, of totdat die Beheerliggaam besluit dat dit nie meer nodig is nie.

- 6.1.5.5 Die matlyn moet op die agterste rant van die grondseil geplaas word.
- 6.1.5.6 Vir huishoudelike spel kan Lid Nasionale Owerhede besluit oor die vereistes om draagbare grondseile te gebruik as alternatief tot die gebruik van geankerde grondseile soos in hierdie reël genoem.
- 6.2 **Tydens elke kop**
- Nadat spel in enige kop begin het, mag die mat nie uit sy oorspronklike posisie beweeg word nie, behalwe in die volgende omstandighede.
- 6.2.1 Indien die mat skuif, moet dit teruggeplaas word in sy oorspronklike posisie.
- 6.2.2 Indien die mat skeef is ten opsigte van die middellyn, moet die mat reggeskuif word op daardie lyn.
- 6.2.3 Indien die mat nie op die middellyn is nie, moet dit geskuif word na daardie lyn.
- 6.2.4 Indien 'n speler die mat optel voordat die kop voltooi is, moet 'n opponerende speler die mat in sy oorspronklike posisie terugplaas.
- 6.2.5 Indien 'n rolbal van 'n aangrensende baan op sy oorspronklike koers, en met 'n swaai wat dit na sy eie baan sal terugbring, op so 'n pad beweeg dat dit in kontak met die mat sou kom, kan enige speler op die baan waarop die mat in gebruik is, die mat optel sodat die rolbal kan verbybeweeg, en dan die mat in sy oorspronklike posisie terugplaas.

- 6.2.6 Om beter greep te kry tydens ongunstige weerstoestande kan 'n speler, voordat hy sy bal aflewer, die mat oplik, dit omdraai en terugplaas in die oorspronklike posisie.
- 6.2.7 Nadat die laaste rolbal wat in elke kop gespeel moet word, afgelewer is, moet 'n speler of die merker die mat optel en dit heeltemal agter die rand van die agterste wal plaas. Opponente in Enkels kan egter ooreenkom om die mat na die ander kant van die baan te dra, sodat hulle dit in die volgende kop kan gebruik.
- 7. Posisie op die mat**
- 7.1 Voor aflewering moet 'n speler op die mat staan met ten minste een voet ten volle, of gedeeltelik op die mat. Op die oomblik wat hy die witte of 'n rolbal aflewer, moet die speler een voet ten volle, of gedeeltelik, op of oor die mat hê.
- 7.2 Voor aflewering moet 'n speler wat 'n goedgekeurde rolstoel gebruik, een wiel op die rand van die mat hê, en die oomblik wat hy die witte of 'n rolbal aflewer, moet die speler een wiel geheel of gedeeltelik op of oor die mat hê.
- 7.3 Enige speler wat nie die voorwaardes van hierdie reël nakom nie, begaan 'n voetfout en reël 8 sal van toepassing wees.

8. Voetfout

8.1 Indien 'n skeidsregter deur sy eie waarneming of op appèl van een van die Skippers of opponente in Enkels, besluit dat 'n speler nie die voorwaardes van reël 7 nagekom het nie, moet die skeidsregter ná die eerste oortreding die speler waarsku in die teenwoordigheid van die Skipper, en indien die afrigter teenwoordig is, hom in kennis stel dat 'n waarskuwing gegee is.

8.2 Met elke soortgelyke oortreding daarna, moet die skeidsregter die speler se rolbal laat stop en dood verklaar.

8.3 Indien dit nie moontlik was om die rolbal te stop nie, en dit die kop versteur, moet die opponent kies om:

8.3.1 die kop te herstel;

8.3.2 die kop te laat soos verander; of

8.3.3 die kop dood te verklaar.

8.4 Indien die speler gewaarsku is en steeds nie die voorwaardes van reël 7 nakom wanneer hy die witte aflewër nie, sal reël 8.2 van toepassing wees.

9. Aflewering van die witte

9.1 Voor die witte afgelewër word, moet die mat geplaas word soos beskryf in reël 6.1.1. Die speler wat eerste speel moet die witte aflewër en seker maak dat dit gesentreer is.

- 9.2 Indien die witte op sy oorspronklike koers minder as 2 meter vanaf die voorste sloot tot rus kom, moet dit geplaas word op die middellyn van die baan met die naaste punt van die witte aan die matlyn, 2 meter vanaf die voorste sloot. Dit moet gedoen word deur:
- 9.2.1 die witte te plaas op 'n merk op die middellyn van die baan op 'n afstand van 2 meter vanaf die voorste sloot (kyk diagram B.3.1 in bylaag B.3); of
- 9.2.2 deur die witte te plaas langs die kant van 'n 2 meter meettoestel (byvoorbeeld, 'n dun houtstok wat 2 meter lank is - kyk diagram B.3.2 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 neutrale voorwerp, sal reël 38.3.1 van toepassing wees.
- 9.5 Indien, voor 'n rolbal deur elke span afgelewer is, 'n speler agterkom dat die verkeerde span die witte afgelewer het, moet die korrekte span die kop oorbegin.
- 9.6 Indien albei spanne reeds 'n rolbal afgelewer het, en 'n speler agterkom dat die verkeerde span die witte afgelewer het, moet die kop in daardie volgorde voltooi word.

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

10. Foutiewe aflewering van die witte

10.1 Die witte is foutief afgelewer indien dit tot rus kom:

10.1.1 In die sloot;

10.1.2 geheel en al buite die grense van die baan;

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

10.1.4 op die baan ná kontak met die walwand;

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

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

10.3 Indien die witte een keer deur elke speler foutief afgelewer is in enige kop, moet dit nie weer afgelewer word in daardie kop nie. In plaas daarvan moet dit gesentreer word, met die naaste punt van die witte tot die matlyn, 2 meter vanaf die voorste sloot en die mat moet geplaas word soos beskryf in reël 6.1.1 deur die speler wat eerste speel.

- 10.4 Indien die witte een keer foutief afgelewer is deur albei spelers en die kop daarna dood verklaar word, sal reël 20.3 van toepassing wees.
- 10.5 Vir huishoudelike spel kan Lid Nasionale Owerhede besluit om die afstand genoem in reël 10.1.3 van 23 meter te verander na 21 meter. Indien 'n Lid Nasionale Owerheid besluit om dit so te verander, moet die volgende ook verander:
- 10.5.1 die afstand genoem in reëls 19.1.4, 56.5.1, 56.5.2.4 en Bylaag B.4.2 van 20 meter na 18 meter.
- 10.5.2 die afstand genoem in definisie C.12, reëls 6.1.1, 49.12, 49.13 en Bylae B.2.1, B.4.1 en B.4.2 van 25 meter na 23 meter; en
- 10.5.3 die afstand 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 moet uit twee, drie of vier spelers bestaan, in ooreenstemming met definisie B.3.
- 11.2. Spelvolgorde**
- 11.2.1 Die Leie moet hulle rolballe om die beurt speel, gevolg deur elke paar spelers in hul spelvolgorde.
- 11.2.2 Indien 'n speler 'n rolbal aflewer voor die vorige speler se rolbal tot rus gekom het,
- 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 rolbal dood verklaar. Indien daardie rolbal die kop versteur het, moet die opponerende Skipper of opponent in Enkels kies om:
 - 11.2.2.2.1 die kop te herstel;
 - 11.2.2.2.2 die kop te laat soos verander; of
 - 11.2.2.2.3 die kop dood te verklaar.
- 11.2.3 Die posisies van spelers binne spanverband, mag nie verander nadat die eerste kop voltooi is nie, tensy die verandering nodig is omdat 'n plaasvervanger gebruik moet word, soos beskryf in reël 33.
- 11.2.4 Indien spelers in 'n spanwedstryd posisies verander wanneer reël 11.2.3 nie van toepassing is nie, sal die span gediskwalifiseer word en hulle sal die wedstryd aan hul opponente verbeur.
- 11.2.5 Indien spelers in 'n kantwedstryd hulle posisies binne die span verander wanneer reël 11.2.3 nie van toepassing is nie, of indien hulle van span verander, sal die kant gediskwalifiseer word en hulle sal die wedstryd aan hul opponente verbeur.

Afdeling 1.3 - Besit van die Baan

12. Posisie van spelers

12.1 Ten opsigte van die speelbaan

12.1.1 Spelers aan die matkant van die baan wat nie besig is om 'n rolbal af te lewer nie, moet ten minste 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 staan indien hulle lede is van die span wat baanbesit het;

1.2.2.2 agter die witte en weg van die kop staan as hulle lede is van die span wat nie baanbesit het nie;

1.2.2.3 op die wal om die perk staan indien die witte in die sloot is; of

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

12.1.3 Sodra 'n bal afgelewer is, moet 'n speler wat spel beheer vanaf 'n posisie wat óf gelyk met, óf voor die witte is, sy posisie inneem soos beskryf in reël 12.1.2.

12.1.4 Indien 'n speler hierdie reël oortree, sal reël 13 van toepassing wees.

12.2 Ten opsigte van 'n 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 of daarin loop, selfs al word die baan nie gebruik nie, terwyl 'n opponent op die punt staan om, of besig is om 'n rolbal af te lewer nie.

12.2.3 Indien die speelbaan 'n buitebaan is (kyk reël 49.6), mag 'n speler nie die deel van die perk binnegaan of daarin loop, wat tussen die buitenste sygrens van die baan en die sysloot is, terwyl 'n opponent op die punt staan om, of besig is om 'n rolbal af te lewer nie.

12.2.4 Indien 'n speler hierdie reël oortree, sal reël 13 van toepassing wees.

13. Baanbesit

13.1 Die baan behoort aan die speler of span wie se rolbal gespeel word.

13.2 Sodra elke rolbal tot rus gekom het, sal besit van die baan oorgaan na die opponerende speler of span, nadat voldoende tyd toegelaat is om 'n raakbal te merk sodra dit tot rus kom.

13.3 Indien die skeidsregter óf na eie waarneming óf na appèl deur een van die Skippers of opponente in 'n Enkels, besluit dat spelers in besit van die baan gehinder word, hulle kwaad gemaak word, of dat hul aandag op enige manier deur die opponente afgetrek word,

13.3.1 moet die skeidsregter tydens die eerste oortreding:

13.3.1.1 die speler wat oortree in die teenwoordigheid van sy Skipper waarsku; en

- 13.3.1.2 die afrigter in kennis stel, indien teenwoordig, dat die speler 'n waarskuwing ontvang het.
- 13.3.2 tydens elke daaropvolgende oortreding moet die skeidsregter die laaste bal wat gespeel is deur die speler of span wat oortree het, dood verklaar. Indien daardie bal die kop versteur het, moet die opponent kies om:
 - 13.3.2.1 die kop te herstel;
 - 13.3.2.2 die kop te laat soos verander; of
 - 13.3.2.3 die kop dood te verklaar.

Afdeling 1.4 - Raakballe en Dooie-balle

14. Raakballe

- 14.1 'n Rolbal wat op sy oorspronklike koers die witte raak, selfs al kom dit tot rus in die sloot binne die grense van die speelbaan, is 'n lewendige rolbal en word 'n raakbal genoem. Indien 'n rolbal op sy oorspronklike koers nie aan die witte raak nie word dit 'n nie-raakbal genoem.
- 14.2 'n Rolbal is ook 'n raakbal indien, nadat dit tot rus gekom het:
 - 14.2.1 dit omval en aan die witte raak vóór die volgende rolbal afgelewer word; of
 - 14.2.2 in die geval van die laaste rolbal van die kop, dit omval en die witte raak binne die 30 sekonde periode wat geld ingevolge reël 3.1.
- 14.3 Geen rolbal sal 'n raakbal word as dit teen die witte gespeel word, of daaraan raak, terwyl die witte in die sloot is nie.
- 14.4 Die posisie van die raakbal in die sloot moet gemerk word deur 'n helderkleurige aanwyser, van nie meer as 50mm breed en nie meer as 100mm hoog nie, wat vertikaal teen die walwand of bo-op die wal en regoor die raakbal geplaas word. Saam met die aanwyser, kan lyne in die sand om die raakbal getrek word indien die oppervlak van die sloot sand is. Indien die oppervlak van die sloot met gras beplant, of sinteties is, kan die lyne met kryt getrek word.

15. Merk van 'n raakbal

- 15.1 'n Raakbal moet, sodra die rolbal tot rus kom, met kryt gemerk word deur 'n spanlid van die speler wat die rolbal afgelewer het of die merker.
- 15.2 Indien, volgens die opinie van enige een van die Skippers, of opponent, of die merker, 'n raakbal tot rus kom in so 'n posisie dat indien dit gemerk word, dit waarskynlik die rolbal sal beweeg of die kop versteur, moet die rolbal nie gemerk word nie, maar moet eerder as 'n raakbal genomineer word.
- 15.3 Indien, voordat die volgende afgelewerde rolbal tot stilstand kom of, in geval van die laaste rolbal in 'n kop, voor 'n periode van 30 sekondes wat geld volgens reël 23.1, 'n rolbal nie gemerk of genomineer is nie, is dit nie meer 'n raakbal nie.
- 15.4 Indien 'n rolbal genomineer is as of 'n raakbal of 'n nie-raakbal, en beide Skippers of opponente in Enkels saamstem dat verdere beweging van die rolbal beteken dat dit nie meer genomineer moet word nie, moet die rolbal daarna gemerk, of die merk verwyder word, wat ook al van toepassing.
- 15.5 Indien 'n speler in gebreke bly om die merk van 'n rolbal te verwyder voor aflewering, en die rolbal nie 'n raakbal word nie, moet 'n lid van die opponerende span, of die merker, die merk verwyder sodra die rolbal tot rus kom.

15.6 Indien, volgens die opinie van enige een van die Skippers, of opponent of die merker, 'n verkeerdelik gemerkte rolbal tot rus kom in so 'n posisie dat verwydering van die merk heel moontlik die rolbal sal beweeg of die kop verander, moet die merk nie verwyder word nie, maar die bal moet eerder as 'n nie-raakbal genomineer word.

16. Beweging van raakballe

16.1 Die posisie van 'n raakbal in die sloot sal wettig verander wees indien dit beweeg word deur;

16.1.1 'n witte in spel

16.1.2 'n ander raakbal in spel; of

16.1.3 'n nie-raakbal terwyl dit gedeeltelik op die baan en gedeeltelik oor die sloot hang, solank as wat 'n deel van die nie-raakbal nog op die baan is wanneer dit tot rus kom nadat dit die raakbal beweeg het.

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

16.3 Indien, nadat die posisie gemerk was, daar verdere wettige beweging van die raakbal in die sloot 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 uit te vee en weer te trek soos toepaslik.

17. Dooie-bal

- 17.1 'n Rolbal is 'n dooie-bal indien:
 - 17.1.1 dit 'n nie-raakbal is en in die sloot tot rus kom;
 - 17.1.2 dit 'n nie-raakbal is, en dit weer op die baan terugspring ná kontak met die walwand, of met die witte of 'n raakbal in die sloot;
 - 17.1.3 dit ná voltooiing van sy oorspronklike koers, of nadat dit beweeg is as gevolg van spel, tot rus kom op 'n afstand van minder as 14 meter, soos gemeet in 'n reguit lyn, vanaf die middel van die matlyn tot die naaste punt van die rolbal;
 - 17.1.4 dit heeltemal buite die grense van die speelbaan verbygaan nadat dit as gevolg van spel beweeg is;
 - 17.1.5 dit op sy oorspronklike koers, verby 'n sygrens van die speelbaan beweeg op 'n swaai wat sal voorkom dat dit weer na die speelbaan terugkeer; of
 - 17.1.6 dit op sy oorspronklike koers tot rus kom buite die sygrens van die baan, selfs al kom dit tot rus in kontak met die buiterand van 'n lyn-witte.
- 17.2 'n Rolbal is nie 'n dooie-bal nie indien:
 - 17.2.1 dit deur 'n speler gedra word wanneer hy die kop gaan besigtig;
 - 17.2.2 dit op sy oorspronklike koers tot rus kom binne die grense van die baan, selfs al het dit op sy koers buite 'n sygrens van die baan beweeg;
 - 17.2.3 dit 'n raakbal is wat terugspring van die walwand tot op die speelbaan;

- 17.2.4 dit 'n raakbal is wat tot rus kom bo-op die witte of enige ander raakbal in rus in die sloot.
- 17.3 Die Skippers of opponente in Enkels moet besluit of 'n rolbal dood is of nie sodra hulle besef dat dit nodig is. (Indien die spelers nie besef dat 'n besluit nodig is sodra die rolbal tot rus kom nie, kan die besluit nog geneem word, selfs al is 'n aantal rolballe reeds gespeel nadat die rolbal ter sprake tot rus gekom het). Indien hulle nie kan saamstem nie, moet hulle die skeidsregter vra om 'n besluit te neem.
- 17.4 'n Dooie-bal moet van die speelbaan verwyder word sodra dit dood verklaar is.

Afdeling 1.5 - Lewendige en Dooie-witte

18. Lewendige witte in die sloot

- 18.1 'n Witte wat deur 'n rolbal in spel beweeg word tot in die voorste sloot binne die sygrense van die speelbaan, is 'n lewendige witte.
- 18.2 Die posisie van 'n witte in die sloot moet gemerk word deur 'n wit aanwyser, wat nie meer as 50mm breed en nie meer as 100 mm hoog is nie, en vertikaal teen die walwand of bo-op die wal en regoor die witte geplaas word. Saam met die aanwyser, kan lyne in die sand om die witte getrek word indien die oppervlak van die sloot sand is. Indien die oppervlak van die sloot met gras beplant, of sinteties is, kan die lyne met kryt getrek word.
- 18.3 Die posisie van 'n witte in die sloot sal wettig verander wees indien dit beweeg is deur:
 - 18.3.1 'n raakbal in spel; of
 - 18.3.2 'n nie-raakbal terwyl dit gedeeltelik op die baan en gedeeltelik oor die sloot hang, solank as wat 'n deel van die nie-raakbal nog op die baan is wanneer dit tot rus kom nadat dit die witte beweeg het.
 - 18.3.3 Indien 'n witte in die sloot verplaas word deur 'n nie-raakbal wat die sloot binnegaan, moet reël 38.5.3 toegepas word.

18.4 Indien, nadat die posisie gemerk was, daar verdere wettige beweging van die witte in die sloot plaasvind (soos beskryf in reël 18.3), moet die nuwe posisie gemerk word (soos beskryf in reël 18.2) deur die aanwysers te verskuif of die lyne uit te vee en weer te trek soos toepaslik.

19. Dooie-witte

19.1 Wanneer 'n witte deur 'n rolbal in spel beweeg word, is dit 'n dooie-witte, indien dit:

19.1.1 bo die walwand verbygaan;

19.1.2 heeltemal buite 'n sygrens van die speelbaan verbygaan;

19.1.3 tot rus kom in enige holte in die walwand; of

19.1.4 tot rus kom op 'n afstand van minder as 20 meter, soos gemeet in 'n reguit lyn, vanaf die middel van die matlyn tot die naaste punt van die witte.

19.2 'n Witte is nie 'n dooie-witte nie, indien dit tot rus kom:

19.2.1 bo-op 'n raakbal in rus in die sloot: of

19.2.2 bo-op enige rolballe wat in rus is binne die grense van die baan.

- 19.3 Die Skippers of opponente in Enkels moet besluit of 'n witte dood is of nie sodra hulle besef dat dit nodig is. (Indien die spelers nie besef dat 'n besluit nodig is sodra die witte tot rus kom nie, kan die besluit nog geneem word, selfs al is 'n aantal rolballe reeds gespeel nadat die witte tot rus gekom het). Indien hulle nie kan saamstem nie, moet hulle die skeidsregter vra om 'n besluit te neem.
- 19.4 Indien die witte dood is, is die kop dood, en reël 20 sal van toepassing wees. Die Beheerliggaam kan egter besluit dat die kop nie dood verklaar word nie. In die plek daarvan kan hulle besluit om die witte te laat herplaas in ooreenstemming met reël 56.5.
- 20. Dooie kop**
- 20.1 'n Dooie kop word nie beskou as 'n voltooide kop nie, selfs al is al die vereiste rolballe in daardie kop reeds gespeel.
- 20.2 'n Dooie kop moet in dieselfde rigting oorgespeel word, tensy die Skippers of opponente in Enkels saamstem om dit in die teenoorgestelde rigting te speel. (Indien die witte en die rolballe na die teenoorgestelde kant van die baan oorgedra moet word voordat die kop oorgespeel kan word, moet dit so oorgedra word om nie spelers op aangrensende bane te steur nie).
- 20.3 Indien die Skippers of opponente in Enkels of die skeidsregter 'n kop dood verklaar het, moet die speler wat eerste in daardie kop gespeel het, weer eerste speel wanneer die kop oorgespeel word.

21. Teruggespringde witte

Die kop sal voortgaan indien:

- 21.1 'n witte-in-rus op die baan teen die walwand vasgedryf word en op die speelbaan terugspring; of
- 21.2 'n witte-in-rus is in die sloot, en dit deur 'n raakbal beweeg word sodat dit teruggeneem word en weer op die baan beland.

Afdeling 1.6 - Uitslag van 'n Kop

22. Die skoot

- 22.1 'n Skoot of skote verwys na die rolbal of rolballe (skootballe genoem) wat nader aan die witte is as die naaste rolbal wat gespeel is deur die opponerende span of opponent in Enkels.
- 22.2 Geen rolbal mag beweeg word voordat die opponente saamstem of dit 'n skoot is of nie, tensy 'n rolbal beweeg moet word sodat 'n ander bal gemeet kan word.
- 22.3 Wanneer daar ooreengekom is oor die skoot, kan elke skootbal uit die kop verwyder word.
- 22.4 Skootballe kan in 'n groep bymekaar geplaas word waar dit nie met meting sal inmeng nie.
- 22.5 Nadat die skootballe in 'n groep geplaas is, moet die opponente ooreenkom oor die getal rolballe in die groep.
- 22.6 Die Skippers, of die merker in Enkels waar van toepassing, moet mondelings (of deur middel van gebare) ingelig word wat die getal skote in elke kop is.

23. Bepaling van die getal skote aangeteken

- 23.1 Die proses om te besluit oor die getal skote wat behaal is, moet nie begin voordat die laaste rolbal wat gespeel moet word in 'n kop tot rus gekom het nie, of 30 sekondes daarná indien enige een van die Skippers of opponent in Enkels vra vir die 30-sekonde periode (byvoorbeeld om te sien of 'n rolbal wat teen 'n hoek lê, binne hierdie tyd op sy eie sal omval, of nie).

- 23.2 Indien enige een van die Skippers of opponent in Enkels vir 'n 30-sekonde periode gevra het, mag geen rolbal wat moontlik kan omval gedurende hierdie periode gestut word nie.
- 23.3 Geen meting (dit is die gebruik van toerusting, soos wat beskryf word in reël 54, wat tussen die witte en die balle geplaas word om te bepaal watter balle skoot lê) sal toegelaat word voordat die proses begin om te besluit oor die getal skote behaal, nie (soos beskryf in reël 23.1). Indien 'n speler meet voordat die proses begin om die getal skote wat behaal is te bepaal, sal die fouterende span die reg verloor om enige oorblywende rolballe wat nog in daardie kop gespeel moes word te speel, en die span wat nie oortree het nie mag al hulle oorblywende rolballe aflewer om die kop te voltooi.
- 23.4 Alle metings moet gedoen word tussen die naaste punte van die witte en die rolbal.
- 23.5 Wanneer gemeet word tussen 'n witte in die sloot en 'n rolbal op die perk, of 'n witte op die perk en 'n rolbal in die sloot moet, sover moontlik, die meting gedoen word deur gebruik te maak van 'n buigbare of tou-maatband.
- 23.6 Enige tyd gedurende die proses om te besluit hoeveel skote behaal is:
- 23.6.1 indien 'n rolbal waarskynlik sal omval, kan enige opponent die beste beskikbare middele gebruik om dit in sy posisie te stut;

- 23.6.2 indien 'n rolbal gemeet moet word, en dit rustans op 'n ander rolbal wat die meetproses op enige wyse belemmer, mag enige speler die beste beskikbare middele gebruik om die rustende rolbal in sy posisie te stut, en dan die ander rolbal verwyder;
- 23.6.3 indien 'n rolbal op sy eie omval, moet dit in sy nuwe posisie gelaat word terwyl die besluit oor die getal skote voortgaan, en al die skote waarop ooreengekom is voor die rolbal omgeval het, sal tel;
- 23.6.4 indien 'n rolbal verplaas word deur die toerusting wat gedurende meting gebruik word, moet reël 37.4 toegepas word;
- 23.6.5 indien die witte verplaas word deur die toerusting wat gedurende meting gebruik word, moet reël 38.4 toegepas word.

24. Geen skoot behaal - kop gelykop

- 24.1 Geen skoot sal vir enige van die spanne aangeteken word, indien ooreengekom word dat:
 - 24.1.1 die naaste rolbal van elke span die witte raak; of
 - 24.1.2 die naaste rolbal van elke span presies ewe ver van die witte af is; of
 - 24.1.3 geen lewendige rolballe binne die grense van die speelbaan oor is nie.
- 24.2 Die kop moet gelykop verklaar word, en op die telkaart as 'n voltooide kop aangedui word.

- 24.3 Ná 'n gelykop kop sal reël 5.4 van toepassing wees.
- 24.4 Indien die eerste kop egter gelykop is, moet die speler wat in daardie kop eerste gespeel het, ook in die tweede kop eerste speel.
- 25. Aflewering van die laaste bal in 'n kop**
- 25.1 Dit is nie verpligtend dat die laaste speler wat in enige kop moet speel, die laaste rolbal van die kop hoof af te lewer nie, maar die speler moet die opponerende Skipper of sy opponent in Enkels, inlig van sy besluit om nie die finale rolbal af te lewer nie, voordat die proses om die getal skote te bepaal, begin (soos beskryf in reël 23.1). Hierdie besluit is finaal.

Afdeling 1.7 – Wedstryd-beslissings

26. Wedstryde by een geleentheid gespeel

26.1 In Enkels-wedstryde, spanwedstryde, of kantwedstryde wat by een geleentheid gespeel word, of op enige stadium van 'n uitklop-(eliminierende) kompetisie, sal die oorwinning gaan aan die speler, span of kant wat aan die einde van die wedstryd, en in oorstemming met die Spelvoorwaardes:

26.1.1 die hoogste totale skote-telling het;

26.1.2 die hoogste aantal koppe gewen het

26.1.3 die hoogste getal stelle het; of

26.1.4 'n kombinasie van die hoogste totale skote-telling, die hoogste aantal koppe gewen en die hoogste getal stelle, soos besluit deur die Beheerliggaam.

26.2 Indien kompetisies of wedstryde vir 'n vasgestelde tydsduur gespeel word, is die Beheerliggaam daarvoor verantwoordelik om seker te maak dat Spelvoorwaardes in plek is vir hierdie kompetisies of wedstryd.

27. Toernooi-wedstryde en reekswedstryde

27.1 In toernooiwedstryde of reekswedstryde sal die oorwinning gaan aan die speler, span of kant wat aan die einde van die toernooi of reeks wedstryde en in ooreenstemming met die Spelvoorwaardes:

27.1.1 die hoogste getal wedstryde gewen het; of

27.1.2 die hoogste netto getal skote het.

- 27.2 Die Beheerliggaam is daarvoor verantwoordelik om seker te maak dat Spelvoorwaardes in plek is om die wenner te bepaal indien, in ooreenstemming met die Spelvoorwaardes genoem is reël 27.1, twee of meer spelers, spanne of kante gelyk is.
- 27.3 Indien twee of meer spelers, spanne of kante gelykop is in ooreenstemming met die Spelvoorwaardes genoem in reël 27.1, kan punte toegeken word vir wedstryde wat gewen of gelykop is. Die speler, span of kant met die hoogste getal punte sal as wenner aangewys word.
- 27.4 Indien die punte gelykop is, sal die Beheerliggaam die totale getal skote wat teen die speler, span of kant aangeteken is, deel in die totale getal skote wat hulle aangeteken het. Die speler, span of kant met die hoogste resultaat sal as wenner aangewys word.
- 27.5 Die Beheerliggaam het die mag om in die Spelvoorwaardes regulasies in te sluit, oor hoe om die wenners van toernooiwedstryde en reekswedstryde te bepaal, wat verskil van dié wat in reëls 27.1, 27.2, 27.3 en 27.4 genoem is.
- 28. 'n Gelykop wedstryd in 'n uitklop- (eliminierende) kompetisie**
- 28.1 Indien die telling gelykop is nadat al die koppe gespeel is in 'n uitklop (eliminierende) kompetisie met 'n vasgestelde aantal koppe, moet 'n ekstra kop gespeel word om die uitslag te bepaal.

- 28.2 Die afrigters in 'n kantwedstryd (of, in hul afwesigheid, verteenwoordigers van die kante), Skippers in 'n spanwedstryd of opponente in Enkels moet 'n muntstuk opskiet, en die wenner sal besluit wie eerste moet speel, soos beskryf in reëls 5.2.2 en 5.2.3.
- 28.3 Die ekstra kop moet gespeel word van waar die vorige kop voltooi was. Indien, vóórdat 'n rolbal gespeel is deur elke span, 'n speler of die skeidsregter oplet dat die ekstra kop in verkeerde rigting gespeel word, moet dit in die regte rigting oorbegyn word. Indien elke span reeds 'n rolbal gespeel het, moet spel in daardie kop so voortgaan.
- 28.4 Indien die ekstra kop voltooi is en die tellings is steeds gelykop, moet nog 'n bykomende kop gespeel word.
- 28.5 Indien meer as een ekstra kop benodig word, moet die afrigters of verteenwoordigers, Skippers of opponente, weer 'n muntstuk opskiet en die wenner moet besluit wie eerste sal speel.
- 28.6 Indien 'n addisionele kop dood verklaar word, sal reël 20.3 van toepassing wees.

Afdeling 2-Wedstryd ongeruimdheid

Afdeling 2.1-Onreëlmatighede wat spel beïnvloed

29. Onreëlmatighede gedurende spel

29.1 Buite beurt speel

- 29.1.1 Indien 'n speler uit sy beurt speel, kan die opponerende Skipper die rolbal stop en dit aan die speler terugbesorg om dit in die korrekte volgorde te speel.
- 29.1.2 Indien die rolbal tot rus gekom het en nie die kop versteur het nie, moet die opponerende Skipper kies om:
 - 29.1.2.1 die kop te laat soos dit is, en hul span twee rolballe opeenvolgend te laat speel om die korrekte speelvolgorde te herstel; of
 - 29.1.2.2 die rolbal terug te besorg sodat die speelvolgorde weer korrek is.
- 29.1.3 Indien die rolbal die kop versteur het, moet die opponerende Skipper kies om:
 - 29.1.3.1 die versteurde kop te laat soos dit is, en hul span twee rolballe opeenvolgend te laat speel om die korrekte speelvolgorde te herstel; of
 - 29.1.3.2 die kop in sy vorige posisie te herstel, die rolbal terug te besorg en terug te keer na die korrekte speelvolgorde; of
 - 29.1.3.3 die kop dood te verklaar.

29.2 Speel van 'n ander speler se rolbal

29.2.1 Indien 'n speler die rolbal van 'n ander speler speel in plaas van sy eie, moet die ander speler se rolbal met sy eie rolbal vervang word.

29.2.2 Indien die bal wat vervang word, 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 rolballe

29.3.1 Indien 'n speler sy stel rolballe omruil met 'n ander stel gedurende 'n ononderbroke wedstryd, of gedurende 'n wedstryd wat gestop is soos beskryf in reël 32 en op dieselfde dag hervat word, moet die wedstryd aan die opponent toegeken word, tensy die speler sy stel rolballe verander het omdat 'n rolbal beskadig is (kyk reël 31).

29.3.2 Indien 'n wedstryd gestop is soos beskryf in reël 32 en op 'n ander dag hervat word, kan 'n speler 'n ander stel rolballe gebruik as die stel wat hy gebruik het tydens die wedstryd wat gestop is.

29.4 Nalaat om te speel

29.4.1 Indien daar reeds oor die uitslag van 'n kop ooreengekom is, of indien die proses om die getal skote te bepaal (soos beskryf in reël 23.1) reeds begin het, sal die speler wat (doelbewus of per ongeluk) versuim het om 'n rolbal te speel, die reg verloor om daardie rolbal te speel.

29.4.2 Indien 'n rolbal deur elke span gespeel is voordat die spelers agterkom dat een van hulle nagelaat het om 'n rolbal in die korrekte volgorde te speel, sal daardie speler die reg verloor om die rolbal te speel.

30. Beskadigde witte

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

30.2 Indien dit nodig is om die witte te vervang, moet die kop dood verklaar word en reël 20 sal van toepassing wees.

31. Beskadigde rolballe

31.1 Indien 'n rolbal beskadig word gedurende spel, moet die skeidsregter besluit of die rolbal vervang moet word.

31.2 Indien 'n rolbal gedurende spel deur 'n ander rolbal getref word en in stukke breek, moet die kop dood verklaar word.

31.3 Onder die omstandighede soos beskryf in reëls 31.1 en 31.2, moet die beskadigde rolbal vervang word deur 'n ander rolbal van dieselfde stel vóór die aanvang van die volgende kop, of die kop wat oorgespeel word, soos van toepassing.

31.4 Indien 'n bal-in-rus op die speelbaan in stukke breek sonder dat dit deur 'n ander rolbal getref is, moet die rolbal vervang word deur 'n ander rolbal van dieselfde stel en die kop voortgaan.

- 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

32. Staking van wedstryde

- 32.1 Indien 'n wedstryd vanweë donkerte, weersomstandighede, of enige ander wettige rede gestop word deur:
 - 32.1.1 die Beheerliggaam;
 - 32.1.2 die skeidsregter ná 'n appèl deur die spelers; of
 - 32.1.3 'n ooreenkoms tussen die spelers, indien 'n skeidsregter of verteenwoordiger van die Beheerliggaam nie teenwoordig is nie; moet die wedstryd op dieselfde dag of op 'n ander dag voortgesit word. Die tellings bly soos dit was toe die wedstryd gestop is.
- 32.2 Indien daar met 'n kop begin was, maar al die vereiste rolballe was nog nie gespeel nie, moet die kop dood verklaar word. (Die kop moet dood verklaar word selfs al besluit een of meer spelers om op die perk te bly gedurende die staking van spel.)
- 32.3 Indien al die vereiste rolballe in 'n kop gespeel is, maar die proses om te besluit oor die getal skote wat behaal is (soos beskryf in reël 23), is nog nie voltooi nie, moet die getal skote wat behaal is eers bepaal word voordat die wedstryd gestaak word.
- 32.4 Plaasvervangers in 'n wedstryd wat voortgesit word nadat dit gestop is.

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

32.4.2 Spelers mag egter nie van een span na 'n ander een oorgeplaas word nie. Indien spelers oorgeplaas word van een span na 'n ander sal die fouterende span, die wedstryd aan hul opponente verbeur.

33. Perk verlaat tydens spel

33.1 Geen speler mag die spel vertraag deur die speelbaan of sy span te verlaat nie, tensy sy opponent instem, en dan slegs vir nie langer as 10 minute nie.

33.2 Indien 'n speler die perk gedurende 'n spanwedstryd of kantwedstryd moet verlaat as gevolg van siekte of om enige ander aanvaarbare rede, en nie binne 10 minute kan terugkeer nie, kan die skeidsregter of die Beheerliggaam goedkeuring gee dat 'n plaasvervanger ingebring word.

33.3 'n Plaasvervanger moet slegs ingebring word indien, in die opinie van beide Skippers of, indien hulle nie kan saamstem nie, in die opinie van die skeidsregter of die Beheerliggaam, die vervanging nodig is.

33.4 Die plaasvervanger mag in enige posisie, behalwe as Skipper speel, en die ander lede van die span kan hulle posisies herrangskik soos nodig.

33.5 Die beheerliggaam sal 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 aan hul opponente verbeur; en
- 33.6.2 in 'n kantwedstryd, sal óf reël 39.2.2, óf reël 39.2.3 van toepassing wees vanaf die kop waar plaasvervanging nodig geword het.
- 33.7 Indien 'n speler gedurende 'n Enkelswedstryd die perk moet verlaat as gevolg van siekte of enige ander aanvaarbare rede, en nie binne 10 minute kan terugkeer nie, sal die fouterende speler die wedstryd aan sy opponent verbeur.
- 33.8 Indien 'n speler of span hierdie reël oortree sal hulle die wedstryd aan hul opponent verbeur.
- 33.9 Vir huishoudelike spel kan Lid Nasionale Owerhede besluit wat die vereistes is vir die inbring van 'n plaasvervanger.

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, die perk, in die sloot, op die witte, op 'n rolbal of enige ander plek geplaas word om 'n speler te help nie.

35. Onvoorsiene voorvalle

Indien, gedurende verloop van spel, die posisie van die witte of 'n rolbal verander word deur die wind, 'n storm of enige ander onvoorsiene voorval, moet die Skippers of die opponente in Enkels, die witte of die rolbal terugplaas in sy vorige posisie. Indien hulle nie kan saamstem oor die vorige posisie van die witte of rolbal nie, moet hulle die kop dood verklaar.

36. Doelbewuste onsportiewe optrede

- 36.1 Indien 'n opponent, die afrigter 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 gee, kan hulle appelleer by die Beheerliggaam.
- 36.2 Wanneer 'n appèl aangeteken word, moet dit by die Beheerliggaam gedoen word, nie later as 24 uur ná die finale kop van wedstryd wat geraak is, voltooi is nie.
- 36.3 Die persoon wat appèl aanteken moet onmiddellike stappe neem om die besonderhede daarvan aan die Sekretaris van die Beheerliggaam te stuur, wat moet reël dat dit in ooreenstemming met hul gedragskode en dissiplinêre prosedures hanteer word.

Afdeling 2.3-Verplasing van die rolbal en die witte

37. Rolbalverplasing

(Kyk verplasingstabel in Bylaag C vir 'n vinnige verwysingsgids na reëls 37.1, 37.2 en 37.3)

37.1 Rolbalverplasing deur 'n ander speler

37.1.1 Verplasing van 'n rolbal op sy oorspronklike koers wat nie die kop versteur het voor dit verplaas is nie.

37.1.1.1 Indien die rolbal verplaas is deur 'n lid van die span wat die rolbal afgelewer het en dit het nie die kop versteur nadat dit verplaas is nie, moet die opponerende Skipper die rolbal dood verklaar.

37.1.1.2 Indien die rolbal verplaas is deur 'n lid van die span wat die rolbal afgelewer het en die kop is versteur nadat dit verplaas is, moet die opponerende Skipper

37.1.1.2.1 die kop herstel: en

37.1.1.2.2 die rolbal dood verklaar.

37.1.1.3 Indien 'n rolbal verplaas word deur 'n opponent, en dit nie die kop versteur het nadat dit verplaas is nie, moet die Skipper van die span wat die rolbal gespeel het kies om:

37.1.1.3.1 die rolbal te laat oorspeel; of

37.1.1.3.2 die rolbal te plaas waar die Skipper glo dit tot rus sou kom; of

- 37.1.1.3.3 die rolbal te laat waar dit tot rus gekom het.
- 37.1.1.4 Indien die rolbal verplaas is deur 'n opponent en dit het die kop versteur nadat dit verplaas is, moet die Skipper van die span wat die rolbal gespeel het kies om:
 - 37.1.1.4.1 die kop te herstel en die rolbal te laat oorspeel; of
 - 37.1.1.4.2 die kop te herstel en die rolbal te plaas waar die Skipper glo dit tot rus sou kom; of
 - 37.1.1.4.3 die kop dood te verklaar.
- 37.1.2 Verplasing van 'n rolbal op sy oorspronklike koers wat die kop versteur het voor dit verplaas is.
 - 37.1.2.1 Indien 'n rolbal die kop versteur het voor dit deur 'n speler verplaas word, is daardie versteuring geldig. (Die opponerende Skipper mag nie enige deel van die kop herstel wat versteur is voor die verplasing nie.)
 - 37.1.2.2 Indien die rolbal deur 'n speler verplaas is en dit het nie die kop versteur nadat dit verplaas is nie, moet die opponerende Skipper kies om:
 - 37.1.2.2.1 die rolbal te plaas waar die Skipper glo dit tot rus sou kom; of
 - 37.1.2.2.2 die rolbal te laat waar dit tot rus gekom het.

- 37.1.2.3 Indien 'n rolbal verplaas is deur 'n speler en dit het die kop versteur nadat dit verplaas is, moet die opponerende Skipper enige deel van die kop herstel wat versteur is ná die verplasing, en hy het die keuse om;
 - 37.1.2.3.1 die rolbal te plaas waar die Skipper glo dit tot rus sou kom; of
 - 37.1.2.3.2 die rolbal te laat waar dit tot rus gekom het.
- 37.1.3 Verplasing van 'n rolbal in beweging
 - 37.1.3.1 Indien 'n rolbal in beweging verplaas word deur 'n speler en dit het nie die kop versteur nadat dit verplaas is nie, moet die opponerende Skipper kies om:
 - 37.1.3.1.1 die rolbal te plaas waar die Skipper glo dit tot rus sou kom; of
 - 37.1.3.1.2 die kop dood te verklaar.
 - 37.1.3.2 Indien 'n rolbal in beweging verplaas is deur 'n speler en dit het die kop versteur nadat dit verplaas is, moet die opponerende Skipper kies om;
 - 37.1.3.2.1 die rolbal te plaas waar die Skipper glo dit tot rus sou kom en enige deel van die kop te herstel wat versteur is ná die verplasing; of
 - 37.1.3.2.2 die kop dood te verklaar.
- 37.1.4 Verplasing van 'n bal-in-rus.
 - 37.1.4.1 Indien 'n bal-in-rus of 'n raakbal in die sloot verplaas word deur 'n speler en dit het nie die kop versteur nadat dit verplaas is nie, moet die opponerende Skipper die rolbal terugplaas in sy vorige posisie.

37.1.4.2 Indien 'n bal-in-rus of 'n raakbal in die sloot verplaas word deur 'n speler en dit het die kop versteur nadat dit verplaas is, moet die opponerende Skipper die rolbal in sy vorige posisie terugplaas en enige deel van die kop wat versteur is ná die verplasing, herstel.

37.2 Rolalverplasing deur 'n gestremde speler se toerusting of assistent

Indien 'n rolbal verplaas word deur 'n gestremde speler se toerusting of assistent soos beskryf in reël 41, moet die toerusting of assistent beskou word asof dit die speler is, vir alle bepalings volgens reël 37.1.

37.3 Rolbalverplasing deur 'n neutrale persoon of neutrale voorwerp

37.3.1 Verplasing van 'n rolbal op sy oorspronklike koers wat nie die kop versteur het voor dit verplaas is nie.

37.3.1.1 Indien die rolbal verplaas is binne die grense van die speelbaan deur 'n neutrale persoon of neutrale voorwerp en dit het nie die kop versteur nadat dit verplaas is nie, moet die rolbal oorgespeel word.

37.3.1.2 Indien die rolbal verplaas is binne die grense van die speelbaan deur 'n neutrale persoon of neutrale voorwerp en dit het die kop versteur nadat dit verplaas is, moet die Skippers of opponente in Enkels saamstem hoe om die kop te herstel, en dan die rolbal laat oorspeel. Indien hulle nie kan saamstem nie, moet hulle die kop dood verklaar.

- 37.3.1.3 Indien die rolbal, met 'n swaai wat dit sou laat terugkeer na die speelbaan, buite die grense van die speelbaan verplaas word deur 'n neutrale persoon of neutrale voorwerp en dit het nie die kop versteur nadat dit verplaas is nie, moet die rolbal oorgespeel word.
- 37.3.1.4 Indien die rolbal, met 'n swaai wat dit sou laat terugkeer na die speelbaan, buite die grense van die speelbaan verplaas word deur 'n neutrale persoon of neutrale voorwerp en dit het die kop versteur nadat dit verplaas is, moet die Skippers of opponente in Enkels, saamstem hoe om die kop te herstel, en dan die rolbal laat oorspeel. Indien hulle nie kan saamstem nie, moet hulle die kop dood verklaar.
- 37.3.2 Verplasing van 'n rolbal op sy oorspronklike koers wat die kop versteur het voor dit verplaas is.
- 37.3.2.1 Indien 'n rolbal die kop versteur het voor dit verplaas is deur 'n neutrale persoon of neutrale voorwerp, is hierdie versteuring geldig. (Die Skippers of opponente in Enkels moet nie enige deel van die kop herstel wat versteur is voor die verplasing nie.)
- 37.3.2.2 Indien die rolbal verplaas is deur 'n neutrale persoon of neutrale voorwerp en dit het nie die kop versteur nadat dit verplaas is nie, moet die Skippers of opponente in Enkels saamstem oor waar die rolbal tot rus sou gekom het. As hulle nie kan saamstem nie, moet hulle die kop dood verklaar.

- 37.3.2.3 Indien die rolbal deur 'n neutrale persoon of 'n neutrale voorwerp verplaas is en dit het die kop versteur nadat dit verplaas is, moet die Skippers of opponente in Enkels saamstem waar die rolbal tot rus sou gekom het, en hoe om enige deel van die kop te herstel wat versteur is ná die verplasing. As hulle nie kan saamstem nie, moet hulle die kop dood verklaar.
- 37.3.3 Verplasing van 'n rolbal in beweging.
- 37.3.3.1 Indien 'n rolbal in beweging verplaas word deur 'n neutrale persoon of neutrale voorwerp en dit het nie die kop versteur nadat dit verplaas is nie, moet die Skippers of opponente in Enkels saamstem oor waar die rolbal tot rus sou gekom het. As hulle nie kan saamstem nie, moet hulle die kop dood verklaar.
- 37.3.3.2 Indien 'n rolbal in beweging verplaas word deur 'n neutrale persoon of neutrale voorwerp en dit het die kop versteur nadat dit verplaas is, moet die Skippers of opponente in Enkels saamstem oor waar die rolbal tot rus sou gekom het, en hoe om enige deel van die kop wat versteur is ná die verplasing te herstel. As hulle nie kan saamstem nie, moet hulle die kop dood verklaar.

- 37.3.4 Verplasing van 'n bal-in-rus
- 37.3.4.1 Indien 'n bal-in-rus verplaas word deur 'n neutrale persoon of neutrale voorwerp en dit het nie die kop versteur nadat dit verplaas is nie, moet die Skippers of opponente in Enkels saamstem oor die vorige posisie van die rolbal. As hulle nie kan saamstem nie, moet hulle die kop dood verklaar.
- 37.3.4.2` Indien 'n bal-in-rus verplaas word deur 'n neutrale persoon of neutrale voorwerp en dit het die kop versteur nadat dit verplaas is, moet die Skippers of opponente in Enkels saamstem oor die vorige posisie van die rolbal en hoe om enige deel van die kop wat versteur is ná die verplasing, te herstel. As hulle nie kan saamstem nie, moet hulle die kop dood verklaar.
- 37.4 Rolbalverplasing gedurende die merk van 'n raakbal of tydens meting**
- 37.4.1 Indien 'n rolbal deur 'n speler verplaas word terwyl dit as 'n raakbal gemerk word, of deur die toerusting wat deur 'n speler gebruik word tydens meting, moet 'n opponent dit terugplaas in sy vorige posisie.
- 37.4.2 Indien 'n rolbal deur 'n merker verplaas word terwyl dit as 'n raakbal gemerk word, of deur die toerusting wat deur die merker gebruik word gedurende meting, moet die merker die rolbal terugplaas in 'n posisie waarop die opponente saamstem. Indien die opponente nie kan saamstem nie, moet die merker die rolbal terugplaas in sy vorige posisie.

37.4.3 Indien 'n rolbal verplaas word deur die toerusting wat deur die skeidsregter gebruik word gedurende meting, moet die skeidsregter die rolbal terugplaas in sy vorige posisie.

37.5 Rolbalverplasing deur 'n teruggespringde nie-raakbal

37.5.1 Verplasing van 'n rolbal op sy oorspronklike koers.

Indien 'n rolbal op sy oorspronklike koers verplaas word deur 'n nie-raakbal wat van die walwand terugspring, moet die Skippers of opponente in Enkels die verplaasde rolbal plaas waar hulle glo dit tot rus sou kom. As hulle nie kan saamstem oor die finale posisie van die rolbal nie, moet die kop dood verklaar word.

37.5.2 Verplasing van 'n bal in beweging.

Indien 'n rolbal in beweging verplaas word deur 'n nie-raakbal wat van die walwand terugspring, moet die Skippers of opponente in Enkels die verplaasde rolbal plaas waar hulle glo dit tot rus sou kom. As hulle nie kan saamstem oor die finale posisie van die rolbal nie, moet die kop dood verklaar word.

37.5.3 Verplasing van 'n bal-in-rus.

Indien 'n bal-in-rus of 'n raakbal in die sloot verplaas word deur 'n nie-raakbal wat van die walwand terugspring, moet 'n opponent of die merker dit terugplaas in sy vorige posisie.

37.6 Rolbalverplasing deur 'n bal van 'n aangrensende baan

37.6.1 Indien 'n bal-in-rus op die baan in gevaar is om beweeg te word deur 'n rolbal vanaf 'n aangrensende baan, moet enige speler by die kop kies om:

37.6.1.1 die bal-in-rus op te tel om die ander rolbal toe te laat om verby te gaan en dit daarna weer terug te sit, mits hierdie aksie nie die uitslag van die kop sal beïnvloed nie; of

37.6.1.2 die rolbal vanaf die aangrensende baan te stop.

37.6.2 Indien, tydens 'n Enkels-wedstryd, 'n bal-in-rus op die baan in gevaar is om deur 'n rolbal vanaf 'n aangrensende baan beweeg te word, moet die merker die rolbal vanaf die aangrensende baan stop.

37.6.3 Indien 'n rolbal wat gestop is, op sy oorspronklike koers was, en afgelewer was met 'n swaai wat dit terug sou neem na sy eie baan, moet dit oorgespeel word.

37.7 Rolbalverplasing deur 'n dooie rolbal

Indien 'n raakbal in die sloot verplaas word deur 'n dooie rolbal van die speelbaan, moet 'n opponent of die merker dit terugplaas in sy vorige posisie.

38. Verplasing van die witte

(Kyk verplasingstabel 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**
- 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 opponerende Eerste die mat plaas soos beskryf in reël 6.1.1, die witte weer aflewer en seker maak dat dit gesentreer is, maar moet nie eerste speel nie.
- 38.1.1.2 Indien 'n witte op sy oorspronklike koers verplaas word deur 'n opponent, 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, moet die opponerende Skipper of die opponent in Enkels kies om:
- 38.1.2.1 die witte te plaas waar hulle glo dit tot rus sou gekom het en enige deel van die kop herstel wat deur die verplaasde witte versteur is; of
- 38.1.2.2 die kop dood te verklaar.
- 38.1.3 Verplasing van 'n witte-in-rus
- Indien 'n witte-in-rus op die speelbaan, verplaas word deur 'n speler, moet die opponerende Skipper of opponent in Enkels die witte weer terugplaas in sy vorige posisie.

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 assistent soos beskryf in reël 41, moet die toerusting of assistent 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 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 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 opponente in Enkels, die witte plaas waar hulle glo dit tot rus sou gekom het. As hulle nie kan saamstem oor die finale posisie van die witte nie, moet die kop dood verklaar word.

38.3.3 Verplasing van 'n witte-in-rus

Indien 'n witte-in-rus op die speelbaan verplaas word deur 'n neutrale persoon of neutrale voorwerp, moet dit in sy vorige posisie teruggeplaas word. Indien die Skippers of opponente in Enkels, nie kan saamstem oor die witte se vorige posisie nie, moet die kop dood verklaar word.

38.4 Verplasing van die witte tydens meting

38.4.1 Indien die witte verplaas word deur die toerusting wat 'n speler gedurende meting gebruik, moet die opponent dit terugplaas in die oorspronklike posisie.

38.4.2 Indien die witte verplaas word deur die toerusting wat 'n merker gedurende meting gebruik, moet die merker dit terugplaas in 'n posisie waarop die opponente saamstem. Indien die opponente nie kan saamstem nie, moet die merker die witte terugplaas in sy vorige posisie.

38.4.3 Indien die witte verplaas word deur die toerusting wat die skeidsregter gedurende meting gebruik, moet dieskeidsregter die witte in sy vorige posisie terugplaas.

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 die Skippers of opponente in Enkels die witte plaas waar hulle glo dit tot rus sou gekom het. Indien hulle nie kan saamstem oor die witte se finale posisie nie, moet die kop dood verklaar word.

38.5.2 Indien 'n witte-in-rus op die baan verplaas word deur 'n nie-raakbal wat van die walwand terugspring, moet 'n opponent of die merker dit in sy vorige posisie terugplaas.

38.5.3 Indien 'n witte-in-rus in die sloot verplaas word deur 'n nie-raakbal wat die sloot binnegaan, moet 'n opponent of die merker dit in sy vorige posisie terugplaas.

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

Indien 'n witte-in-rus op die baan in gevaar is om deur 'n rolbal vanaf 'n aangrensende baan beweeg te word, moet enige speler by die kop of die merker die rolbal stop. Indien die bal op sy oorspronklike koers was, en afgelewer was op 'n swaai wat dit sou terugbring in sy eie baan, moet dit oorgespeel word.

Afdeling 2.4 - Oortredings deur spelers

39. Afwesige spelers in 'n span of

39.1 In 'n spanwedstryd

39.1.1 In 'n spanwedstryd sal die Beheerliggaam besluit oor die verkiesbaarheid van elke lid van die span. Indien 'n span 'n onverkiesbare speler insluit, sal die fouterende span die wedstryd aan hul opponente verbeur.

39.1.2 Indien, 30 minute ná die geskeduleerde begintyd van 'n wedstryd, of gouer as die Beheerliggaam so besluit, een of meer spelers afwesig is van die span, sal die fouterende span die wedstryd aan hul opponente verbeur.

39.2 In 'n kantwedstryd

39.2.1 In 'n kantwedstryd sal die Beheerliggaam besluit oor die verkiesbaarheid van elke lid van die kant. Indien 'n kant 'n onverkiesbare speler insluit, sal die fouterende kant die wedstryd aan hul opponente verbeur.

39.2.2 Indien, 30 minute ná die geskeduleerde begintyd van 'n wedstryd, of gouer as die Beheerliggaam so besluit, een speler afwesig is van een of meer spanne in 'n kant, moet die wedstryd voortgaan, maar

39.2.2.1 die aantal balle wat gespeel word deur elke fouterende span moet opgemaak word deurdat die Eerste en Tweede elk drie rolballe afsonderlik en om die beurt speel; en

- 39.2.2.2 een kwart van die totale skote aangeteken (ingesluit desimale plekke) moet aan die einde van die wedstryd, van elke fouterende span, se telling afgetrek word.
- 39.2.3 Vir huishoudelike spel kan Lid Nasionale Owerhede regulasies goedkeur wat verskil van dié wat genoem word in reël 39.2.2.

Afdeling 3 - Pligte van spelers en beamptes

Afdeling 3.1 - Spelers en hul pligte

40. Spelers se pligte

40.1 Die Skipper

- 40.1.1 Die Skipper sal alleenbeheer van die span hê en al die spelers in die span moet die Skipper se instruksies uitvoer.
- 40.1.2 Die Skipper moet alle betwiste punte met die opponerende Skipper uitklaar, en seker maak dat enige besluit wat geneem is, in ooreenstemming is met die Reëls van die Sport Rolbal.
- 40.1.3 Indien dit nodig is dat die Skippers enige deel van die Reëls van die Sport Rolbal moet nagaan voordat hulle 'n besluit kan neem, moet hulle die skeidsregter inroep vir 'n verduideliking.
- 40.1.4 Indien die skeidsregter van mening is dat 'n besluit wat deur die Skippers geneem is, nie in ooreenstemming is met die Reëls van die Sport Rolbal nie, moet die skeidsregter daardie besluit nietig verklaar, en 'n besluit neem wat in ooreenstemming is met die reëls.
- 40.1.5 Indien die Skippers nie kan saamstem oor enige betwiste punt nie, moet hulle die skeidsregter vra om 'n beslissing te maak. 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 kies om as skeidsregter op te tree.
- 40.1.7 Die Skipper moet:
 - 40.1.7.1 verantwoordelik wees vir die telkaart wat deur die Beheerliggaam voorsien is, terwyl spel aan die gang is;
 - 40.1.7.2 seker maak dat die name van al die spelers van beide spanne korrek op die telkaart aangebring is;
 - 40.1.7.3 op die telkaart, alle skote vir en alle skote teen beide spanne aanteken, sodra elke kop voltooi is.
 - 40.1.7.4 die telkaart vergelyk en seker maak dat dit met dié van die opponerende Skipper ooreenstem, sodra elke kop voltooi is.
 - 40.1.7.5 aan die einde van die wedstryd die tyd waarop die wedstryd voltooi was op die telkaart aanteken, en dan beide hul eie en die opponerende Skipper se telkaart teken.
- 40.1.8 Vir huishoudelike spel, kan Lid Nasionale Owerhede besluit oor die prosedures vir die gebruik van 'n telbord in plaas van een van die telkaarte.

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

40.1.10 Skippers kan ter enige tyd hulle eie magte en enige van hul eie pligte oordra aan enige ander lid van hulle span, (behalwe dié wat beskryf word in reël 40.1.7) mits hulle die opponerende Skipper onmiddellik daarvan in kennis stel.

40.2 Die Derde

40.2.1 Die Derde kan enige en alle skote wat betwis word, meet.

40.2.2 Die Derde kan die Skipper inlig hoeveel skote vir of teen hulle span aangeteken is, sodra elke kop voltooi is.

40.3 Die Lei

Die Lei van die span wat eerste in 'n kop moet speel, moet:

40.3.1 die mat plaas soos beskryf in reël 6.1.1; en

40.3.2 die witte aflewer en seker maak dat dit gesentreer is voordat hy die eerste rolbal van die kop aflewer.

40.4

Ander pligte

Benewens die pligte genoem in die voorafgaande paragrawe van reël 40, kan spelers enige ander pligte uitvoer wat deur hulle Skipper aan hulle opgedra is, soos beskryf in reël 40.1.10.

41.

Gestremde spelers

41.1

Rolstoele moet van 'n soort wees wat goedgekeur is deur beide World Bowls en die Beheerliggaam vir Liggaamlik-gestemde Rolbalspelers in die land waarin die speler speel.

41.2

Rolstoel rolbalspelers kan enige vorm van ondersteuning gebruik waar nodig (insluitend om 'n assistent by hulle te hê) om hulle in staat te stel om deel te neem aan die sport rolbal, mits die ondersteuning goedgekeur is deur die Beheerliggaam vir Liggaamlik-gestemde Rolbalspelers in die land waarin die persoon speel.

41.3

Spelers wat geklassifiseer is as gesiggestremd of blind deur hulle Nasionale Beheerliggaam vir Gesiggestremde of Blinde Rolbalspelers, kan enige vorm van bystand wat nodig is gebruik (insluitend om 'n assistent by hulle te hê, om 'n wit breekbare tou op die oppervlak van die perk op die middellyn van die baan te plaas) om hulle in staat te stel om aan die sport rolbal deel te neem, mits die bystand goedgekeur is deur die Beheerliggaam vir Gesiggestremde en Blinde Rolbalspelers in die land waarin die speler speel.

- 41.4 Die persoon wat 'n gesiggestremde of blinde speler bystaan sal nie reël 13.2 of 45.3 oortree indien die assistent:
- 41.4.1 die Skipper se instruksies aan die speler herhaal;
 - 41.4.2 help deur die speler aanwysings te gee; of
 - 41.4.3 die speler vertel waar die witte of die bal tot rus gekom het, nie.
- 41.5 'n Speler met 'n liggamlike gestremdheid sal toegelaat word om 'n stut of 'n kunsledemaat (of beide) te gebruik wanneer hulle die witte of rolbal aflewer, of wanneer hulle op die perk loop. Sodanige stut moet 'n basis hê wat met rubber of 'n soortgelyke materiaal oorgetrek is. Hierdie basis moet ten minste 76 millimeter in deursnee wees en dit kan op of langs die mat geplaas word.
- 41.6 'n Speler met 'n fisiese gestremdheid mag op die perk kniel om die witte of hulle rolballe af te lewer. Een of albei knieë moet so geposioneer wees dat dit óf voor die mat is met ten minste een voet ten volle, of gedeeltelik op die mat, óf op die mat met een voet ten volle, of gedeeltelik op die perk agter die mat.
- 41.7 Spelers met 'n gehoorgestremdheid kan gebruik maak van elektroniese apparate om met mekaar te kommunikeer terwyl hulle op die speelbaan is. Elektroniese apparate moet gebruik word in ooreenstemming met die regulasies soos uiteengesit in die Spelvoorwaardes deur die Beheerliggaam.

- 41.8 Vir huishoudelike spel, kan Lid Nasionale Owerhede die gebruik van kunsmatige apparate vir die aflewering van die witte of 'n rolbal, goedkeur.

Afdeling 3.2 – Beamptes en hulle pligte, en toeskouers

42. Die merker se pligte

- 42.1 In die afwesigheid van 'n skeidsregter, moet die merker:
 - 42.1.1 verseker dat alle aspekte van die spel plaasvind in ooreenstemming met die Reëls van die Sport Rolbal;
 - 42.1.2 seker maak, voor die wedstryd begin, dat:
 - 42.1.1.2.1 alle rolballe 'n duidelik sigbare, geldige World Bowls Stempel daarop ingestempel het;
 - 42.1.2.2 die speelbane die korrekte wydte is, in ooreenstemming met reël 49.1, deur dit te meet; en
 - 42.1.1.3 die penne of skywe op die sywalle in die speelrigting op die korrekte afstande is, in ooreenstemming met reël 49.12, deur dit te meet.
- 42.2 Die merker moet:
 - 42.2.1 die witte sentreer;
 - 42.2.2 seker maak dat die witte ten minste 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 rus kom, plaas soos beskryf in reël 9.2;
 - 42.2.4 na die een kant van die baan, agter die witte en weg van die kop staan;

- 42.2.5 enige spesifieke vraag oor die stand van die kop beantwoord, wat gevra word deur 'n speler wat in besit is van die baan;
- 42.2.6 wanneer daarom gevra word, die speler wat in besit van die baan is, inlig of aandui wat die posisie van die witte is;
- 42.2.7 wanneer daarom gevra word, die speler wat in besit van die baan is, inlig of aandui watter rolbal of rolballe volgens die merker skoot lê;
- 42.2.8 wanneer gemagtig deur die Beheerliggaam, aan die spelers en toeskouers aandui (deur gebruik te maak van die regte getal en kleur skootaanwysers, of enige ander toepaslike metode), watter speler se rolbal of rolballe volgens die merker, skoot lê;
- 42.2.9 alle raakballe met kryt merk en die krytmerke van alle nie-raakballe verwyder, sodra hulle tot rus gekom het;
- 42.2.10 enige rolbal van 'n aangrensende baan stop wat moontlik 'n bal-in-rus of die witte-in-rus kan beweeg;
- 42.2.11 met die toestemming van beide spelers, alle dooie rolballe 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 die witte of enige rolballe beweeg, of veroorsaak dat dit beweeg, voordat die spelers nie saamstem oor die getal skote behaal nie; en

42.2.14 enige omstrede skoot of skote meet wanneer enige een van die spelers dit versoek. Indien die spelers nie tevrede is met die merker se beslissing nie, moet die merker die skeidsregter vra om te meet. Indien die Beheerliggaam nie 'n skeidsregter aangestel het nie, moet die merker 'n bekwame neutrale persoon kies om as skeidsregter op te tree. Die beslissing van die skeidsregter is finaal.

42.3 Ná voltooiing van elke kop moet die merker:

42.3.1 die telling op die telkaart aanteken;

42.3.2 indien telborde nie gebruik word nie, die spelers inlig wat die lopende totale van die tellings is; en

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

42.4 Ná voltooiing van die wedstryd, moet die merker seker maak dat die telkaart:

42.4.1 die name en handtekeninge van die spelers bevat;

42.4.2 die tyd aandui wanneer die wedstryd voltooi was; en

42.4.3 mee gehandel word in ooreenstemming met die Spelvoorwaardes.

43. Die skeidsregter se pligte

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 seker te maak, voor die wedstryd begin, dat:
 - 43.2.1.1 alle rballes 'n duidelik sigbare, geldige World Bowls Stempel daarop ingestempel het;
 - 43.2.1.2 die speelbane die korrekte wydte is, in ooreenstemming met reël 49.1, deur dit te meet; en
 - 43.2.1.3 die penne of skywe op die sywalle in die speelrigting op die korrekte afstande is, in ooreenstemming met reël 49.12, deur dit te meet.
- 43.2.2 Die skeidsregter moet enige omstrede skoot of skote meet deur van toepaslike meetinstrumente gebruik te maak, soos beskryf in reël 54.
- 43.2.3 Die skeidsregter moet beslis of die afstand van die mat vanaf die agterste en voorste slote en die afstand van die witte of 'n rolbal vanaf die matlyn in ooreenstemming is met die Reëls van die Sport Rolbal of nie.
- 43.2.4 Die skeidsregter moet beslis of 'n witte of 'n rolbal in spel is of nie.
- 43.2.5 Die skeidsregter moet seker maak dat alle aspekte van die spel plaasvind in ooreenstemming met die Reëls van die Sport Rolbal.

43.2.6 Die skeidsregter se beslissing is in alle omstandighede finaal, behalwe dié wat verband hou met die betekenis of interpretasie van 'n reël, in welke geval daar 'n reg tot appèl na die Beheerliggaam bestaan.

44. Die Afrigter

Die afrigter van 'n speler, span of kant, of in hul afwesigheid, die afrigter se gemagtigde afgevaardigde, kan advies gee aan 'n speler gedurende die spel, solank:

44.1 die name van die afrigter of die afrigter se gemagtigde afgevaardigde, soos toepaslik, aan die skeidsregter gegee is, vóór die wedstryd begin;

44.2 slegs een persoon op enige bepaalde tyd by die baan teenwoordig is om advies te gee;

44.3 die persoon slegs advies gee wanneer hulle span of kant in besit is van die baan; en

44.4 die persoon wat advies gee dit doen vanaf buitekant die grense van die perk.

44.5 Indien, volgens die skeidsregter se opinie, hierdie reël gebreek word, moet die skeidsregter 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 onmiddellik op te tree om seker te maak dat die oortreder ophou om die reëls te oortree.

45. Toeskouers

- 45.1 Toeskouers en enigeen wat nie direk aan die wedstryd deelneem nie, moet buite die grense van die perk, 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 nie die spelers op enige wyse pla of van raad voorsien nie.
- 45.4 Indien, in die skeidsregter se opinie, hierdie reël gebreek word, moet die skeidsregter die toeskouer of toeskouers betrokke versoek om binne die reëls te bly. Indien hulle nie binne die reëls bly nie, moet die skeidsregter die Beheerliggaam vra om onmiddellik op te tree om seker te maak dat die oortreder ophou om hierdie reël te oortree, insluitend om die oortreder weg vanaf die onmiddellike area om die perk te vergesel, of selfs weg van die klubgronde, soos van toepassing.
- 45.5 Weddery, of dobbelary op enige wedstryd of wedstryde sal nie toegelaat word of mag nie plaasvind binne die gronde van enige klub nie. (Kyk "World Bowls Regulations, Part VIII – Betting and match-fixing".)

Afdeling 4 - Speelveld 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 31 meter en 40 meter te wees.
- 46.3 Die perk moet 'n geskikte gelyk speeloppervlak hê.
- 46.4 Die speeloppervlak moet óf gras óf 'n sintetiese oppervlak hê wat goedgekeur is deur 'n Lid Nasionale Owerheid.
- 46.5 Vir huishoudelike spel kan Lid Nasionale Owerhede die standaard vir perke wat ooreenkomstig vorige uitgawes van hierdie reël aangelê is, bepaal.

47. Die sloot

- 47.1 Die perk moet omring word deur 'n sloot.
- 47.2 Die sloot moet:
 - 47.2.1 tussen 200 millimeter en 380 millimeter wyd; en
 - 47.2.2 tussen 50 millimeter en 200 millimeter diep wees.
- 47.3 Die sloot moet 'n glyvrye oppervlak hê wat sonder hindernisse is en van 'n materiaal gemaak is wat nie die witte of balle sal beskadig nie.

47.4 Vir binnemuurse perke en buitemuurse perke waar spel slegs in een rigting moontlik is, moet slegs die eindslote in die rigting van spel voldoen aan die standarde gestel in reëls 47.2 en 47.3.

48. Die wal

48.1 Die sloot moet omring wees deur 'n wal teen sy buiterand.

48.2 Die bokant van die wal moet ten minste 230 millimeter bokant die oppervlak van die perk wees.

48.3 Die wal moet vertikaal en reghoekig (90°) tot die oppervlak van die perk wees, of skuins teen 'n hoek van nie meer as 35° vanaf die vertikaal nie (kyk diagramme B.1.1, B.1.2 en B.1.3 in bylaag B.1).

48.4 Die oppervlak van die walwand moet gemaak wees van, of bedek wees met, 'n materiaal wat nie die witte of rolballe sal beskadig nie.

48.5 Daar moet geen trappe wees, wat in die walwand ingesny of teen die walwand geplaas word, wat spel kan beïnvloed nie.

48.6 Indien baniere teen die walwand vasgeheg word, moet dit gemaak wees van 'n materiaal wat nie die witte of rolballe kan beskadig nie. Dit moet ook op só 'n manier vasgeheg wees wat verseker dat die spesifikasies vir die sloot en die bank, soos beskryf in reëls 47 en 48 nog van toepassing is. Die baniere sal beskou word as deel van die walwand vir alle doeleindes binne die reëls.

49. Verdeling van perk

Die perk moet verdeel word in seksies wat bane genoem word.

49.1 Die bane moet:

49.1.1 tussen 4.3 meter en 5.8 meter wyd wees vir buitemuurse spel; en

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

Waar moontlik moet alle bane op 'n perk dieselfde wydte hê. Vir huishoudelike spel, kan Lid Nasionale Owerhede besluit oor die standaard vir die minimum wydte van 'n baan.

49.2 Die bane moet opeenvolgend genommer wees, met die middellyn van elke baan op elke bank gemerk met 'n pen, skyf of ander geskikte aanwyser wat die baannommer daarop het, en wat vertikaal vasgesit is:

49.2.1 plat teenaan die walwand; of

49.2.2 bo-op die wal, nie meer as 100 millimeter agter die walwand nie; of

49.2.3 op die muur agter die wal (slegs vir binnemuurse spel).

49.3 Die vier hoeke van die bane moet gemerk wees deur wit of helderkeurige grenspenne wat vertikaal vasgesit is:

49.3.1 plat teenaan die walwand; of

49.3.2 bo-op die wal, nie meer as 100 millimeter agter die walwand nie.

- 49.4 Die grensperne moet:
- 49.4.1 nie meer as 50 millimeter breed en nie meer as 430 mm hoog wees, indien dit aangebring word teen die walwand van 'n buitemuurse perk nie; of
- 49.4.2 nie meer as 25 millimeter breed en nie minder as 600 millimeter hoog wees indien dit vasgeheg is bo-op die wal van of 'n buitemuurse, of 'n binnemuurse, perk nie (alhoewel hierdie hoogtebeperking nie geld vir buigbare grensperne met 'n veer of soortgelyke meganisme in hul basis, wat dit toelaat om te buig sodra dit in kontak met 'n voorwerp of persoon kom nie); of
- 49.4.3 nie meer as 25 millimeter breed wees nie, en die middellyn van die grensperne moet duidelik gemerk wees met 'n dun swart vertikale lyn indien dit 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 vir grensperne wat ooreenkomstig vorige uitgawes van hierdie reël gemaak is; en
- 49.5.2 die vereistes vir dun swart vertikale lyne wat die middel van die grensperne aandui, wat vasgeheg is teen die walwand van 'n buitemuurse perk, of vasgeheg is bo-op die wal van óf 'n buitemuurse óf 'n binnemuurse perk.

- 49.6 Die grenspenne van 'n buitemuurse baan moet:
- 49.6.1 ten minste 600 millimeter vanaf die sysloot vir buitemuurse spel; en
- 49.6.2 ten minste 460 millimeter vanaf die sysloot vir binnemuurse spel, wees.
- 49.7 Indien 'n grensphen nie vertikaal is nie, moet dit so gesit word voor 'n speler of die skeidsregter besluit of die witte of 'n rolbal binne die grens is of nie. (Hierdie vereiste om die pen vertikaal te sit, hoef nie te geld wanneer die skeidsregter 'n grenssig gebruik om die beslissing te maak nie.)
- 49.8 Indien 'n speler of die skeidsregter bevind dat 'n grensphen in die verkeerde posisie is, moet dit nie verskuif word voordat die kop op enige van die geaffekteerde bane voltooi is nie. Die pen moet daarna in die korrekte posisie geplaas word deur die skeidsregter, of volgens ooreengekom tussen die Skippers of opponente in Enkels, op die bane wat daardeur geraak was.
- 49.9 Vir buitemuurse spel, kan die sygrense van die speelbaan gemerk word deur die hoekpenne met mekaar te verbind met 'n groen draadjie wat styf langs die oppervlak van die perk gespan word, met genoeg van die los draadjie oor om die ooreenstemmende penne op die walwand of bo-op die wal te bereik. Vir huishoudelike spel kan Lid Nasionale Owerhede besluit om nie grensdraadjies te gebruik nie.

- 49.10 Die grensdraadjie (kyk reël 49.9) mag nie opgetel of vasgedruk word wanneer die witte of 'n rolbal op sy oorspronklike koers of in beweging is nie.
- 49.11 Penne, skywe en ander tipe merkers wat gebruik word om die middel en hoeke van die bane te merk, moet gemaak wees van 'n materiaal wat nie die witte of rolballe sal beskadig nie.
- 49.12 Wit of helderkleurige penne, skywe of ander geskikte merkers, moet vertikaal teen die wande van die sybanke, of bo-op die sywalle in die rigting van spel, vasgeheg of gemerk word, om die 2 meter en 25 meter afstande vanaf die eindslote aan te dui. (kyk diagram B.4.1 in bylaag B.4). Waar enigsins moontlik, moet hierdie die enigste penne, skywe of merkers wees wat sigbaar is op die sybanke van die perk.
- 49.13 Die middellyn van elke baan kan op die oppervlak van die perk gemerk wees, beginnende 2 meter vanaf elke eindslot en kan eindig op enige afstand, maar nie minder as 25 meter vanaf die oorkantse eindslot nie. (kyk diagram B.2.1 in bylaag B.2)
- 49.14 Die middellyn van die baan kan gemerk wees op 'n afstand van 2 meter vanaf elke eindslot (kyk diagram B.2.2 in bylaag B.2). Die merk kan:
- 49.14.1 lyne wees wat in die vorm van 'n "T" getrek is; of

- 49.14.2 'n klein stukkie geskikte materiaal wat onmiddellik onder die oppervlak van die perk aangebring is (slegs vir buitemurse spel).
- 49.15 Wanneer 'n deel van die perk gebruik word vir toeskouers, hoef syslote nie gebruik te word nie, maar die afstandaanwysers op die sybanke moet vorentoe gebring word en op 'n geskikte wyse vasgeheg word. Dit moet duidelik sigbaar wees vir die spelers.
- 49.16 Terwyl daar tydelike sitplekke op die perk is, moet daar 'n totaal onbelemmerde area van die perk wees wat ten minste 900mm breed is, tussen die sitplekarea en die buitengrens van die naaste baan.

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

50. Mat

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

51. Witte

51.1 Die witte moet 'n soliede sfeer (balvormig) 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 millimeter; en

51.2.2 tussen 225 gram en 285 gram weeg.

51.3 Vir buitemuurse sintetiese perke en binnemuurse perke, moet die witte:

51.3.1 'n deursnee hê van tussen 63 millimeter en 67 millimeter; en

51.3.2 tussen 382 gram en 453 gram weeg.

52. Rolballe

52.1 Spesifikasies

52.1.1 Rolballe moet gemaak wees van hout (lignum vitae), rubber of plastiese harpui (genoem komposisie- of plastiese balle) en mag enige kleur of kombinasie van kleure wees wat deur WB goedgekeur is. Die basiese kleure word tydens die vervaardigingsproses bygevoeg.

- 52.1.2 Inkepings, wat ontwerp is om die speler se greep op die rolbal tydens aflewering te verbeter (byvoorbeeld gegroefde ringe of kuiltjies) kan tydens die vervaardigingsproses geïnkorporeer wees. Dit kan ook later bygevoeg word, maar slegs deur 'n Gelisensieerde Vervaardiger of 'n Gelisensieerde Toetsbeampte.
- 52.1.3 Elke stel rolballe kan die speler se individuele embleem, logo of graving as 'n onderskeidende teken aan beide kante van elke bal hê.
- 52.1.3.1 Die onderskeidende teken op elke bal moet dieselfde ontwerp en kleur hê, maar kan verskil in grootte.
- 52.1.3.2 Die onderskeidende teken aan die swaai kant van die rolbal moet binne die kleinste gegroefde ring wat sy middel omring, wees.
- 52.1.3.3 Indien daar gegroefde ringe is wat die middel van die nie-swaai kant omring, moet die onderskeidende teken binne die kleinste ring wees.
- 52.1.3.4 Indien daar geen gegroefde ringe is wat die middel van die nie-swaai kant omring nie, moet die onderskeidende teken binne die inkepings wees wat ontwerp is om die speler se greep op die bal tydens aflewering te verbeter.
- 52.1.3.5 Saam met die onderskeidende tekens, kan elke rolbal 'n speler se naam of handtekening dra. Instempeling op die loopoppervlak van balle moet vermy word.

- 52.1.4 Die vereiste vir onderskeidende tekens geld vir alle rolballe wat gebruik word in Internasionale Byeenkomste, Wêreld Rolbal Kampioenskappe en Statebondspele.
- 52.1.5 Vir huishoudelike spel kan Lid Nasionale Owerhede besluit wat die vereistes vir die onderskeidende tekens is.
- 52.1.6 Rolballe van hout gemaak moet:
 - 52.1.6.1 tussen 112 millimeter en 134 millimeter in deursnee wees soos gemeet oor die wydste deel; en
 - 52.1.6.2 tot 1.59 kilogram weeg.
- 52.1.7 Rolballe gemaak van rubber of plastiese harpui moet:
 - 52.1.7.1 tussen 112 millimeter en 131 millimeter in deursnee wees soos gemeet oor die wydste deel; en
 - 52.1.7.2 tot 1.59 kilogram weeg.
- 52.1.8 Die Beheerliggaam kan kleefmerkers verskaf sodat spelers dit tydelik aan beide kante van hulle balle kan heg, of spelers toelaat om hul eie merkers te gebruik. Wanneer sodanige merkers gebruik word:
 - 52.1.8.1 vorm hulle deel van die rolbal vir alle doeleindes van die Reëls van die Sport Rolbal;
 - 52.1.8.2 moet daar net een laag merkers aan elke kant van die rolbal geheg wees;

- 52.1.8.3 moet dit nie geplak word oor die reeksnommer en die World Bowls stempel wat aanwesig is aan die swaai kant van die rolbal, nie; en
- 52.1.8.4 alle rolballe wat aan spelers in dieselfde span of kant behoort moet sulke merkers daarop hê en die merkers moet almal van dieselfde kleur en ontwerp wees. Spelers kan egter merkers gebruik wat in grootte verskil van dié wat deur ander spelers in hulle span of kant gebruik word, waar dit nodig is as gevolg van die verskil in grootte van die vervaardigers se ringe of onderskeidende tekens op die rolballe.
- 52.1.8.5 indien opponerende spanne of kante dieselfde ontwerp of kleur merkers het en daar is geen alternatief beskikbaar nie, moet die span of kant wat tweede in die trekking genoem word hulle merkers verwyder.
- 52.1.9 In alle wedstryde moet elke speler met die gepaste getal rolballe van dieselfde stel speel.

52.2 Swaai van rolballe

- 52.2.1 'n Standaard Verwysingsbal sal 'n swaai hê wat deur WB goedgekeur is. Alle rolballe moet 'n swaai hê wat nie minder is as dié van 'n Standaard Verwysingsbal nie, en die geregistreerde World Bowls Stempel moet daarop ingestempel wees.

52.2.2 Ten einde die akkuraatheid van die swaai en die sigbaarheid van die World Bowls Stempel te kontroleer, moet alle rolballe ten minste een keer elke 10 jaar hertoets en herstempel word, of selfs vroeër indien die datum van die stempel nie duidelik sigbaar is nie.

52.2.3 Vir huishoudelike spel kan Lid Nasionale Owerhede besluit oor vereistes vir die hertoets en herstempel van rolballe.

52.3 Verandering aan swaai van rolballe

52.3.1 'n Speler mag nie enige rolbal met die geregistreerde stempel van World Bowls op enige wyse verander of laat verander, sodat dit die swaai van die rolbal verander nie, behalwe deur 'n gelisensieerde Toetsbeampte.

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

52.3.3 Die Lid Nasionale Owerheid wat die speler geskors het, moet aan WB die besonderhede van die skorsing verskaf, en die skorsing sal van krag wees by alle Lid Nasionale Owerhede.

52.3.4 Spelers of eienaars wat die gegraveerde ringe of kuiltjies op die rolballe verf vir versiering, oortree nie hierdie reël nie.

52.4 Beswaar teen rolballe aanteken

- 52.4.1 Enige beswaar teen rolballe moet gegrond wees daarop dat dit nie aan een of meer van die vereistes van reëls 52.1 en 52.2 voldoen nie.
- 52.4.2 Beswaar kan aangeteken word deur 'n speler, die afrigter in 'n kantspel, die skeidsregter of die Beheerliggaam.
- 52.4.3 Geen beswaar, of kennis dat beswaar aangeteken gaan word, moet gedurende die proefkoppe of gedurende die wedstryd gemaak word nie. Indien die persoon wat so 'n beswaar aanteken 'n speler is, sal sodanige persoon gediskwalifiseer word en die wedstryd sal aan die opponent toegeken word.
- 52.4.4 Indien beswaar aangeteken word:
 - 52.4.4.1 moet dit aangeteken word by die skeidsregter of die Beheerliggaam;
 - 52.4.4.2 moet dit binne 10 minute ná voltooiing van die laaste kop waarin die rolballe gebruik was, gedoen word; en
 - 52.4.4.3 indien die persoon wat die beswaar aanteken 'n opponent of die afrigter in 'n kantspel is, moet hy 'n deposito aan die skeidsregter of die Beheerliggaam betaal van 'n vaste bedrag wat jaarliks deur WB of die betrokke Lid Nasionale Owerheid vasgestel is.

52.4.5 Wanneer beswaar aangeteken is, en die deposito betaal is, mag dit nie weer teruggetrek word nie.

52.5 Opvolg van 'n beswaar aangeteken teen rolballe

52.5.1 Die skeidsregter of die Beheerliggaam, moet die speler wat die betrokke rolballe gebruik het (die gebruiker), of die persoon wat die rolballe besit (die eienaar) vra om die stel rolballe te oorhandig, sodat die Beheerliggaam dit kan stuur om deur 'n Gelisensieerde Toetsbeampte getoets te word.

52.5.2 Rolballe wat ingestuur word om getoets te word, moet in stalle van vier wees.

52.5.3 Die rolballe hoef nie aan 'n Gelisensieerde Toetsbeampte gestuur te word indien die beswaar verband daarmee hou dat die rolballe nie aan die vereistes van reël 52.1.9 voldoen nie. In so 'n geval kan die beswaar deur die Beheerliggaam hanteer word (deur byvoorbeeld die reeksnommers na te gaan).

52.5.3.1 Indien die Beheerliggaam bevind dat die rolballe aan die vereistes van reël 52.1.9 voldoen, sal reël 52.5.7 van toepassing wees.

52.5.3.2 Indien die Beheerliggaam bevind dat die rolballe nie aan die vereistes van reël 52.1.9 voldoen nie, sal reël 52.6.1.3 van toepassing wees.

- 52.5.4 Indien die gebruiker of eienaar van die rolballe waarteen beswaar aangeteken is, weier om die hele stel rolballe aan die skeidsregter te oorhandig, sal die wedstryd aan die opponent toegeken word.
- 52.5.5 Geeneen van die gebruiker of die eienaar mag die stel rolballe waarteen beswaar aangeteken is, gebruik in enige wedstryd wat beheer, of toegelaat word, deur die Beheerliggaam nie, totdat die rolballe getoets is deur 'n Gelisensieerde Toetsbeampte.
- 52.5.6 Wanneer die skeidsregter die rolballe waarteen beswaar aangeteken was ontvang, moet hy onmiddellik stappe neem om die rolballe aan die Sekretaris van die Beheerliggaam te oorhandig, wat dan moet reël dat die rolballe so gou as moontlik deur 'n Gelisensieerde Toetsbeampte getoets word. Die toets moet uitgevoer word in die teenwoordigheid van verteenwoordigers van enige van die volgende: WB, die Lid Nasionale Owerheid, die Beheerliggaam, en die gebruiker of eienaar indien hulle dit sou wou bywoon.
- 52.5.7 Indien die Gelisensieerde Toetsbeampte vind dat die stel rolballe waarteen beswaar aangeteken is, wel aan die vereistes van reël 52.1 en 52.2 voldoen:
- 52.5.7.1 moet die Beheerliggaam die stel rolballe terugbesorg aan die gebruiker of eienaar; en

52.5.7.2 die persoon wat die beswaar aangeteken het sal sy deposito verloor en moet alle kostes wat aangegaan is om die rolballe te laat toets, aan die Beheerliggaam betaal.

52.6 Rolballe wat die toets faal

52.6.1 Rolballe wat die toets faal nadat 'n beswaar aangeteken is (kyk reël 52.4).

52.6.1.1 As 'n Gelisensieerde Toetsbeampte bevind dat 'n bal nie aan die vereistes van reëls 52.1 en 52.2 voldoen nie, moet hy die bal verander soos nodig, voordat dit terugbesorg word.

52.6.1.2 As 'n Gelisensieerde Toetsbeampte nie die rolbal kan verander om aan die vereistes van reëls 52.1 en 52.2 te voldoen nie, moet hy enige huidige stempel wat op die bal gegraveer is kanselleer deur 'n 'X' bo-oor te stempel voordat dit terugbesorg word.

52.6.1.3 Indien 'n Gelisensieerde Toetsbeampte die stel rolballe waarteen beswaar aangeteken is toets en bevind dat dit nie aan die vereistes van reëls 52.1 en 52.2 voldoen nie:

52.6.1.3.1 moet die wedstryd waarin dit gebruik was, aan die opponent toegeken word;

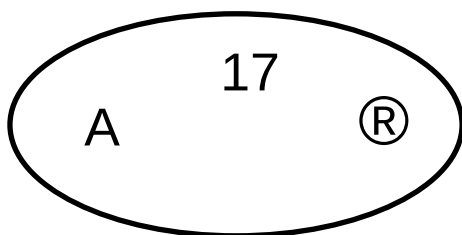
52.6.1.3.2 moet die deposito terugbesorg word aan die persoon wat die beswaar aangeteken het; en

52.6.1.3.3 moet die gebruiker of die eienaar van die stel rolballe alle kostes wat aangegaan is om die rolballe te laat toets, aan die Beheerliggaam terugbetaal.

- 52.6.2 Faal van 'n toets as gevolg van roetine hertoetsing, (kyk reël 52.2.2).
- 52.6.2.1 Indien 'n Gelisensieerde Toetsbeampte bevind dat 'n rolbal nie aan die vereistes van reëls 52.1 en 52.2 voldoen nie, moet die gebruiker of die eienaar van die stel rolballe kies om:
- 52.6.2.1.1 die rolbal deur die Gelisensieerde Toetsbeampte te laat verander soos nodig voordat dit terugbesorg word; of
- 52.6.2.1.2 die rolbal onveranderd te laat en die Gelisensieerde Toetsbeampte toe te laat om enige huidige stempel wat op die rolbal ingestempel is te kanselleer, deur 'n 'X' bo-oor te stempel voordat dit terugbesorg word.
- 52.6.2.2 Indien die Gelisensieerde Toetsbeampte nie 'n rolbal kan verander om aan die vereistes van reëls 52.1 en 52.2 te voldoen nie, moet hy enige huidige stempel wat op die rolbal ingestempel is kanselleer, deur 'n 'X' bo-oor te stempel voordat dit terugbesorg word.

53. Balle: World Bowls Stempel

53.1 Gelisensieerde Vervaardigers en Gelisensieerde Toetsbeampes is geregtig om die geregistreerde World Bowls Stempel op die swaakant van rolballe aan te bring. Graverings op die loopvlak van balle moet sover moontlik vermy word.



WB

WB	World Bowls
A	is die kodeletter van die Gelisensieerde Vervaardiger of Gelisensieerde Toetsbeampte
Syfers	is die jaar wat die stempel verval (in hierdie voorbeeld, 2017)
R	toon aan dat die stempel 'n geregistreerde handelsmerk is

- 53.2 Die huidige World Bowls Stempel het op 1 April 2002 in werking getree en moet op alle nuwe balle, en balle wat hertoets is vanaf daardie datum, aangebring word.
- 53.3 Beide die “International Bowling Board” (IBB) en die “World Bowls Board” (WBB) se stempels wat in gebruik was voor die huidige World Bowls Stempel, sal nog geldig wees tot aan die einde van die jaar waarin die stempel verval. (Byvoorbeeld, die stempel in bostaande illustrasie sal byvoorbeeld nie meer geldig wees ná 31 Desember 2017 nie.)
- 53.4 Indien rolballe ingestempel is met die geregistreerde World Bowls Stempel en in alle ander opsigte in ooreenstemming is met die Reëls van die Sport Rolbal, kan dit gebruik word in alle wedstryde onder die beheer van WB of enige Lid Nasionale Owerheid.
- 53.5 Vir huishoudelike spel kan Lid Nasionale Owerhede besluit oor die vereistes vir die stempels op rolballe.
- 54. Meettoerusting**
- Die skeidsregter moet geskikte toerusting saambring, of die klub op wie se perk gespeel word, moet dit voorsien, sodat die skeidsregter die pligte soos beskryf in reël 43, kan uitvoer. Hierdie toerusting moet ten minste die volgende insluit:
- 54.1 ‘n afskrif van die huidige Reëls van die Sport Rolbal;

- 54.2 'n maatband van ten minste 25 meter;
- 54.3 toerusting om tussen die witte en rolballe te meet wanneer die afstand tussen hulle groter is as wat gemeet kan word met 'n verstelbare meter (byvoorbeeld 'n tou maatband);
- 54.4 'n verstelbare meter (byvoorbeeld 'n boksmaatband of 'n koeëlmaatband);
- 54.5 meetpassers;
- 54.6 voelmeters;
- 54.7 wiggies (om rolballe wat oorleun te stut); en
- 54.8 toerusting (om te bepaal of die witte of rolbal binne die sygrens van die baan is of nie, wanneer die sygrens van die baan nie gemerk is met 'n groen draadjie soos beskryf in reël 49.9 nie), soos:
 - 54.8.1 'n draagbare opwenbare tou;
 - 54.8.2. 'n spieël en 'n vierkant (beide met 'n waterpasborrel);
 - 54.8.3 'n lynsig; of
 - 54.8.4 of 'n grensteleskoop.

Afdeling 5 - Administrasie

Afdeling 5.1 Spelformate

55. Formaat van spel

55.1 Wêreldbyeenkomste en Statebondspele

- 55.1.1 Enkels sal 21 skote wees (skote meer as 21 sal nie getel word nie), stelle of enige ander formaat soos voorafbepaal deur WB. Vier rolballe sal gespeel word, met elke speler wat om die beurt speel.
- 55.1.2 Pare sal 18 koppe wees, stelle of enige ander formaat soos voorafbepaal deur WB. Twee, drie of vier rolballe kan gespeel word, met elke speler wat om die beurt speel.
- 55.1.3 In Driespel kan twee of drie rolballe gespeel word, met elke speler wat om die beurt speel. Die formaat van spel sal 18 koppe wees (elke speler speel twee balle), 15 koppe (elke speler speel 3 balle), stelle of enige ander formaat soos voorafbepaal deur WB.
- 55.1.4 Viere sal 18 koppe wees, stelle of enige ander formaat soos voorafbepaal deur WB. Twee rolballe moet gespeel word, met elke speler wat om die beurt speel.
- 55.1.5 Daar kan 'n tydsbeperking op spel wees. Die Beheerliggaam sal die tydsbeperking bepaal vóór die wedstryd begin. Die wedstryd sal eindig:
 - 55.1.5.1 wanneer die voorafbepaalde getal skote aangeteken is;

- 55.1.5.2 wanneer die voorafbepaalde aantal koppe voltooi is: of
- 55.1.5.3 indien 'n kop nog aan die gang is as die voorafbepaalde tydsbeperking bereik word, wanneer daardie kop voltooi is.
- 55.1.6 Die Beheerliggaam het die mag om in hulle Spelvoorwaardes maatreëls vir die gebruik van plaasvervangers in te sluit, wat verskil van dié wat beskryf is in reëls 32 en 33, indien daardie Beheerliggaam besluit dat dit noodsaaklik is om die Kampioenskappe suksesvol te kan uitvoer. Die Beheerliggaam kan ook besluit oor die regulasies vir die gebruik van reserwes of plaasvervanger-spelers om die plek te neem van spelers wat nie in enige ander rondte ná die eerste rondte kan speel nie.
- 55.1.7 Verandering aan die program
- Die Beheerliggaam het die mag om die program van die Kampioenskap te wysig of aan te pas wanneer hulle dink dit nodig of toepaslik is, indien die weerstoestande of enige ander toestande ongewens is. Die Beheerliggaam kan ook spel tydelik opskort in enige wedstryd of enige wedstryd staak, en kan ook enige van die programvoorwaardes wysig indien hulle van mening is dat sodanige wysiging noodsaaklik is om die Kampioenskap suksesvol uit te voer of te voltooi.

55.2 Internasionale byeenkomste

- 55.2.1 Enkels sal 21 skote wees (enige skoot meer as 21 sal nie getel word nie), stelle of enige ander formaat soos vooraf ooreengekom deur WB. Vier rolballe sal gespeel word, met elke speler wat om die beurt speel.
- 55.2.2. Pare sal 18 koppe wees, stelle of enige ander formaat soos vooraf ooreengekom deur WB. Twee, drie of vier rolballe kan gespeel word, met elke speler wat om die beurt speel.
- 55.2.3 In Driespel kan twee of drie rolballe gespeel word, met elke speler wat om die beurt speel. Die formaat van spel sal 18 koppe wees (elke speler speel twee rolballe), 15 koppe (elke speler speel 3 rolballe) of enige ander formaat soos voorafbepaal deur WB.
- 55.2.4 Viere sal 18 koppe wees, stelle of enige ander formaat soos vooraf ooreengekom deur WB. Twee rolballe moet gespeel word, met elke speler wat om die beurt speel.
- 55.2.5 Die formaat van spel vir Enkels, Pare, Driespel en Viere wat gespeel word as deel van 'n kantspel sal dieselfde wees soos dié beskryf in reëls 55.2.1, 55.2.2, 55.2.3 en 55.2.4 soos van toepassing.
- 55.2.6 Daar kan 'n tydsbepierking op spel wees. Die Beheerliggaam sal die tydsbepierking bepaal vóór die wedstryd begin. Die wedstryd sal eindig:
- 55.2.6.1 wanneer die voorafbepaalde getal skote aangeteken is;

- 55.2.6.2 wanneer die voorafbepaalde aantal koppe voltooi is; of
- 55.2.6.3 indien 'n kop nog aan die gang is as die voorafbepaalde tydsbeperking bereik word, wanneer daardie kop voltooi is.
- 55.2.7 Die Beheerliggaam het die mag om in hulle Spelvoorwaardes maatreëls vir die gebruik van plaasvervangers in te sluit wat verskil van dié wat beskryf is in reëls 32 en 33, indien daardie Beheerliggaam besluit dat dit noodsaaklik is sodat die Kampioenskappe suksesvol uitgevoer kan word. Die Beheerliggaam kan ook besluit oor die regulasies vir die gebruik van reserwes of plaasvervanger-spelers om die plek te neem van spelers wat nie in enige ander rondte ná die eerste rondte kan speel nie.
- 55.2.8 Verandering aan die program.
- Die Beheerliggaam het die mag om die program van die Kampioenskap te wysig of aan te pas wanneer hulle dink dit nodig of toepaslik is, indien die weerstoestande of enige ander toestande ongewens is, of in die geval van binnemuurse spel, indien daar 'n kragonderbreking is en die beligting beïnvloed word. Die Beheerliggaam kan ook spel tydelik opskort in enige wedstryd of enige wedstryd staak, en kan ook enige van die programvoorwaardes wysig indien hulle van mening is dat sodanige wysiging noodsaaklik is om die Kampioenskap suksesvol uit te voer of te voltooi.

55.3 Plaaslike byeenkomste

- 55.3.1 Die formaat van spel vir Enkels, Pare, Driespel, Viere en kantspel sal deur die Beheerliggaam bepaal word.
- 55.3.2 Daar kan 'n tydsbeperking op spel wees. Die Beheerliggaam besluit wat die tydsbeperking sal wees vóór die wedstryd begin. Die wedstryd sal eindig:
 - 55.3.2.1 wanneer die voorafbepaalde getal skote aangeteken is;
 - 55.3.2.2 wanneer die voorafbepaalde aantal koppe voltooi is; of
 - 55.3.2.3 indien 'n kop nog aan die gang is as die voorafbepaalde tydsbeperking bereik word, wanneer daardie kop voltooi is.
- 55.3.3 Die Beheerliggaam het die mag om in hulle Spelvoorwaardes maatreëls vir die gebruik van plaasvervangers in te sluit, wat verskil van dié wat beskryf is in reëls 32 en 33, indien daardie Beheerliggaam besluit dat dit noodsaaklik is sodat die Kampioenskappe suksesvol uitgevoer kan word. Die Beheerliggaam kan ook besluit oor die regulasies vir die gebruik van reserwes of plaasvervanger-spelers om die plek te neem van spelers wat nie in enige ander rondte ná die eerste rondte kan speel nie.

55.3.4 Verandering aan die program

Die Beheerliggaam het die mag om die program van die byeenkoms te wysig of aan te pas wanneer hulle dink dit nodig of toepaslik is, indien die weerstoestande of enige ander toestande ongewens is, of in die geval van binnemuurse spel, indien daar 'n kragonderbreking is en die beligting beïnvloed word. Die Beheerliggaam kan ook spel tydelik opskort in enige wedstryd of enige wedstryd staak, en kan ook enige van die programvoorwaardes wysig, indien hulle van mening is dat sodanige wysiging noodsaaklik is om die byeenkoms suksesvol uit te voer of te voltooi.

56. Stelle spel

56.1 Spelformaat

56.1.1 Kompetisies wat in die stelleformaat gespeel word moet bestaan uit seksiespel, uitklop-(eliminierende) spel of 'n kombinasie van beide.

56.1.2 Elke wedstryd moet uit die beste van twee stelle gespeel word, met elke stel bestaande uit nege koppe of enige ander formaat soos vooraf ooreengekom deur die Beheerliggaam.

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

56.1.4 Indien die getal skote behaal, gelykop is ná die negende kop van die stel, sal die stel gelykop eindig.

56.1.5 Tydens seksiespel, moet al nege koppe van die stel voltooi word.

56.1.6 Tydens uitkloppspel, moet daar geen verdere spel in 'n stel wees, indien dit op enige gegewe stadium onmoontlik is vir een speler of span om gelykop te speel of om die stel te wen, gegewe die aantal koppe wat nog oor is nie.

56.2 Valbylwedstryd

56.2.1 Indien die wedstryd gelykop is nadat twee stelde voltooi is (elke speler of span het een stel gewen of albei stelde het gelykop geëindig), moet 'n valbylpot van drie koppe gespeel word om die wenner te bepaal.

56.2.2 Die wenner van die valbylpot is die speler of span met die hoogste getal skote wanneer die derde kop voltooi is.

56.2.3 Daar moet geen verdere spel in die valbylpot wees indien dit op enige gegewe stadium onmoontlik is vir een speler of span om gelykop te speel, of om die valbylpot te wen, gegewe die aantal koppe wat nog oor is nie.

56.2.4 Indien die getal skote steeds gelykop is ná die derde kop van die valbylpot, moet die spelers of spanne 'n vierde valbylkop speel om die wenner te bepaal.

56.2.5 Indien die vierde valbylkop ook gelykop is, moet die spelers of spanne nog valbylkoppe speel totdat 'n wenner bepaal kan word.

56.3

Seksiewenners

56.3.1 Punte sal as volg toegeken word.

56.3.1.1 Drie wedstrydpunte sal toegeken word vir elke wedstryd wat gewen is. Geen wedstrydpunt word toegeken vir enige wedstryd wat verloor is nie.

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

56.3.1.3 Indien 'n wedstryd verbeur word, sal aan die nie-oortredende speler of span toegeken word, drie wedstrydpunte, twee stelpunte en die netto getal skote wat gelyk is aan die gemiddelde getal skote wat behaal is deur die wenners van al die ander wedstryde wat in dieselfde rondte in dieselfde seksie gespeel het.

56.3.2 Seksiewenners sal as volg beslis word.

56.3.2.1 Hoogste getal wedstrydpunte behaal.

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

56.3.2.3 Indien wedstrydpunte en stelle gewen gelykop is, die speler of span met die hoogste netto totaal stelpunte oor alle wedstryde in die seksie.

56.3.2.4 Indien wedstrydpunte, stelle gewen en netto totaal van stelpunte gelykop is, wen die speler of span met die hoogste netto totaal skote oor al die wedstryde in die seksie (valbylkoppe word nie ingesluit nie).

56.3.2.5 Indien wedstrydpunte, stelle gewen, netto totaal stelpunte en netto totaal skote gelykop is, is die wenner die speler of span wat die wedstryd gewen het tussen die spelers of spanne wat gelykop is.

56.4 Eerste om te speel

56.4.1 Eerste stel: die Skippers of opponente in Enkels moet 'n muntstuk opskiet en die wenner van die loot het die opsies soos beskryf in reël 5.2.2.

56.4.2 Tweede stel: die wenner van die eerste stel moet die mat plaas en dan die witte en die eerste rolbal aflew. Indien die eerste stel gelykop is, moet die wenner van die laaste kop waar punte aangeteken is in daardie stel, die mat plaas en dan die witte en eerste rolbal aflew.

56.4.3 In die eerste, vierde en enige verdere koppe van 'n valbylpot: moet die Skippers, of opponente in Enkels, 'n muntstuk opskiet en die wenner van die loot het die opsies soos beskryf in reël 5.2.2.

56.4.4 In alle koppe ná die eerste kop van elke stel (insluitend valbylkoppe), moet die wenner van die vorige kop waar punte aangeteken is, die mat plaas en dan die witte en die eerste rolbal aflewer. Indien die eerste kop van die eerste stel, of die eerste kop van 'n valbylpot egter gelykop is, moet die speler wat eerste gespeel het in daardie kop, ook eerste speel in die tweede kop van die eerste stel, of die tweede kop van die valbylpot.

56.5 Herplasing van die witte

56.5.1 Indien 'n witte in beweging, geheel en al buite die grense van die speelbaan verbybeweeg en tot rus kom in 'n holte in die walwand, of terugspring tot 'n afstand van minder as 20 meter van die matlyn, moet die kop 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 gepaste kol soos beskryf in enige van reëls 56.5.2 of 56.5.3, en spel moet voortgaan.

56.5.2 Drie herplasing posisies

56.5.2.1 Indien die witte buite die sygrense aan die regterkant van die baan verbybeweeg, moet dit geplaas word, met die naaste punt van die witte tot die matlyn, op 'n kol op die baan wat 2 meter vanaf die voorste sloot en 1.5 meter regs van die middellyn is.

- 56.5.2.2 Indien die witte buite die sygrense aan die linkerkant van die baan verbybeweeg, moet dit geplaas word, met die naaste punt van die witte tot die matlyn, op 'n kol op die baan wat 2 meter vanaf die voorste sloot en 1.5 meter links van die middellyn is.
- 56.5.2.3 Indien die witte oor die walwand, binne die sygrense van die speelbaan verbybeweeg, of dit tot rus kom in enige holte in die walwand, moet dit met die naaste punt van die witte tot die matlyn, geplaas word op 'n kol op die baan at 2 meter vanaf die voorste sloot en op die middellyn is.
- 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 punt van die witte tot die matlyn, op die gepaste kol soos beskryf in reëls 56.5.2.1 en 56.5.2.2; of
- 56.5.4.2.4.2 met die naaste punt van die witte tot die matlyn, op die kol soos beskryf in reël 56.5.2.3 indien dit op die middellyn tot rus kom.
- 56.5.3 Een herplasing posisie
- 'n Enkele herplasing posisie wat 2 meter van die voorste sloot en op die middellyn is, kan gebruik word as 'n alternatief vir die drie herplasingposisies soos beskryf in reël 56.5.2.

- 56.5.4 As enige van die kolle wat in reëls 56.5.2 en 56.5.3 genoem word, gedeeltelik of heeltemal deur 'n rolbal bedek is, moet die witte so na as moontlik aan die bedekte kol geplaas word, tussen en in lyn met daardie kol en die ooreenstemmende kol op oorkant van die baan sonder om aan 'n bal te raak.
- 56.5.5 Die kolle genoem in reëls 56.5.2 en 56.5.3 moet gemerk word met kryt of enige ander geskikte metode. (kyk diagram B.2.3.1 en B 2.3.2 in Bylaag B.2).

Afdeling 5.2 - Wedstrydregulasies

57. Regulasies vir spel

57.1 Huishoudelike regulasies

- 57.1.1 Vir huishoudelike spel kan Lid Nasionale Owerhede reëls maak ('huishoudelike reëls') om die volgende aspekte van die sport te dek:
 - 57.1.1.1. vereistes om op dieselfde perk te speel of oefen, op dieselfde dag as 'n wedstryd of kompetisie (kyk reël 3.4);
 - 57.1.1.2 vereistes vir die gebruik van draagbare grondseile as 'n alternatief tot vaste grondseile (kyk reël 6.1.5.6);
 - 57.1.1.3 die afstand vanaf die matlyn waarin die witte tot rus kan kom, voor dit beskou word as foutiewelik afgelewer (kyk reël 10.5);
 - 57.1.1.4 plaasvervanger-spelers (kyk reël 33.9);
 - 57.1.1.5 afwesige spelers in 'n kantspel (kyk reël 39.2.3);
 - 57.1.1.6 die gebruik van 'n telbord in die plek van een van die telkaarte (kyk reël 40.1.8);
 - 57.1.1.7 oordrag van die Skippers se pligte in verband met telkaarte na ander lede van die span (kyk reël 40.1.9);
 - 57.1.1.8 kunstoestelle vir die aflewering van die witte of rolbal (kyk reël 41.8);
 - 57.1.1.9 die gebruik van sintetiese oppervlaktes (kyk reël 46.4);

- 57.1.1.10 standaard vir perke wat aangelê is volgens voorskrifte van vorige uitgawes van die Reëls van die Sport Rolbal (kyk reël 46.5);
- 57.1.1.11 standaard vir die minimum wydte van 'n baan (kyk reël 49.1);
- 57.1.1.12 standaard vir grenspenne wat gemaak is volgens vorige uitgawes van die Reëls van die Sport Rolbal (kyk reël 49.5);
- 57.1.1.13 vereistes vir dun swart vertikale strepe om die middellyn van die grenspenne aan te dui wat vasgeheg is teenaan die walwand van 'n buitemuurse perk, of vasgeheg bo-op die wal vir óf 'n buitemuurse óf 'n binnemuurse perk (kyk reël 49.5);
- 57.1.1.14 die gebruik van grensdraadjies (kyk reël 49.9);
- 57.1.1.15 onderskeidende merke op rolballe (kyk reël 52.1.5);
- 57.1.1.16 hertoets en herstempel van rolballe (kyk reël 52.2.3);
- 57.1.1.17 die deposito wat betaal moet word wanneer 'n beswaar aangeteken word teen rolballe (kyk reël 52.4.4.3);
- 57.1.1.18 vereistes vir die stempels op rolballe (kyk reël 53.5);
- 57.1.1.19 beperkings op finansiële vergoeding (kyk reël 57.2.2);
- 57.1.1.20 kleure vir skoene en die tipe skoensole. (kyk Bylaag A.2.2); en

57.1.1.21 kleure en tipes klere, insluitend rolbalhandskoene. (kyk Bylaag A.3).

57.1.2 Indien daar geen Huishoudelike Reël is om 'n spesifieke aspek van die sport, soos genoem in reël 57.1.1 te dek nie, word alle wedstryde gespeel volgens die Reëls van die Sport Rolbal.

57.1.3 Lid Nasionale Owerhede moet 'n afskrif van hul Huishoudelike Reëls aan alle afdelings en klubs wat onder hul beheer is, voorsien.

57.2 Spelvoorwaarde

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

57.2.2 Beheerliggame wat klubkompetisies beheer wat suiwer sosiaal of vir ontspanning is (dit is kompetisies wat nie direk of indirek daartoe lei dat aan die wenners 'n klubtitel toegeken word, kwalifiseer om mee te ding vir 'n distrik, nasionale of internasionale titel, of finansiële vergoeding ontvang binne die beperkings gestel deur Lid Nasionale Owerheid, nie) kan Spelvoorwaardes opstel wat aspekte van spel insluit wat verskil van dié soos beskryf in die Reëls van die Sport Rolbal.

57.2.3. Beheerliggame, wat ander kompetisies as die tipe klubkompetisies soos beskryf in reël 57.2.2 beheer, moet seker maak dat hul Spelvoorwaardes in ooreenstemming is met 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.)

58.1 'n Internasionale Byeenkoms vereis skriftelike toestemming van WB.

58.2 Die toestemming sal slegs verleen word indien die betrokke spelers geaffilieer is met (met ander woorde, lede is van) 'n Lid Nasionale Owerheid.

58.3 Indien 'n Lid Nasionale Owerheid meeding teen 'n Nasionale Owerheid wat nie by WB geaffilieer is nie, sal die Raad van WB die Lid Nasionale Owerheid penaliseer (insluitend diskwalifikasie van 'n toekomstige Internasionale Byeenkoms), soos wat hulle as gepas beskou onder die omstandighede.

59. Beheer van Enkels, Pare, Driespel en Viere wedstryde

Waar van toepassing, sal al die Reëls van die Sport Rolbal geld vir Enkels, Pare, Driespel en Viere wedstryde.

60. Uitkontraktering uit die Reëls van die Sport Rolbal

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

BYLAE

Bylaag A

A.1 Spelvoorwaardes

- A.1.1 Die Beheerliggaam moet besluit wat die Spelvoorwaardes vir 'n byeenkoms gaan wees voordat besonderhede van die byeenkoms bekendgemaak word.
- A.1.2 Die Spelvoorwaardes moet beskikbaar wees aan skeidsregters en deelnemers wat daarom vra, en moet duidelik sigbaar vertoon word by alle wedstrydplekke gedurende die duur van die byeenkoms.
- A.1.3 Spelvoorwaardes moet ten minste die volgende insluit.
 - A.1.3.1 Die tipe byeenkoms (byvoorbeeld, Uitnodigings-Pare Toernooi, Gemengde Viere, ensovoorts).
 - A.1.3.2 Begin en einddatums en tye.
 - A.1.3.3 Wedstrydplek (of wedstrydplekke).
 - A.1.3.4 Inskrywingvoorwaardes (soos byvoorbeeld, oop of beperkte inskrywing, verkiesbaarheid van spelers, ensovoorts).
 - A.1.3.5 Formaat van spel (byvoorbeeld in seksies of uitklop).
 - A.1.3.6 Duur van wedstryde (byvoorbeeld die getal balle, koppe, skote, stelle, tydsbeperkings, ensovoorts).
 - A.1.3.7 Reëlins vir proefkoppe.

- A.1.3.8 Skoene en kleredrag (insluitende enige voorwaardes gestel deur borge). (Kyk Bylaag A.2 en A.3).
- A.1.3.9 Vereistes vir die stempels op rolballe.
- A.1.3.10 Verklaring dat alle wedstryde gespeel sal word in ooreenstemming met die Reëls van die Sport Rolbal.
- A.1.4 Indien van toepassing, moet die volgende ook ingesluit wees in die Spelvoorwaardes.
- A.1.4.1 'n Verklaring dat die byeenkoms óf skriftelike toestemming van WB, óf 'n lisensie of goedkeuring van 'n Lid Nasionale Owerheid of 'n afdeling binne 'n Lid Nasionale Owerheid het, wat ook al van toepassing.
- A.1.4.2 Wysigings aan die formaat of lengte van die wedstryd (of beide) indien die wedstryd gestop moet word.
- A.1.4.3 Reëlins vir herplasing van die witte.
- A.1.4.4 Reëlins om die wenner van toernooiwedstryde en reekswedstryde te bepaal. 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 Reëlins vir die gebruik van elektroniese apparaat deur spelers.
- A.1.4.6 Reëlins vir oefening.
- A.1.4.7 Reëlins vir spelers om 'op te warm'.

- A.1.4.8 Die periode, onmiddellik ná die geskeduleerde begintyd van 'n wedstryd, waarbinne spelers teenwoordig moet wees.
- A.1.4.9 Reëlins in verband met afwesige spelers in 'n kantwedstryd.
- A.1.4.10 Reëlins vir plaasvervangers.
- A.1.4.11 Reëlins hoe stadige spel hanteer sal word (kyk Bylaag A.5).
- A.1.4.12 Reëlins om beweging van spelers gedurende spel te beperk (kyk Bylaag A.4).
- A.1.4.13 Beleid oor tabak en alkohol by elke wedstrydplek.
- A.1.4.1.4 Reëlins vir toetsing van verbode middels.
- A.1.4.15 Gedragskode en dissiplinêre prosedures.
- A.1.4.16 Noodkomitee en dispuutkomitee.
- A.1.4.17 Pryse en toekennings.

A.2 Skoene

- A.2.1 Spelers, skeidsregters en merkers moet skoene met plat sole ('hakloos') dra wanneer hulle op die perk speel, of optree as skeidsregters of merkers.
- A.2.2. WB en Lid Nasionale Owerhede kan die gebruik van spesifieke kleure vir skoene en tipe sole, goedkeur.

A.3 Kleredrag

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

A.4 Beperking van beweging van spelers tydens spel

Indien 'n Beheerliggaam besluit dat dit gepas is om die beweging van spelers gedurende spel te beperk, moet voorsiening hiervoor ingesluit word in die Spelvoorwaardes. Beheerliggame kan die volgende aanvaar of aanpas:

A.4.1 Ná aflewering van hul eerste rolbal, sal spelers slegs toegelaat word om na die kop te loop onder die volgende omstandighede.

A.4.1.1. Enkels-wedstryd

A.4.1.1.1 die opponente: ná aflewering van hul derde en vierde rolballe.

A.4.1.2 Pare wedstryd (elke speler speel vier rolballe)

A.4.1.2.1 die Leie: ná aflewering van hul derde en vierde balle; en

A.4.1.2.2 die Skippers: ná aflewering van hul tweede, derde en vierde balle.

A.4.1.3 Pare wedstryd (elke speler speel drie rolballe)

- A.4.1.3.1 die Leie: ná aflewering van hul derde rolbal;
en
- A.4.1.3.2 die Skippers: ná aflewering van hul tweede
en derde rolballe.
- A.4.1.4 Pare wedstryd (elke speler speel twee balle)
- A.4.1.4.1 die Leie: ná aflewering van hul tweede rolbal;
en
- A.4.1.4.2 die Skippers: ná aflewering van elkeen van
hul rolballe.
- A.4.1.5 Driespel wedstryd (elke speler speel drie
rolballe)
- A.4.1.5.1 die Leie: ná aflewering van hul derde rolbal;
- A.4.1.5.2 die Tweedes: ná aflewering van hul tweede
en derde rolballe; en
- A.4.1.5.3 die Skippers: ná aflewering van elkeen van
hul rolballe.
- A.4.1.6 Driespel wedstryd (elke speler speel twee
rolballe)
- A.4.1.6.1 die Leie: ná aflewering van hul tweede rolbal;
- A.4.1.6.2 die Tweedes: ná aflewering van hul tweede
rolbal; en
- A.4.1.6.3 die Skippers: ná aflewering van elkeen van
hul balle.
- A.4.1.7 Viere wedstryd
- A.4.1.7.1 die Leie: nadat die tweede speler in hul span
sy tweede rolbal afgelewer het;
- A.4.1.7.2 die Tweedes: ná aflewering van hul tweede
rolbal;

- A.4.1.7.3 die Derdes: ná aflewering van hul tweede rolbal; en
- A.4.1.7.4 die Skippers: ná aflewering van elkeen van hul balle.
- A.4.2 In uitsonderlike en beperkte omstandighede, kan 'n Enkels-speler die merker om toestemming vra om tot by die kop te loop, of 'n Skipper kan vra dat 'n speler vroeër as wat beskryf is in reël A.4.1, tot by die kop loop.
- A.4.3 Wanneer 'n speler by die kop na die mat loop om sy eerste rolbal af te lewer, kan sy direkte opponent by die kop bly totdat daardie rolbal tot rus kom, voor hy na die mat loop om sy eie eerste rolbal af te lewer.
- A.4.4 As 'n speler nie die voorwaardes van hierdie reël nakom nie, sal reël 13 van toepassing wees.

A.5 Vertraging van (stadige) spel

Indien 'n Beheerliggaam besluit dat dit gepas is om regulasies vir die hantering van stadige spel in te sluit, moet voorsiening daarvoor gemaak word in die Spelvoorwaardes. Beheerliggame kan die volgende reëls aanvaar of aanpas (wat gebaseer is op 'n 15-kop wedstryd wat gespeel word binne 'n twee-en-'n-kwart uur tydsbeperking).

Spelers moet sonder onnodige vertraging speel en op 'n manier wat nie hul opponente verhinder om die vereiste aantal koppe te voltooi binne die tydsbeperking wat die Beheerliggaam bepaal het nie. Die volgende voorwaardes sal geld in gevalle waar spelers nie aan hierdie vereiste voldoen nie.

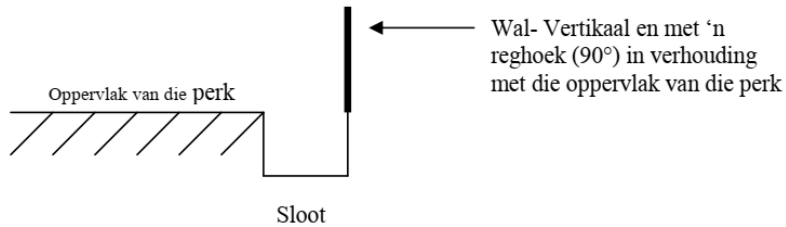
- 1) Indien een van die Skippers of een van die afrigters appèl aanteken dat, as gevolg van die optrede van hul opponente hulle span verhoed word om al hulle balle binne die vasgestelde tyd vir die wedstryd te speel, sal die skeidsregter die fouterende span in kennis stel dat hulle 'op 'n stophorlosie' geplaas word, nadat enige kop wat aan die gang was, voltooi is. Dit sal ook gebeur wanneer die Beheerliggaam appelleer as gevolg van hul eie waarneming.
- 2) Nadat die fouterende span 'op 'n stophorlosie' geplaas is, sal daar van hulle verwag word om al hul rolballe in elkeen van die oorblywende koppe, binne 'n vier-minuut periode af te lewer (tyd word gehou deur 'n beampte wat spesifiek vir dié doel aangewys word).
- 3) In elke kop, sal tydmeting begin sodra die witte behoorlik afgelewer en gesentreer is (indien die oortredende span eerste speel in 'n kop), of sodra die nie-oortredende span se eerste rolbal tot rus kom (indien die nie-oortredende span eerste speel in 'n kop). Tydmeting sal dan voortgaan wanneer die oortredende span, in besit is van die baan,

- en sal stop wanneer die oortredende span se laaste rolbal van die kop afgelewer is.
- 4) Tydmeting sal gestop word tydens enige toetrede van 'n skeidsregter (byvoorbeeld, nagaan van 'n kort witte of 'n lynbal) of enige toetrede van 'n afrigter.
 - 5) 'n Skipper kan vir 'n maksimum van twee tydsonderbrekings vra gedurende die periode waarin tydmeting plaasvind. Wanneer 'n tydsonderbreking aangevra word, sal die tyd wat toegelaat word om 'n kop te voltooi, verleng word van vier minute na vyf minute. Indien twee tydsonderbrekings in dieselfde kop aangevra word, sal die tyd wat toegelaat word om die kop te voltooi, verleng word van vier minute na ses minute.
 - 6) Die beampte wat tydhou sal die oortredende span in kennis stel wanneer daar nog een minuut oor is in enige kop.
 - 7) Aan die einde van die vier-minuut periode (of vyf-minuut of ses-minuut periode indien tydsonderbrekings aangevra is), sal die oortredende span enige rolballe wat nog afgelewer moet word in daardie kop, verbeur. Die nie-oortredende span mag egter al hulle oorblywende rolballe aflewer om die kop te voltooi.

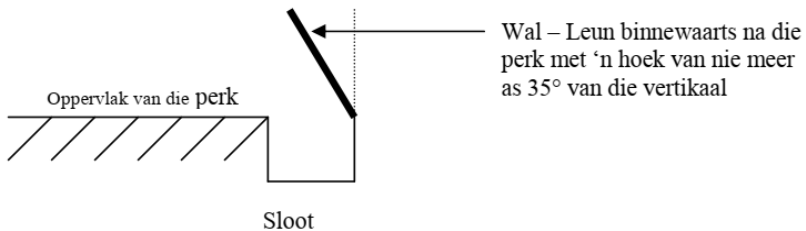
Bylaag B

B.1 Posisie van die wal

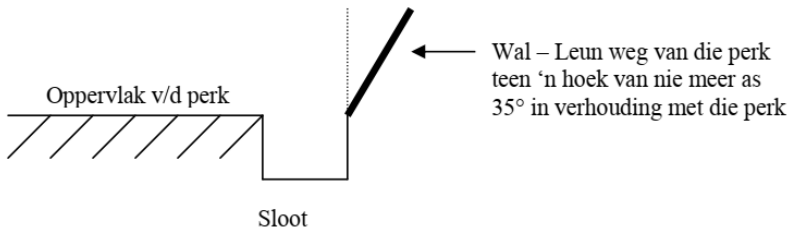
B.1.1 Vertikaal



B.1.2 Leun binnewaarts na die perk



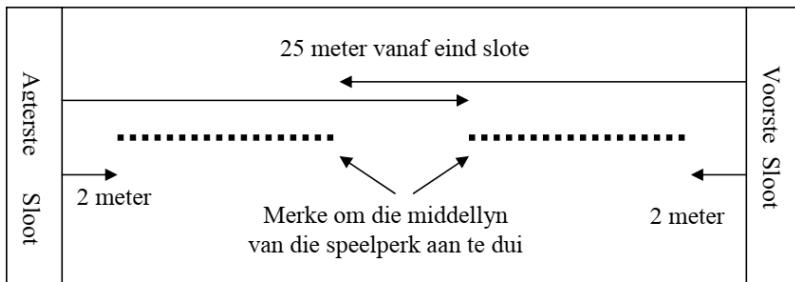
B.1.3 Leun weg van die perk



Die standaard soos beskryf in diagram B.1.3 hierbo is slegs van toepassing op walle wat opgerig is volgens vorige uitgawes van die Reëls. Ná die invoering van die 'Crystal Mark Edition of the Laws of the Sport of Bowls' (1 September 2006 in die Suidelike Halfrond en 1 April 2007 in die Noordelike Halfrond), moet alle nuwe walle wat opgerig word en alle huidige walle wat vervang word, voldoen aan die standaard soos beskryf in diagram B.1.1 of B.1.2 hierbo.

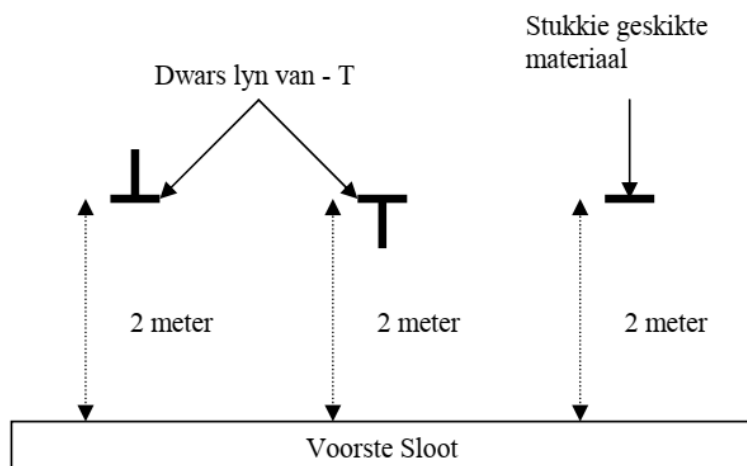
B.2 Merke op die oppervlakte van die baan

B.2.1 Merk die middellyn van die baan



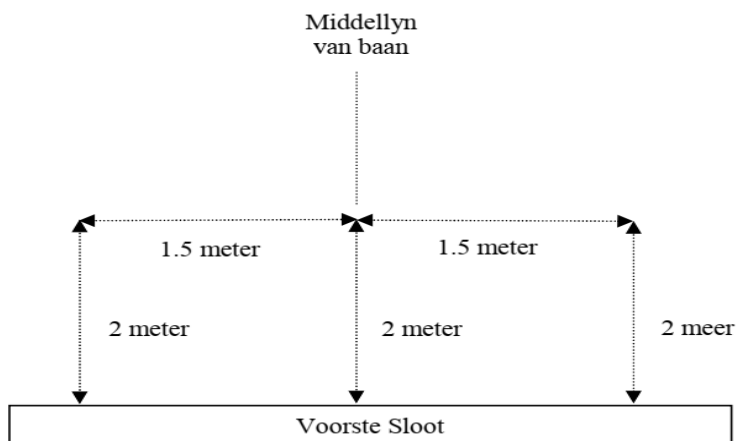
B.2.2

Merk 2 meter vanaf elke voorste sloot op die middellyn van die baan

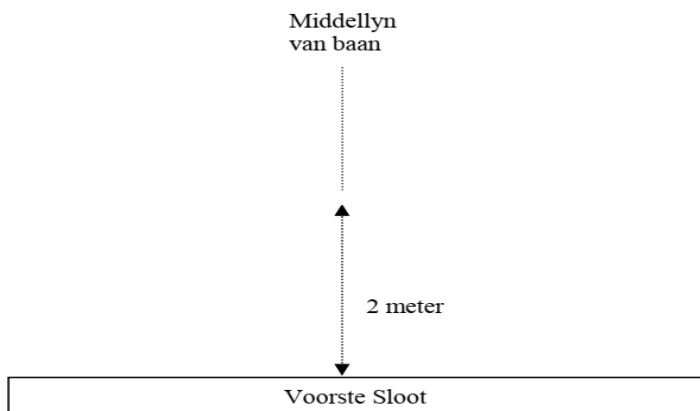


B.2.3 Merk van kolle om te voldoen aan die bepaling van reëls 56.5.2 56.5.3

B.2.3.1 Reël 56.5.2

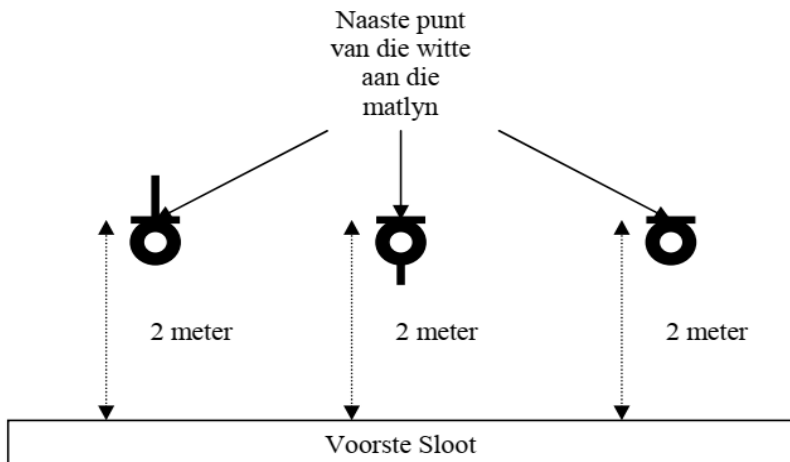


B.2.3.2 Reël 56.5.3

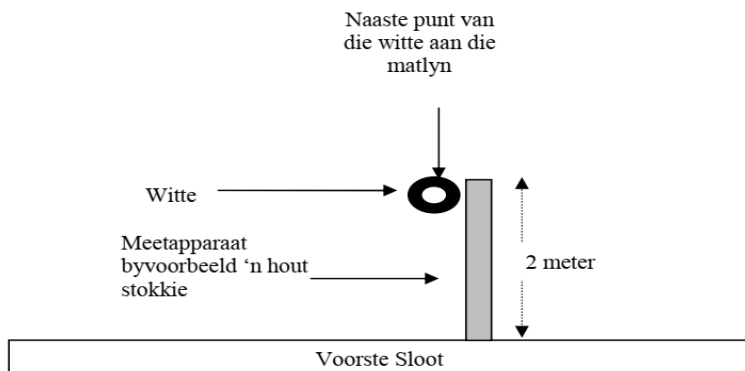


B.3 Sentrering van die witte

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.

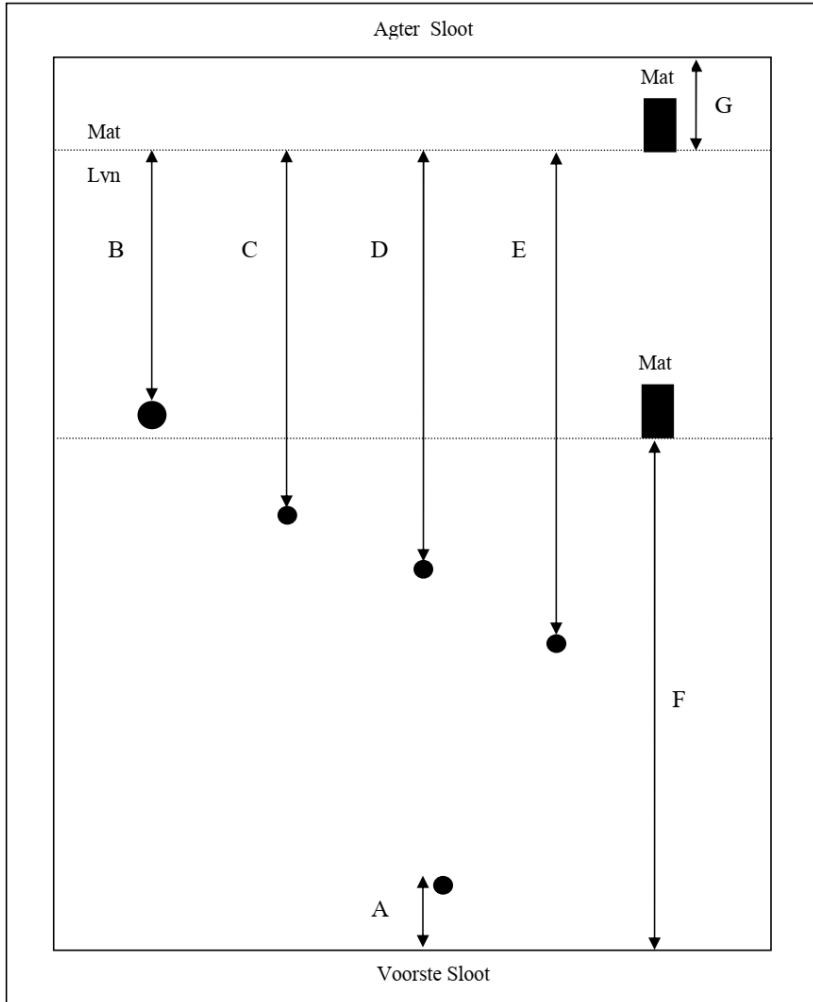


B.4.1 Penne, skywe of enige gepaste merkers wat teen die walwande van die sywalle of bo-op sywalle aangebring moet word (geïllustreer deur 'n '+')



B.4.2

Illustrasie van die afstande in die speelrigting



- A:** 2 meter – minimum afstand van 'n afgelewerde witte vanaf die voorste sloop.
- B:** 14 meter - minimum afstand van 'n lewendige bal vanaf die matlyn.

- C:** 20 meter – minimum afstand van 'n teruggespringde witte vanaf die matlyn.
- D:** 23 meter – minimum afstand van 'n afgelewerde witte vanaf die matlyn.
- E:** 27 meter – afstand van die witte vanaf die matlyn wanneer die perkspoed gemeet word.
- F:** 25 meter – minimum afstand van die matlyn vanaf die voorste sloot.
- G:** 2 meter – minimum afstand van die matlyn vanaf die agterste sloot.

Bylaag C

C.1. Rolbal en witte verplasingstabel

Reëls 37 en 38 beskryf die aksies wat geneem moet word wanneer die rolbal of witte verplaas word in 'n hele aantal situasies. Om te besluit wat die korrekte aksie is om te neem, moet spelers en skeidsregters oor die volgende besluit:

C.1.1. Wie of wat het veroorsaak dat die bal of witte verplaas word:

C1.1.1 'n speler of 'n gestremde speler se toerusting of assistent soos beskryf in reël 41;

C.1.1.2 'n neutrale persoon of 'n neutrale voorwerp;

C.1.1.3 is dit terwyl 'n raakbal gemerk word of tydens meting;

C.1.1.4 'n teruggespringde nie-raakbal;

C.1.1.5 'n rolbal van 'n aangrensende baan;

C.1.1.6 'n dooie-bal.

C.1.2 Waar die rolbal 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 in rus.

C.1.3 of die kop versteur was voor of ná die rolbal of witte verplaas was:

C.1.3.1 nie versteur voor en nie versteur daarna;

- C.1.3.2 nie versteur voor nie, maar daarna versteur;
- C.1.3.3 versteur voor, maar nie daarna versteur nie;
- C.1.3.4 versteur voor, en versteur daarna.

Die tabel op die volgende bladsye verskaf 'n vinnige verwysingsgids om te besluit watter aksie nodig is in die twee mees komplekse situasies - verplasing deur 'n speler (reëls 37.1 en 38.1), 'n gestremde speler se toerusting of assistent soos beskryf in reël 41 (reëls 37.2 en 38.2), en verplasing deur 'n neutrale persoon of neutrale voorwerp (reëls 37.3 en 38.3).

SITUASIE	AKSIE
Rolbal verplaas deur 'n speler of 'n gestremde persoon se toerusting of assistent	
Op oorspronklike koers – kop nie versteur voor	
Deur 'n lid van die span wat die rolbal afgelewer het – kop nie daarna versteur	Verklaar die rolbal dood
Deur 'n lid van die span wat die rolbal afgelewer het – kop is daarna versteur	Herstel die kop en verklaar die rolbal dood

SITUASIE	AKSIE
Deur 'n opponent – kop nie daarna versteur	Laat die rolbal oorspeel, of plaas die rolbal waar geglo word dit tot rus sou kom, of laat die rolbal daar waar dit tot rus gekom het
Deur 'n opponent – kop is daarna versteur	Herstel die kop, en laat die rolbal oorspeel, of herstel die kop en plaas die rolbal waar geglo word dit tot rus sou kom, of verklaar die kop dood
Op oorspronklike koers – kop is versteur voor	
Kop nie daarna versteur	Moenie enige deel van die kop herstel wat versteur is voor die verplasing nie. Plaas die rolbal waar geglo word dit tot rus sou kom, of laat die rolbal waar dit tot rus gekom het

SITUASIE	AKSIE
Kop is daarna versteur	Moenie enige deel van die kop herstel wat versteur is voor die verplasing nie. Herstel enige deel van die kop wat versteur is ná die verplasing en plaas of die rolbal waar geglo word dit tot rus sou kom of laat die rolbal waar dit tot rus gekom het
In beweging	
Kop nie daarna versteur	Plaas die rolbal waar geglo word dit tot rus sou kom, of verklaar die kop dood
In rus	
Kop nie daarna versteur	Plaas terug in vorige posisie
Kop is daarna versteur	Plaas terug in vorige posisie en herstel enige deel van die kop wat versteur is na die verplasing

SITUASIE	AKSIE
Rolbalverplasing deur 'n neutrale persoon of neutrale voorwerp	
Op oorspronklike koers – kop nie versteur voor	
Binne baangrense, kop nie daarna versteur	Laat die rolbal oorspeel
Binne baangrense, kop is daarna versteur	Kom ooreen hoe om die kop te herstel en laat die rolbal oorspeel, of indien geen ooreenkoms, verklaar die kop dood
Buite baangrense op korrekte swaai, kop nie daarna versteur	Laat die rolbal oorspeel
Buite baangrense op korrekte swaai, kop is daarna versteur	Kom ooreen hoe om die kop te herstel en laat die rolbal oorspeel, of indien geen ooreenkoms, verklaar die kop dood

SITUASIE	AKSIE
Op oorspronklike koers – kop versteur voor	
Kop nie daarna versteur	Moenie enige deel van die kop herstel wat versteur is voor die verplasing nie. Kom ooreen waar die rolbal tot rus sou kom, of indien geen ooreenkoms, verklaar die kop dood.
Kop is daarna versteur	Moenie enige deel van die kop herstel wat versteur is voor die verplasing nie. Kom ooreen waar die rolbal tot rus sou kom en herstel enige deel van die kop wat versteur is ná verplasing, of indien geen ooreenkoms, verklaar die kop dood.

SITUASIE	AKSIE
In beweging	
Kop nie daarna versteur	Kom ooreen oor waar die rolbal tot rus sou kom, of indien geen ooreenkoms, verklaar die kop dood.
Kop is daarna versteur	Kom ooreen oor waar die rolbal tot rus sou kom en herstel enige deel van die kop wat versteur is ná verplasing, of indien geen ooreenkoms, verklaar die kop dood.
In rus	
Kop nie daarna versteur	Plaas terug in vorige posisie, of indien geen ooreenkoms, verklaar die kop dood.

SITUASIE	AKSIE
Kop is daarna versteur	Plaas terug in vorige posisie en herstel enige deel van die kop wat versteur is ná verplasing, of indien geen ooreenkoms, verklaar die kop dood.
Witte verplaas deur 'n speler of 'n gestremde speler se toerusting of assistent	
Op oorspronklike koers	
Deur lid van span wat witte afgelewer het	Opponerende Eerste plaas die mat en lewer weer die witte af (maar speel nie eerste nie)
Deur opponent	Dieselfde speler lewer weer af
In beweging	
Kop nie daarna versteur	Plaas die witte waar geglo word dit tot rus sou kom, of verklaar die kop dood.

SITUASIE	AKSIE
Kop is daarna versteur	Plaas die witte waar geglo word dit tot rus sou kom en herstel enige deel van die kop wat versteur is deur die verplaasde witte, of verklaar die kop dood.
In rus	
	Plaas terug in vorige posisie
Witte verplaas deur 'n neutrale persoon of neutrale voorwerp	
Op oorspronklike koers	Dieselfde speler lewer weer af.
In beweging	Plaas die witte waar geglo word dit tot rus sou kom, of indien geen ooreenkoms, verklaar die kop dood.
In rus	Plaas terug in die vorige posisie, of indien geen ooreenkoms, verklaar die kop dood.



**Reëls vir die Spel Rolbal
Derde Uitgawe (2014)**

HUISHOUDELIKE REËLS

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

Rolbal Suid Afrika – Huishoudelike Regulasies 2014

Reëls vir die Spel Rolbal “Crystal Mark” Derde Uitgawe

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

Reël 10.5 Die minimum afstand tussen die mat en die afgelewerde witte sal 23m wees, soos aangedui in reël 10.1.3

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

Reël 33.9 **PLAASVERVANGERS EN RESERWES**

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

1. Bona fide lede

Bona fide lede sluit in:

Lewenslange lede en ere lewenslange lede met volle voorregte;

Alle lede wat verplig is om ledegeld te betaal;
Junior lede, ongeag of hulle ledegeld betaal
of nie.

2. **Reserwe**

Betekén 'n speler wat 'n bona fide lid is van dieselfde klub in 'n toernooi van klubs, of dieselfde distrik in 'n toernooi van distrikte, en wat saam met die span of kant geregistreer is, voor die aanvang van die toernooi

3. **Plaasvervanger**

Betekén 'n speler wie se naam op die goedgekeurde metode getrek is om 'n speler te vervang wat nie opgedaag het vir die begin of hervatting van 'n wedstryd nie; of wat genoodsaak is om te onttrek om enige geldige rede wat aanvaarbaar is vir beide Skippers; of indien hulle nie kan saamstem nie, deur die Beheerliggaam tydens verloop van die wedstryd. Die plaasvervanger wat ingebring word sal heel waarskynlik nie van dieselfde klub wees as die klub wat 'n plaasvervanger aangevra het nie.

Die 'goedgekeurde metode' word beskryf in die afdeling wat handel oor die gebruik van plaasvervangers in toernooie hieronder.

4. **Gebruik van reserwes en plaasvervangers**

Die gebruik van reserwes sal as volg plaasvind:

- 4.1 Gebruik van reserwes in beide die Driespel en die Viere; 'n reserwe mag geregistreer en gebruik word. 'n Plaasvervanger mag slegs gebruik word indien 'n reserwe reeds speel of nie geregistreer was nie.

In pare is die algemene reël wat van geld dat een van die oorspronklike spelers altyd op die perk teenwoordig moet wees. As die pare-span tydens 'n wedstryd met 'n reserwe of plaasvervanger moet te speel en die oorspronklike speler kan nie voortgaan nie om redes wat vir die Beheerliggaam aanvaarbaar is, sal die wedstryd aan die opponente toegeken word. 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 plaasvind:

1. In die geval waar daar geen reserwes is nie, of die geregistreerde reserwes speel reeds, sal die name van hoogstens vier spelers wat nog nie vir enige span wat aan die Toernooi deelneem gespeel het nie, aangeteken word en in 'n hoed/houer geplaas word.

2. Die Afrigter, of by gebrek aan hom, die kaptein van die betrokke opponerende span, sal toegelaat word om een naam uit die hoed/houer te trek en die Beheerliggaam moet daardie naam aanvaar. Hierdie speler sal toegelaat word om vir die span te speel in soveel wedstryde as wat nodig is, maar mag nie die Skipper wees nie. In enige geval van afwesigheid, moet 'n reserwe, indien geregistreer, gebruik word voordat 'n plaasvervanger oorweeg word.

Afwesige spelers in 'n span of kant in Viere. Aangesien bogenoemde veranderinge aanvaar is, sal die gebruik van 'n reserwe of plaasvervanger NIE gereken word as insluiting van 'n onverkiesbare speler soos beskryf in reëls 39.2.2.1 en 39.2.2.2, nie.

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

Reël 40.1.8 In plaas van een van die telkaarte kan 'n telbord gebruik word. In die geval van enige teenstrydigheid tussen die telbord die telkaart moet die twee Skippers ooreenkom oor die korrekte telling. Indien daar nie eenstemmigheid is nie, sal die telling op die telbord aanvaar word b6 die telling op die telkaart.

Dit is die verantwoordelikheid van die span wat die loot gewen het om te verseker dat die telbord n6 elke kop opgedateer word.

- Reël 40.1.9 Die Skippers kan hulle pligte soos beskryf in reël 40.1.7 na ander lede van die span oordra. Hulle moet egter verseker dat die pligte oorgedra word na spelers wie se posisies, in volgorde van spel, in elke span dieselfde is.
- Reël 41.8 Gestremde spelers kan gebruik maak van 'n kunsmatige apparaat om die witte of rolbal af te lewer, mits dit vooraf goedgekeur is deur die Beheerliggaam.
- Reël 46.4 Sintetiese oppervlaktes kan gebruik word mits dit goedgekeur is deur die Beheerliggaam.
- Reël 46.5 Alle bane wat uitgelê is voor hierdie reëls opgestel is, kan deur die Beheerliggaam goedgekeur word vir gebruik.
- Reël 49.1 Baanwydtes mag nie afwyk van dié wat in die reëls neergelê is nie. Dit word aanbeveel dat baanwydtes, waar prakties moontlik, 5 meter breed moet wees.
- Reël 49.5 Grenspenne wat nie met 'n middellyn gemerk is nie, is aanvaarbaar.
- Reël 49.9 Grensdraadjies mag NIE gebruik word wanneer 'n spieël, wat voldoen aan die vereistes van reël 54.8, beskikbaar is nie (beide spieël en vierkant met 'n waterpasborrel, of 'n draagbare opwenbare tou).
- Reël 52.1.5 Onderskeidende tekens moet op alle rolballe sigbaar wees.

Reël 52.2.3 Hertoetsing of herstempel van rolballe sal tot verdere kennisgewing nie afgedwing word nie. Verandering aan rolballe kan egter slegs deur 'n Gelisensieerde Toetsbeampte gedoen word.

Alle rolballe wat gebruik word deur spelers in die SA Meesterstoernooi, moet 'n World Bowls stempel hê wat nie ouer as 10 jaar is nie. Enige verdere verpligte toepassing van hierdie reël is onderhewig aan die beskikbaarheid van toetsfasiliteite in Suid Afrika.

Reël 52.3.2 Verandering aan die swaai van rolballe/gepeuter daaraan kan daartoe lei dat so 'n speler geskors kan word vir 'n periode van hoogstens een jaar.

Reël 52.4.4.3 'n Deposito van R5000 (in kontant) moet betaal word wanneer beswaar teen 'n stel rolballe aangeteken word. Alle kostes wat aangegaan word vir die toets van die rolballe, moet betaal word deur die persoon wat die beswaar aangeteken het indien die rolballe die toets slaag. Indien die betrokke rolballe egter die toets faal, moet die eienaar/speler van die stel rolballe waarteen beswaar aangeteken is, alle kostes betrokke by die toetsing van die rolballe, sowel as kostes vir die herstempel daarvan (indien van toepassing), dra.

Reël 53.5 Alle rolballe wat gebruik word deur spelers in die SA Meesterstoernooi moet 'n World Bowls stempel hê, wat nie ouer as 10 jaar is nie. Enige verdere verpligte toepassing van hierdie reël is onderhewig aan die beskikbaarheid van toetsfasiliteite in Suid Afrika.

Reël 57.1.1.1 Oefening: Spanne/spelers wat om een of ander rede nie speel nie, maar veronderstel is om in die volgende rondte te speel, mag op enige baan, soos toegeken deur die Beheerliggaam, oefen.

Opwarming: Enige span/speler mag voor die aanvang van enige wedstryd opwarm, mits daar genoeg tyd is en met die goedkeuring van die Beheerliggaam. Opwarming moet in die teenoorgestelde rigting wees as waarin gespeel gaan word. Opwarming mag nie doelgerigte spel wees nie en geen teiken soos 'n witte mag gebruik word nie, maar rolballe mag afgelewer word om 'n speler in staat te stel om op te warm / los te maak.

A.2.2

Spelers, skeidsregters en merkers moet konvensionele skoene of sportskoene, met 'n aanmekeer gladde sool dra, of 'n sool met 'n hoogteverskil tussen die voorste gedeelte en die hak van die sool solank die hakgedeelte en die voorste gedeelte duidelik aanmekeer is, en die hakgedeelte nie in hoogte verskil van die voorkant van die skoene nie. Om traksie aan te help, kan die sool groewe in hê van tot 2 mm diep (die dikte van 'n vuurhoutjie) maar geen uitsteeksels nie. Die wydte van die hakgedeelte moet minstens 50% van die wydste deel van die sool wees. Konvensionele sandale is aanvaarbaar solank dit 'n band agter om die voet het. Die Nasionale Owerheid behou die reg voor om spesifieke kleure en fabrikate van skoene toe te laat. (Omsendbrief 40/20/10)



A.3

KLEREDRAG: In alle verteenwoordigende wedstryde (alle wedstryd behalwe sosiale wedstryde en klubkompetisies) moet spelers wit of roomkleur, of kleure wat amptelik geregistreer is deur die klub, distrik of Lid Nasionale Owerheid vir klere soos hieronder gespesifiseer, dra. Beheerliggame mag van tyd tot tyd variasies in hierdie spesifikasies vir kleredrag goedkeur. Die Beheerliggaam het ook die reg, selfs terugwerkend, om enige variasie in kleredrag as onaanvaarbaar te bestempel, waarna sulke variasies in kleredrag nie gedra mag word nie.

Alle spelers wat deelneem aan 'n spanbyeenkoms moet eenvormig aangetrek wees.

Mans

1. Hoede, indien gedra, mag goedgekeurde kentekens of hoedbande hê. Pette moet gedra word met die punt na vore.
2. Hemde moet konvensionele krae hê en moet voldoende toeknoop.

3. Langbroeke of snyers-kortbroeke (knielengte) met sakke 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 (krieketbroeke) sweetpakbroeke of sweetpak kortbroeke, sonder 'n voorste ritssluiting, is ook aanvaarbaar, mits dit deur 'n klub, distrik of Lid Nasionale Owerheid goedgekeur is. Enkelsokkies, geheime sokkies of gholfkouse moet met kortbroeke gedra word.

Dames

1. Hoede, indien gedra, mag goedgekeurde kentekens en/of hoedbande hê. Pette moet gedra word met die punt na vore.
2. 'n Rolbalrok met 'n kraag, 'n romp of snyersbroek van enige lengte, saam met 'n hemp met 'n kraag, is toelaatbaar mits dit nie vervaardig is van Lycra of enige ander kleefmateriaal nie.
3. Rolbal Suid Afrika het die dra van 'n 'skort' goedgekeur vir dames rolbalspelers. Hierdie goedkeuring is onderhewig daaraan dat die 'skort' gemaak is deur 'n erkende handelsmerk. Tuisgemaakte en die tennis 'skort' is steeds onaanvaarbaar.

Gedragsskode en dissiplinêre prosedure

1. Spelers moet ten alle tye voldoen aan die Reëls van die Sport Rolbal soos gelees binne die Spelvoorwaardes wat deur reël 17.2 opgelê word, en saam met Bylaag A.1 van hierdie reëls.
2. Spelers mag onder geen omstandighede onweloweglike taal gebruik; onweloweglike tekens maak; aanrand of dreig om aan te rand; enige ander speler, beampte, of toeskouer dreig of viktimiseer nie; hetsy, gedurende of ná 'n wedstryd op die perk, of in en om die bymekaarkomplek waar die kompetisie gehou word; of hulle op enige manier gedra wat, in die uitsluitlike en absolute opinie van die organiserende Beheerliggaam, strydig is met die gees van die spel rolbal nie.
3. Die Beheerliggaam het die gesag om die gebruik van alkoholiese drank en tabakprodukte op die perk te beperk. Daar word voorgestel dat geen tabakprodukte op die perk gebruik word nie.
4. Enige speler wat hom skuldig maak aan oortreding van die voorwaardes in paragrawe 1, 2 en 3 hierbo, 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 op daardie tyd nodig ag, insluitend, maar nie beperk tot, die onmiddellike skorsing van die speler van die wedstryd; en/of
 - b) die betrokke speler te verplig om 'n dissiplinêre verhoor by te woon op 'n tyd en plek soos deur die Beheerliggaam bepaal. Geen party sal geregtig wees op regsverteenwoordiging nie,
6. Ná afloop van die dissiplinêre verhoor soos verwys in 5b) hierbo, mag die Beheerliggaam volgens hulle uitsluitlike en absolute diskresie, enige straf en/of sanksies opleë, wat hulle as gepas beskou in die omstandighede, op so 'n speler. Die straf en/of sanksies mag 'n periode insluit waar die speler geskors word daarvan om rolbal te speel en/of die betaling van 'n boete.
7. Die besluit wat die Beheerliggaam in terme van paragraaf 6 hierbo gemaak het, is nie onderworpe aan appèl na enige liggaam of gesag nie, insluitend 'n beroep op enige hof of amptelike tribunaal in die Republiek van Suid Afrika, behalwe waar voorsiening daarvoor gemaak is in die Grondwette van die Distrik en/of Rolbal Suid Afrika.