



Hillandale Rolbalklub
Hillandale Bowling Club

PLIGTE VAN MERKERS (4 Sept 2021)

[* beteken dit sal gedemonsteer word]

1. INLEIDEND

- 1.1 Meld ten minste 15 minute voor die aanvang van die wedstryd, in **klubklere**, aan.
- 1.2 Neem die volgende toerusting saam:
 - Skryfpen
 - Muntstuk om mee te loot.
 - Merkpen of kryt om raakballe ("touchers") te merk.
 - 'n Meetapparaat
 - Balstutte of iets waarmee jy die balle behoorlik kan stut voordat jy meet. (*)
- 1.3 Kry die telkaart waarna jy jouself aan die spelers voorstel. Die naam bo-aan die kaart word ook bo-aan die telbord geskryf. Dit is belangrik dat die spelers self hulle BSA nommer op die telkaart aanbring.
- 1.4 Voordat die spelers loot, maak seker dat elke speler se balle identies is.
- 1.5 Die volgende moet voor die aanvang van die wedstryd met die spelers gekommunikeer word:
 - Vra hulle of jy kan meet en of verkies hulle om te meet.
 - Kry hulle goedkeuring om dooieballe gedurende die wedstryd te verwyder.
 - Noem aan die spelers dat jy die raakballe gaan merk, sodra die skoot tot stilstand kom.
 - Spelers moet seker maak dat die punte, wat deur die merker op die bord geskryf is, korrek is.

4 PROEFSKOTE

- Vra die spelers of hulle proefkoppe gaan speel en met hoeveel balle. [Elkeen kan self besluit].
- Beduie met handseine hoe vêr die bal voor of verby die witte ("Jack") tot stilstand gekom het. (*)
- Verwyder elke bal uit die proefkop en plaas die soorte bymekaar.
- Moenie die witte optel as 'n raakbal dit gaan skuif nie. Plaas dit na die skoot weer terug in posisie.

5 AFLEWERING VAN WITTE

- Sentreer die witte nadat dit deur die speler wat op die mat is, gerol is.
- Indien die witte oor die grenslyn of in die sloot rol, word dit teruggerol en moet opponer dit rol. Indien die opponer ook fouteer, word die witte op die 2 meter merk geplaas (*)



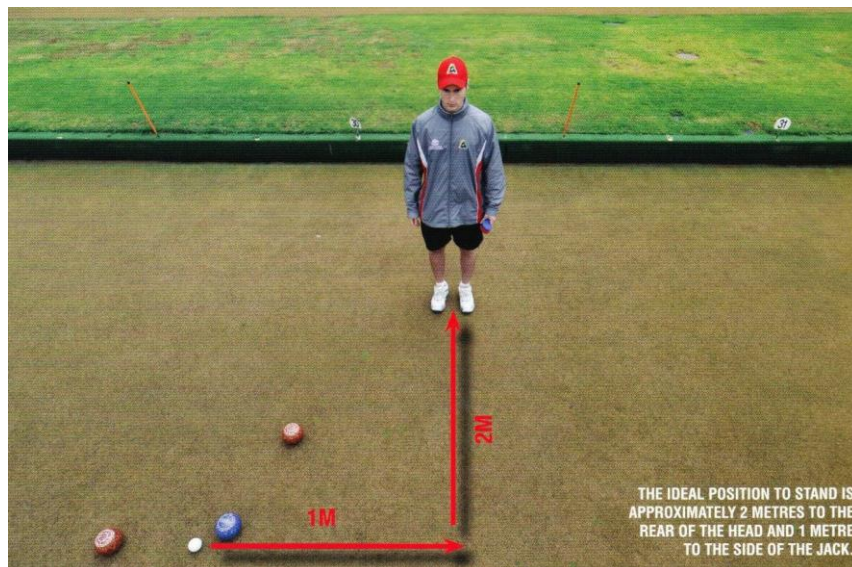


Hillandale Rolbalklub
Hillandale Bowling Club

- Indien die witte te kort gerol is [minder as 23 meter van die voerpunt van die mat] moet die opponent die witte rol. Indien daar twyfel oor die regte afstand is, beraadslaag met spelers en roep die skeidsregter vir 'n langmeet. Help die skeidsregter aan matkant. (*)

6 **TYDENS SPEL**

- Moenie geselsies met die spelers of enige ander persone aanknoop en maak nie.
- Jou volle aandag moet heelyd by die spelers wees.
- Sorg dat die mat reg geplaas [voorkant van mat ten minste verby die 2m merk] en gesentreer is.
- Sentreer die witte en neem jou staanposisie in.
- **STAANPOSISIE:**
 - Staan ongeveer 2m agter en 1m aan die sykant van die witte. (Sien Illustrasie)
 - Sorg dat jy nie voor die baannommer of grensplaas staan nie en dat jou skaduwee nie oor die kop val nie.



- **VRAE:** Slegs die speler wie se beurt dit is [in besit van die baan/op die mat is], mag vrae vra. Sodra 'n speler se bal tot stilstand kom, is hy nie meer in besit van die baan nie.
- Antwoord SLEGS wat jy gevra word (*)
- Merk raakballe op die loopvlak en vee ou merke van vorige raakballe af, indien die speler dit nie gedoen het nie. [Pasop dat jy nie die bal beweeg nie]
- Verwyder nie-raakballe uit die sloot en plaas dit op die matjie op die wal.
- Indien die witte of 'n raakbal in die sloot beland, moet die posisie van die balle in die sand gemerk word deur strepies in die grond te trek. (*) Die posisie van die



Hillandale Rolbalklub
Hillandale Bowling Club

witte word met 'n wit plaatjie [soms geel] en die raakbal met rooi plaatjie teenaan die wal aangedui, sodat dit sigbaar vir die spelers is. [Onthou om na afloop van die kop die wit en rooi merkers langs die baannommer terug te plaas]

- Indien die witte tydens spel oor enige grenslyn beweeg, is die kop gebrand en moet dit oorgespeel word, verkieslik vanaf dieselfde kant. Die kop is ook gebrand indien die witte terug na die mat rol en minder as 23m van die mat tot stilstand kom. 'n Witte wat van die wal van die sloot terugspring op die baan, is steeds in spel. Indien die witte vanaf 'n tas of ander voorwerp wat op die wal staan, terugspring is dit dood. Rolballe wat van die wal af terugspring op die baan is egter dood. (*)
- Balle wat buite die grenslyn tot stilstand kom, moet met die spelers se toestemming verwyder word. [Kyk vanaf verste kant en indien jy onseker is roep die skeidsregter om dit met die spieël vas te stel.] (*)
- Wees bedag op 'n bal wat verkeerdelik uit jou baan na die aangrensende baan beweeg en keer dit vinnig.
- Indien 'n bal vanaf 'n aangrensende baan die kop gaan **versteur**, word daardie bal gekeer. [Indien nie, kan die hindernisbal net opgetel en teruggesit word.]

7 TELLING

- Skryf elke kop/skof se **punte dadelik op die telkaart en op die bord en kontroleer dit gereeld.**
- Roep die skeidsregter as daar nie meer spasie op die bord is nie.
- Indien die spel onderbreek word [deur skeidsregter afgeroep], teken die tyd en die skof aan en laat spelers parafeer.
- 'n Wenner kan nie meer as 21 punte kry nie. Maw indien 'n speler 20 punte het en die laaste kop met 3 skote wen dui jy die punte op die kaart/bord as 21, en nie 23 nie.
- Na afloop van spel, kontroleer die telkaart en bord, skryf die tyd neer en vra die spelers om die kaart te teken.
- Handig kaart by kontrolebeampte in.

8 METING (*)

- Die speler wat nie die skoot lê nie, moet die skootbal[le] uithaal en op sy lappie/telkaart plaas.
- Die spelers moet aandui watter balle gemeet moet word.
- Die merker meet slegs wat die spelers vra en haal self geen balle uit die kop nie.
- Stut enige bal soos versoek [30 sekonde reël indien dit laaste bal is] asook enige bal wat tydens meting kan omval. (*)
- Wees baie versigtig om nie die balle te versteur nie. Indien dit gebeur, vra beide spelers oor die korrekte posisie voordat jy dit terug plaas. Indien jy onseker is, roep die skeidsregter.





Hillandale Rolbalklub
Hillandale Bowling Club

- Meet vanaf die witte na die bal toe, behalwe as die witte in die sloot lê, in welke geval jy dan vanaf die bal na die witte meet. Indien jy onseker is, roep skeidsregter. (*)
- Indien 'n speler meer as een bal het wat kan tel, en die opposisie net een, meet eerste laasgenoemde en daarna die res. (*)
- Die korrekte hantering van meetapparate is belangrik. Moenie jou vinger op die veer (sluitstelsel) van die apparaat hou, nadat jy die afstand bepaal het nie. (*)
- Indien daar twyfel by jou of die spelers oor die meting bestaan, kan hulle jou versoek om die skeidsregter te roep om 'n beslissing te vel.

WENKE:

1. 'n Merker mag nie die posisie van die witte vir die spelers aandui deur by die witte te staan nie. Hy mag wel met sy hand aandui waar dit lê, maar moet dan weg beweeg. 'n Speler mag ook vra hoe ver sy bal van die witte af lê.
2. Maak gebruik van 'n merk-sproeikannetjie wat te koop is om balle te merk, indien jy bang is dat jy die bal gaan beweeg met die merkpen of kruit.
3. WEES vertrouwd met die eienaarskap (logo/kleur) van balle.
4. STAAN aan die kant van die baan waar jou skaduwee nie oor die kop val nie.
5. Let op vrae of seine van die speler wat op die mat is.
6. Beantwoord alle die vrae kortliks, maar spesifiek.
7. Beweeg na 'n goeie posisie om te sien watter bal die lê-skoot is.
8. MOENIE beweeg as die speler op die mat is nie.
9. MOENIE 'n vraag beantwoord wat jy nie reg hoor of verstaan nie; vra die speler om die vraag te herhaal of te herformuleer.
10. MOENIE die speler nooi om die kop te ondersoek nie.
11. MOENIE die witte stop, voordat dit ophou rol nie.
12. MOENIE 'n bal met jou voet aandui nie.
13. MOENIE balle vang/keer wat op die punt is om in die sloot te rol nie. Wag tot dit in die sloot beland.
14. MOENIE balle naby die grens verwyder sonder toestemming van die spelers nie.
15. Wees vertrouwd met die handseine (*)

Nota:

Indien jy vir enkelspelwedstryde inskryf, maar weens fisieke redes nie kan merk nie, reël vooraf met 'n plaasvervanger en verwittig jou kompetisiesekretaris asook die kontrolebeampte. Vir ander wedstryde kan jy jou opposisie speler vra om te meet.



Hillandale Rolbalklub
Hillandale Bowling Club

VOORBEELDE VAN TEKENS

Die teken dui aan hoe ver voor of agter die witte die bal is.



Die teken dui aan dat die bal gelyk met die witte is.



- Ander tekens sal tydens opleiding geïllustreer word.