

# **JUKSKEI SPEELREËLS**

**Soos goedgekeur deur die Internasionale Jukskeivereniging**

Van toepassing vanaf 1 Julie 2008

## INHOUDSOPGAWE

	BLADSY
Dagbestuur en kontak nommers	3
Inleiding	3
Definisies en Afkortings	4
Fasiliteite / Uitrusting	4
<b>Reël 1: Algemene Reëls</b>	8
Die spel	8
Gooi afstande	8
Skeie	8
Penne	9
Passer	9
Wedstryde	9
'n Skof	9
Puntetoekenning	9
<b>Reël 2: Span van die dwarslyn</b>	10
<b>Reël 3: Posisie van die Pen</b>	10
<b>Reël 4: Gelykmaak van die sand</b>	11
<b>Reël 5: Span</b>	12
<b>Reël 6: Posisie van spelers</b>	12
<b>Reël 7: Speelwyse</b>	13
<b>Reël 8: Gooibeurte</b>	13
<b>Reël 9: Telling: Penne en Lê's</b>	15
<b>Reël 10: Gebreekte skeie</b>	16
<b>Reël 11: Skofbepalings</b>	16
<b>Reël 12: Reënbepalings</b>	17
<b>Reël 13: Kaptein</b>	18
<b>Reël 14: Skeidsregter</b>	19

**DAGBESTUUR  
INTERNASIONALE JUKSKEI  
SKEIDSREGTERSVERENIGING**

**VOORSITTER**

**Mnr. D M Stoltz**  
Posbus 14067, Bredell, 1623  
Faks: +27 (0)86 512 5531  
Sel: +27 (0)83 268 1807  
Epos: danie.stoltz@transnet.net

**SEKRETARIS**

**Mnr G.S. Coetzee**  
Posbus 21586  
Windhoek, Namibia  
Tel: +264 (0)61 252359 (H)  
Faks: +264 (0)61 256415 (H)  
Sel: +264 (0)81 243 1500  
Epos: jukskei@mweb.com.na

**HOOFSKEIDSREGTER: Mnr G.S. Coetzee**

Posbus 21586  
Windhoek, Namibia  
Tel: +264 (0)61 252359 (H)  
Faks: +264 (0)61 256415 (H)  
Sel: +264 (0)81 243 1500  
Epos: jukskei@mweb.com.na

**NAVRAE**

1. Aangaande die spel en organisasie plaaslik, via die betrokke Lidlande se Skeidsregtersvereniging, of Unie sekretaris.
2. Aangaande speelreëls aan die Hoofskeidsregter van die IJSV.
3. Vir enige verdere inligting kan Jukskei SA se Web blad besoek word by: [www.jukskei.co.za](http://www.jukskei.co.za).

**INLEIDING**

Die doel van jukskei is om binne 'n bepaalde tyd 'n maksimum van drie skofte aan te teken.

Die wysiging van speelreëls kan alleenlik plaasvind op die Jaarvergadering van die Internasionale Jukskeiskeidsregtersvereniging en is onderworpe aan die goedkeuring van die Internasionale Jukskeivereniging.

Hierdie reëls mag aangepas word vir huishoudelike omstandighede behalwe by Nasionale en Internasionale wedstryde.

## DEFINISIES

1. **Baan:** Dit is die 28 x 3.6 m speelarea.
2. **Dame:** 'n Vroulike persoon vanaf die kalenderjaar waarin sy 19 jaar oud word, tot die dag voor haar 50ste verjaardag.
3. **Goedgekeur:** Beteken deur die Algemene Jaarvergadering van die Internasionale Jukskei Vereniging goedgekeur.
4. **"In Spel":** 'n Skei is in spel wanneer die skei of 'n gedeelte daarvan binne die speelvlak is.
5. **Junior:** Enige persoon wat in 'n kalenderjaar die ouderdom van 18 jaar bereik, of jonger is.
6. **Kaptein:** 'n Persoon wat deur die instansie wat hy verteenwoordig aangewys is (reël 13).
7. **Man:** 'n Manlike persoon vanaf die kalenderjaar waarin hy 19 jaar oud word, tot die dag voor sy 50ste verjaardag.
8. **Meisie:** Vroulike persoon wat in 'n kalenderjaar die ouderdom van 18 jaar bereik, of jonger is.
9. **Seun:** Manlike persoon wat in 'n kalenderjaar die ouderdom van 18 jaar bereik, of jonger is.
10. **Skeidsregter:** 'n Gekwalifiseerde en geaffilieerde persoon wat as arbiter optree om 'n beslissing te gee.
11. **Speelreëls:** Die reëls van die spel Jukskei soos deur die IJV aanvaar en goedgekeur.
12. **Speelvlak/Sandput:** Dit is die area binne die raamwerk vanaf 'n 12uur posisie van bo gesien.
13. **Steekskei:** Dit is 'n skei wat die sand teen 'n hoek binnedring sonder 'n sleepmerk.
14. **"Verbeur":** 'n Skei/e word verbeurd verklaar en mag nie verder in daardie gooibeurt gebruik word nie.
15. **Veteraan:** Persoon wat die ouderdom van 50 jaar bereik het.

## **AFKORTINGS**

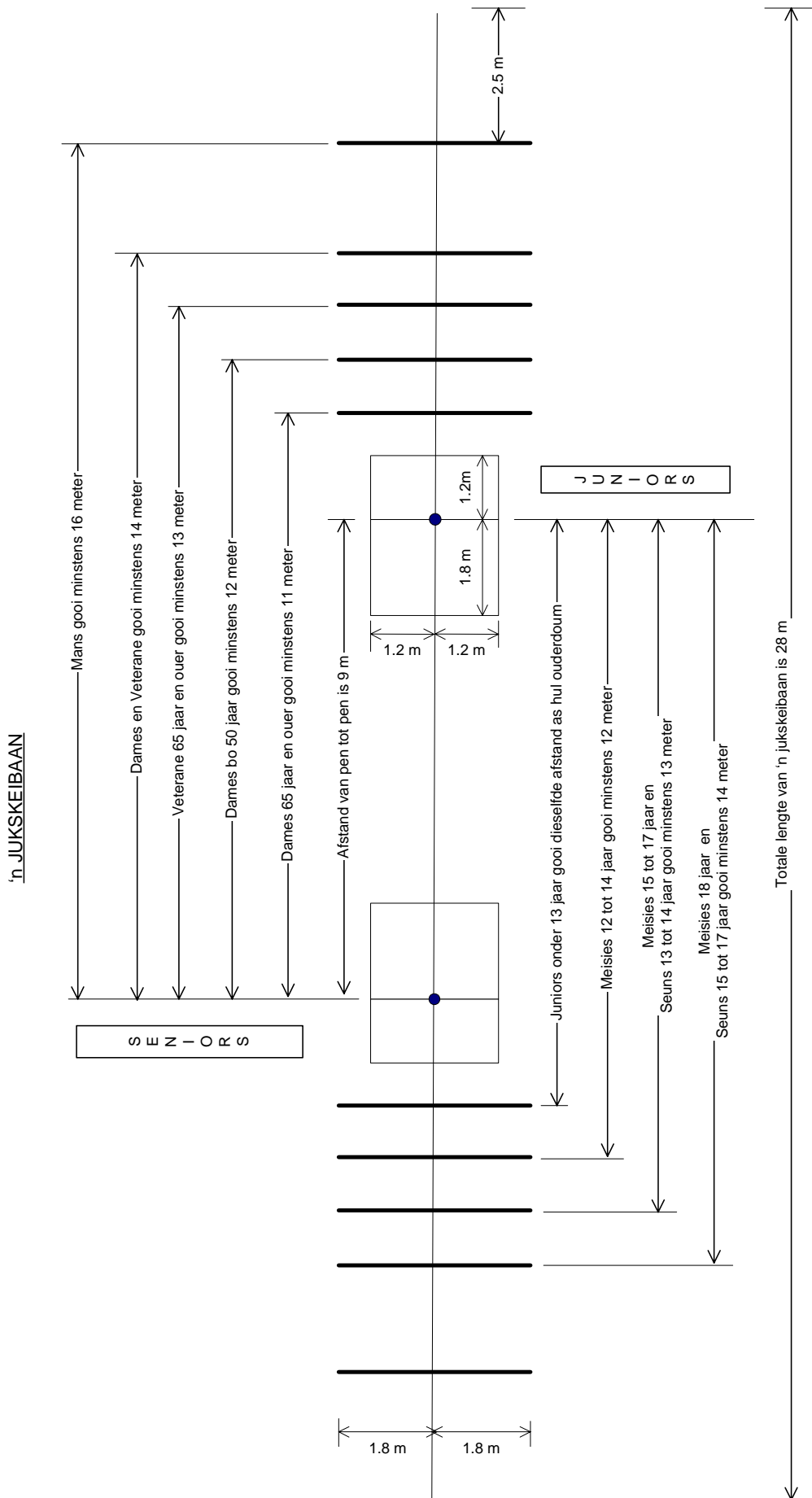
- IJV - Internasionale Jukskei Vereniging  
IJSV - Internasionale Jukskei Skeidsregtersvereniging

## SPESIFIKASIES VAN FASILITEITE EN UITRUSTING

### **BAAN:**

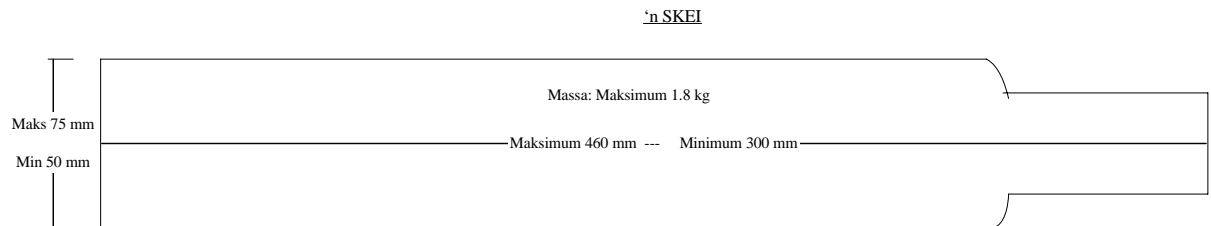
- S1 Die totale lengte van die baan is 28 meter.
- S2 Die baan moet nagenoeg waterpas wees.
- S3 Daar moet twee sandputte wees, minstens 3 meter lank, 2,4 meter breed en met 150 mm diep, en met los sand gevul.
- S4 Daar moet minstens 1,8 meter sand voor en minstens 1,2 meter sand agter en aan weerskante van elke pen wees.
- S5 Die baan moet op so 'n wyse aangelê word dat die afstand tussen die twee penne, op hul korrekte posisies, presies 9 meter van mekaar sal wees.
- S6 'n Raamwerk van hout, steen of beton kan waterpas aangebring word om die kante van die sandput te verstewig.
- S7 'n Skroef, spyker of soortgelyke voorwerp moet aan weerskante van die raamwerk aangebring word op 'n afstand van minstens 1,8 meter van voor af, waaraan 'n dwarslyn gevestig moet word ten einde die posisie van die pen te kan bepaal.
- S8 Geen heining, muur of hindernis mag nader as 2,5 meter aan die agterkant van die 16m vastrapstreep wees nie.

# UITLEG VAN BAAN



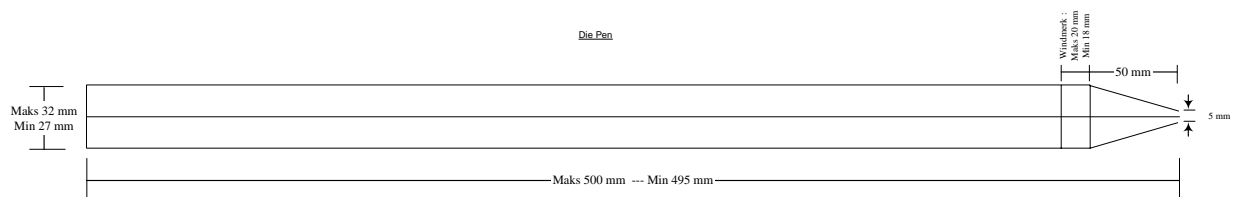
## SKEIE

- S9 Skeie mag alleenlik van hout, rubber, rubber-komposisie of sintetiese materiaal, of deur 'n samestelling, wat deur die IJV goedgekeur is, vervaardig word.
- S10 Die totale lengte van 'n skei (handvatse ingesluit) is tussen 300 mm minimum en 460 mm maksimum
- S11 Die romp van die skei moet silindries wees met 'n deursnee van tussen 50 mm minimum en 75 mm maksimum.
- S12 Die maksimum gewig van 'n skei is 1,8 kg



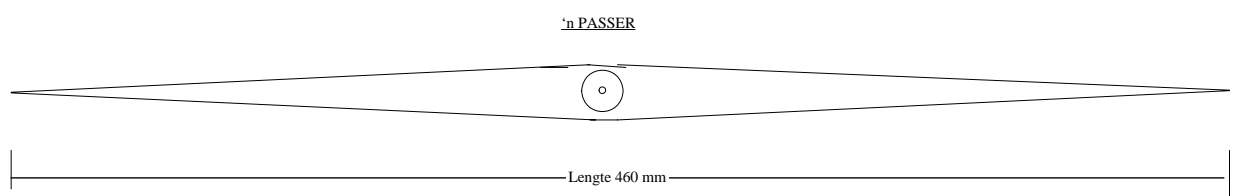
## PENNE

- S13 Penne mag uitsluitlik van hout of deur IJV goedgekeurde sintetiese materiaal vervaardig word.
- S14 Die lengte van 'n pen is 495 mm (minimum) tot 500 mm (maksimum).
- S15 Die deursnee van 'n pen is 27 (minimum) tot 32 mm (maksimum).
- S16 Die romp van die pen moet silindries wees.
- S17 Die een end van 'n pen moet oor 'n afstand van 50 mm tot 'n 5 mm punt taps wees. Die ander end (kop van die pen) moet plat wees en nie rond nie (sien skets van pen)
- S18 'n Windmerk van 18mm (minimum) tot 20mm (maksimum) breed moet op die pen aangebring wees beginnende vanaf die bokant van die 50mm taps gedeelte
- S19 Die punt van die pen mag met 'n skroef versterk word. Die vorm van die punt mag egter nie geaffekteer word nie.



## PASSER

- S20 Vir meetdoeleindes is 'n standaard passer van 460 mm noodsaaklik.



## **DWARSLYN**

- S21 Die dwarslyn mag slegs van lyn of tou wees.
- S22 Die dikte van die dwarslyn mag nie twee (2) millimeter oorskry nie.
- S23 Die dwarslyn word aan die eenkant permanent vasgeheg.
- S24 Aan die ander end van die dwarslyn moet 'n lus, hakie of ring wees om oor die teenoorgestelde skroef/ spyker of soortgelyke voorwerp te haak sodat die dwarslyn styf gespan kan word.
- S25 'n Knoop wat die presiese middelpunt van die breedte van die sandput aandui, moet in die dwarslyn aangebring word.

# SPEELREËLS VAN JUKSKEI

## REËL 1

### ALGEMENE REËLS

#### 1.1 DIE SPEL

Jukskei bestaan uit die gooi van 'n skei van agter 'n vastrapstreep oor 'n bepaalde afstand in die rigting van en na 'n pen wat in 'n sandput staan. Die skei word aan die handvatsel gevat en verby die been geswaai en onderhands vorentoe gegooi.

#### 1.2 GOOI AFSTANDE

1.2.1 Verskillende ouderdomsgroepe gooi, vanaf die verskillende vastrapstrepe, oor verskillende afstande na die verste pen, soos hieronder aangedui:

<b>Mans</b>	minstens <b>16m</b>
<b>Veterane Mans</b> (50 – 64 jaar)	minstens <b>14m</b>
<b>Veterane Mans</b> (65 jaar en ouer)	minstens <b>13m</b>
<b>Dames</b>	minstens <b>14m</b>
<b>Veterane Dames</b> (50 – 64 jaar)	minstens <b>12m</b>
<b>Veterane Dames</b> (65 jaar en ouer)	minstens <b>11m</b>

#### Juniors:

Ouderdom soos op 1 Januarie van betrokke jaar	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Minimum gooi afstand vir meisies	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	12	13	13	13	14
Minimum gooi afstand vir seuns	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	13	14	14	14	16

1.2.2 Veterane Mans 50 / 65 jaar en ouer gooi in alle kompetisies minstens 14 / 13 meter, behalwe by die SA Jukskeikampioenskappe, waar daar 'n gelyke veteranekompetisie is en hulle nie daar ingeskakel is nie, maar wel by ander manskompetisies, in welke gevalle hulle minstens 16 meter gooi.

1.2.3 Indien persone van verskillende ouderdomsgroepe of geslagte in dieselfde kompetisie speel, gooi elkeen oor die afstand soos op die betrokke ouderdom en geslag van toepassing is.

1.2.4 **VETERANE:** Mag vanaf die dag waarop die betrokke ouderdomsgrens bereik word, van die korter afstand gebruik maak.

#### 1.3 SKEIE

1.3.1 Alleenlik IJV goedgekeurde skeie mag gebruik word en moet aan die neergelegde spesifikasies voldoen.

1.3.2 Die samestelling moet sodanig wees dat ander skeie nie daardeur beskadig kan word nie.

1.3.3 Sou enige vorm van metaal in 'n skei om welke rede gebruik word, mag dit nêrens op die oppervlak van die betrokke skei uitsteek nie.

1.3.4 Indien bevind word dat 'n speler in die betrokke wedstryd deelneem met skeie wat nie aan die vereistes voldoen nie, sal die onwettige skeie, na die gooibeurt vir die duur van die toernooi gekonfiskeer word deur die diensdoenende skeidsregters/beherende instansie, en word 'n skof teen die oortredende span toegeken.

1.3.5 'n Speler mag te enige tyd gedurende 'n wedstryd sy skeie wissel, mits hy gereed is om te gooi sodra dit sy beurt is.



#### **1.4 PENNE**

- 1.4.1 Alleenlik IJV goedgekeurde penne mag gebruik word en moet aan die neergelegde spesifikasies voldoen (S14 & S15).
- 1.4.2 Penne en reserwe penne wat (in dieselfde sandput) gebruik word moet van dieselfde materiaal, en van dieselfde deursnee en lengte wees.
- 1.4.3 Penne mag nie deur die verloop van 'n wedstryd vervang word tensy die pen/ne so beskadig word dat dit nie meer aan die vereistes voldoen nie.
- 1.4.4 Die pen moet 50 mm diep in die sand gesteek word.
- 1.4.5 Indien buitengewone sterk wind dit noodsaak, kan die skeidsregter in beheer gelas dat die pen tot 'n diepte van 68-70mm, wat duidelik op die pen gemerk moet wees, gesteek word.

#### **1.5 PASSER**

- 1.5.1 Indien daar nie gemeet word om te bepaal of 'n skei binne 'n radius van 460 mm van die pen lê nie, mag van 'n korter en/of kleiner passer gebruik gemaak word om te meet.

#### **1.6 WEDSTRYDE**

- 1.6.1 By Internasionale en Nasionale wedstryde duur 'n wedstryd 75 minute of 3 skofte, watter ookal die kortste is. Vir alle ander wedstryde kan die betrokke beherende instansie die tydsduur na gelang van omstandighede verkort.
- 1.6.2 Geen span mag laat opdaag vir enige wedstryd tydens Internasionale en Nasionale toernooi nie. Indien 'n span wel laat opdaag mag die wedstryd nie gespeel word nie en word die wedstryd aan die span wat opdaag, toegeken.
- 1.6.3 Indien 'n span wat volgens die betrokke toernooi se vereistes nie oor die minimum getal spelers beskik nie, teen 'n span wat laat opdaag, te staan kom, word geen punte toegeken nie (0 – 0).
- 1.6.4 Wanneer die eindfluitjie blaas, moet daar met die betrokke gooibeurt voortgegaan word totdat alle skeie gegooi of verbeurd verklaar is. In die geval van die reënfluitjie, sien Reël 12.3.

#### **1.7 'n SKOF**

- 1.7.1 'n Skof bestaan uit 23 punte wat behaal word uit die gesamentlike telling van penne (wat drie punte tel) en lê's (wat een punt tel) aan die einde van 'n voltooide gooibeurt. (Sien reël 9)

#### **1.8 PUNTETOEKENNING**

- 1.8.1 Vyf (5) punte vir 'n skof.
- 1.8.2 Drie (3) punte vir die voorloop met punte in 'n onvoltooide skof, en twee (2) punte vir agterstand in 'n onvoltooide skof.
- 1.8.3 Twee en 'n half (2 ½) punte vir elke span vir die ongespeelde skofte.
- 1.8.4 Twee en 'n half (2 ½) punte vir elke span indien die skof gelykop eindig.

## REËL 2

### SPAN VAN DIE DWARSLYN

- 2.1 Die dwarslyn word gespan om die pen op sy korrekte posisie te steek.
- 2.2 Indien die dwarslyn gedurende 'n gooibeurt slap word, los gaan of breek, moet dit vervang word.
- 2.3 Geen addisionele knoop/knope mag in die dwarslyn gemaak word nie. Indien 'n skeidsregter tydens sy optrede vind dat die dwarslyn wel addisionele knoop/knope het, moet die skeidsregter albei spanne se kapteine vra of die addisionele knoop/knope voor die aanvang van die gooibeurt in die dwarslyn was. Indien albei kapteins daarvan bewus is, moet die skeidsregter voortgaan met sy beslissing en moet die dwarslyn vervang word na afloop van die betrokke gooibeurt.  
Indien een kaptein nie van die addisionele knoop/knope bewus is nie, moet die dwarslyn vervang word voor enige verdere meting plaasvind.
- 2.4 Die dwarslyn moet reguit gespan word en mag nie na onder, voor of agter gebuig word nie.
- 2.5 Die dwarslyn word onderdeur die skeie gespan as dit los deurgaen en die knoop vanuit die twaalfuur (12-uur) posisie sigbaar is.
- 2.6 Om die dwarslyn te span mag geen skei verwyder word nie. Indien 'n skei dit onmoontlik maak om die dwarslyn te span, mag die betrokke skei tydelik verwyder of weggedruk word sodat die dwarslyn verby die skei gespan kan word.

## REËL 3

### POSISIE VAN DIE PEN

- 3.1 Wanneer die dwarslyn gespan is, word die pen presies agter die knoop op 'n diepte van 50 mm gesteeke, tensy omstandighede soos in Reël 1.4.5 anders bepaal.
- 3.2 Indien 'n pen gekwes word, kan vasgestel word of die pen op sy korrekte plek staan, deur die dwarslyn te span.

**VERTOLKING:** Gekwes beteken dat die pen nie meer op sy oorspronklike en/of regop posisie staan nie.

- 3.3 In die geval van 'n steekskei mag die pen net getoets word of dit sal val al dan nie:
  - 3.3.1 toe die steekskei gegooi is, of
  - 3.3.2 indien die pen daarna in 'n gekweste posisie beland as gevolg van die gooi van 'n skei.
- 3.4 Om te toets of die pen sal val, word 'n steekskei stadig uitgetrek in die teenoorgestelde rigting en dieselfde hoek waarin die skei gesteeke het.
- 3.5 Vir meetdoeleindes moet slegs die pen waarna gegooi is, gebruik word.
  - 3.5.1 Indien daar gedurende die meting gevind word dat die pen nie aan al die vereistes voldoen nie, moet die betrokke pen vir daardie beslissing gebruik word, maar onmiddellik na die gooibeurt uit die spel verwyder word. Die vervangende pen moet vir korrektheid getoets word. Indien daar nie 'n korrekte beslissing gemaak kan word nie, moet die tweede pen gebruik word (sien Reel 13.1)

- 3.6 Die afstand tussen die skei en die pen word gemeet van enige deel van die pen wat bo die oppervlakte van die sand uitsteek, na die naaste punt of deel van die skei, hetsy bo of onder die sand. Vir meet-doeleindes mag 'n skei tydelik oopgekrap word om die naaste punt te bepaal. Die kortste afstand tussen die pen en skei moet altyd bepaal word.

**VERTOLKING:** As die sand oopgekrap moet word om 'n steekskei se naaste punt te bepaal en 'n moontlikheid bestaan dat die pen mag kantel, moet die pen eers op sy korrekte plek dieper gestee word. Daarna moet 'n merkjie op die pen gemaak word waar die pen die sand binnedring. Nou moet die skei versigtig oopgekrap word en gemeet word vanaf hierdie merkjie op die pen na die naaste deel van die skei. Na die meetproses moet die sand-oppervlakte en die diepte van die pen herstel word.

- 3.7 Word die pen getref en die skei bly op die plek lê waar die pen moet staan, moet sodanige skei in die rigting geskuif word wat die minste skuif veroorsaak vir die betrokke skei. Blyk dit egter dat die skei beslis met sy middelpunt op die plek lê waar die pen moet staan, het die kaptein van die span aan wie die skei behoort, die reg om te besluit in watter rigting die skei geskuif moet word. Word daardie skei deur enige ander skei verhinder om vir die pen plek te maak, sodat laasgenoemde nie in sy oorspronklike posisie teruggeplaas kan word nie, moet die skei wat in die pad van die ander skei lê, saam met laasgenoemde geskuif word.

**VERTOLKING:** Rigting beteken loodreg op die skei met betrekking tot die pen.

- 3.7.1 Die skei/e wat geskuif word, se helling en/of rigting moet so na as moontlik behou word.

- 3.7.2 Wanneer 'n skei weggeskuif word om vir die pen plek te maak, moet dit gedoen word in die rigting wat die minste skuif van die betrokke skei noodsaak, d.w.s. nie slegs na die kante toe nie, maar ook vorentoe, agteruit of skuins.

**VERTOLKING 1:** Indien skeie opmekaar lê moet die "Bo na onder" metode gebruik word om die skeie te skuif.

**VERTOLKING 2:** "Bo na onder" metode beteken die skeie moet een na die ander van bo na onder geskuif word om plek te maak vir die pen. Geskuifde skeie moet nie terug geskuif word nie.

- 3.7.3 Dit is nie toelaatbaar om die sand eers met die skei vas te druk en die skei daarna te verwyder nie.

- 3.7.4 Dit is ook nie toelaatbaar om die skei met 'n druk-rol-beweging te verskuif nie.

## REËL 4

### GELYKMAAK VAN DIE SAND

- 4.1 Ongeag die telling en wie die voorgooi het, **mag** die sandput voorberei word. Die sand mag liggies vasgedruk word waar die pen moet staan om die pen te steun.

**VERTOLKING:** Voorberei beteken om die sand los en gelyk te maak.

- 4.2 Gedurende 'n gooibeurt mag die sand in die sandput op geen wyse versteur word nie, behalwe deur die normale verloop van die spel.

**VERTOLKING:** Die normale verloop van die spel beteken: Dat die sandoppervlakte met die gooi van 'n skei kan verander, asook met die optrede van die kaptein of skeidsregter wat die skeie moet skuif om die pen te kan steek. Ander versteurings soos byvoorbeeld voetspore moet herstel word.

- 4.3 Dit is ontoelaatbaar om die sand met die vingers los te vroetel, slootjies te maak of vas te trap. Indien 'n oortreding plaasvind, moet die toestand van die sand herstel word tot so na as moontlik wat dit voor die versteuring was.

- 4.4 Indien die sand op die plek waar die pen ingestek moet word, so uitgegooi is dat dit onmoontlik is om die pen op sy vasgestelde diepte te steek, moet sand van elders uit die sandput ingevoeg word totdat die pen behoorlik op sy bepaalde diepte gestek kan word.

**VERTOLKING:** Sand van elders beteken so ver van die pen dat dit nie die spel kan beïnvloed nie.

- 4.5 In die geval van nat sand mag die gaatjie wat die pen gelaat het, weer opgevol word voordat die pen gestek word.

**VERTOLKING:** Opvol beteken tot gelyk met sandoppervlakte (laagste punt)

- 4.5.1 Bogenoemde is slegs van toepassing waar die pen se punt 'n gaatjie laat. As die sand byvoorbeeld aan die agterkant van die pen weggegooi is, mag sodanige gat nie weer opgevol word nie. In so 'n geval kan duidelik gesien word of die pen op sy regte diepte gestek is.

## REËL 5

### SPAN

- 5.1 'n Span bestaan uit die aantal spelers volgens die toernooi vereiste, van wie een die kaptein is.
- 5.2 'n Span mag van die dienste van 'n reserwe speler gebruik maak. Al die B-spanlede, insluitende die reserwe, dien as amptelike reserwes vir die A-span. Geen van die A-spanlede mag in so 'n geval in die B-span speel nie. Die kaptein van die vervangende speler moet die opposisie kaptein inlig van die ruiling.
- 5.3 'n Reserwe wat in 'n span opgeneem is moet die wedstryd voltooi. Hy mag nie net tydelik speel tot die afwesige speler opdaag nie.
- 5.4 Indien 'n span met een speler minder as die toernooi vereiste getal spelers teen 'n volledige span te staan kom, moet die kaptein van die span wat uit minder spelers bestaan, gedurende elke gooibeurt aandui wanneer die afwesige speler sou gooi. Die volgorde van die gooibeurt is dan asof die afwesige speler klaar gegooi het.
- 5.5 Indien 'n wedstryd met een speler minder as die toernooi vereiste getal spelers begin, mag die afwesige speler te eniger tyd gedurende die wedstryd opgeneem word mits dit aan die begin van 'n gooibeurt is en die betrokke speler is op die baan en gereed om aan die spel deel te neem.

**VERTOLKING:** Indien een van die spanlede beseer sou raak en nie verder kan speel nie, moet die wedstryd voortgaan met die aanwesige getal spelers.

- 5.6 Indien daar nog een speler minder as in reël 5.4 van 'n span opdaag, mag die wedstryd nie gespeel word nie en verbeur die onvoltallige span die punte.

## REËL 6

### POSISIE VAN SPELERS

- 6.1 Die speler wat gaan gooi, staan agter 'n vastrapstreep in ooreenstemming met die gooi afstand in reël 1.2.1.
- 6.2 'n Speler mag **nie**:
- 6.2.1 Op of oor die vastrapstreep trap vanwaar hy gooi voordat die skei sy hand verlaat het nie.

- 6.2.2 Verder as 1,8 meter na links of regs van 'n punt agter/voor die pen staan wanneer hy gooi nie.

**VERTOLKING:** Let wel die klem val hier op **staan** binne die 1,8 m merk en **nie tree** tot binne die 1,8m merk nie.

- 6.3 In die geval van 'n oortreding, word die oortredende span se kaptein deur die span wat beswaar aanteken se kaptein op die beweerde oortreding gewys, wat dan die betrokke speler sal versoek om nie weer die oortreding te begaan nie. Sou die situasie voortduur, word 'n skeidsregter ingeroep. Sou die betrokke skeidsregter bevind dat die oortredende span se speler wel 'n oortreding begaan het, bied hy aan die span wat beswaar aangeteken het se kaptein die keuse om te beslis of:

- 6.3.1 Die skei wat nie volgens die reëls gegooi is nie, verwyder moet word al dan nie; en

- 6.3.2 indien die skei verwyder word, kan geen punte deur daardie skei behaal word nie en moet die sandput herstel word so na as moontlik aan wat dit was voordat die skei gegooi is.

## REËL 7

### SPEELWYSE

- 7.1 Die kapteins besluit onderling watter span gaan voorgooi aan die begin van die wedstryd.
- 7.2 **OM-DIE-BEURT** speelwyse word gevolg: Elke speler speel met twee skeie. Gooi van die skeie om-die-beurt, tussen die spelers van die mededingende spanne is soos volg:
- 7.2.1 Die eerste speler van die span wat moet voorgooi, gooi sy twee skeie, gevolg deur die eerste speler van die opposisie. Daarna volg die tweede speler van die eerste span en dan weer die tweede speler van die opposisie, ensovoorts.
- 7.2.2 Die kaptein het die reg om die volgorde waarin die spelers gooi na goeddunke te verander.
- 7.2.3 Indien 'n speler uit sy beurt gooi en mits dit nie aan die begin van 'n gooibeurt geskied nie, moet hy klaar gooi en die spel gaan om-die-beurt voort.
- 7.2.3.1 Indien 'n voorgooier uit sy beurt gooi, word sy skeie aan hom terugbesorg en word geen punte toegeken nie.
- 7.2.3.2 Sodra die eerste speler van die teenstanders egter sy eerste skei gegooi het, word dit beskou dat die gooibeurt begin het.
- 7.2.3.3 Indien 'n voorgooier egter uit sy beurt gooi en die eindfluitjie blaas, moet daardie gooibeurt voltooi word deur te begin met die voorgooier **wat veronderstel was om die gooibeurt te begin.**
- 7.3 'n Skei word as gegooi beskou sodra die handvatsel die hand verlaat het met die bedoeling dat dit na die ander pen gegooi is van agter die bepalende vastrapstreep.

## REËL 8

### GOOIBEURTE

- 8.1 Die span wie se skei/e naaste aan die pen lê, gooi eerste in die volgende gooibeurt.
- 8.2 Indien geen punte met lê-skeie aangeteken word nie, maar die een span tel 'n pen of penne, dan gooi **die** span in die volgende gooibeurt voor.

- 8.3 Indien geen punte met lê's of penne in 'n gooibeurt aangeteken is nie, gooi die span wat die vorige gooibeurt eerste gegooi het, weer eerste.
- 8.4 Nadat daar skof gegooi is, het die kaptein van die span wat skof behaal het, die reg om die voorgooi van die volgende gooibeurt te bepaal.
- 8.5 Indien 'n skof gelykop eindig, gooi die span wat die lê gehad het, voor in die volgende gooibeurt.
- 8.5.1 In die geval van 'n bars word die voorgooi volgens Reëls 8.1 en 8.2 bepaal.
- 8.6 Terwyl die gooibeurt aan die gang is, mag daar geen onnodige vertraging wees nie. By oortreding kan reel 8.9 deur die skeidsregter toegepas word.
- 8.6.1 Met vertraging word bedoel dat 'n span se optrede tydens 'n gooibeurt/wedstryd sodanig van aard is dat dit baie duidelik is dat die betrokke span die spel opsetlik probeer vertraag.

**VERTOLKING:** Byvoorbeeld, wanneer 'n span na elke gooi van 'n pen, die dwarslyn span en die pen reg steek al is die telling nog laag, of wanneer 'n span se kaptein sy spelers na elke gooi van 'n skei deur die opposisie bymekaar roep en taktiek bespreek al is dit baie duidelik dat geen taktiek op daardie stadium van enige nut sou wees nie.

- 8.6.2 Indien 'n skeidsregter ingeroep word om 'n vertraging te monitor en daar word gevind dat daar 'n duidelike onnodige vertraging voorkom, word 'n skof teen die oortredende span toegeken.
- 8.7 **'n Gooibeurt is voltooi wanneer:**
- 8.7.1 Al die skeie van al die spelers in die gooibeurt gegooi en/of verbeur is en die telling geneem is of geneem kan word.
- 8.7.2 'n Span skof aangeteken het en die teenstanders geen skeie oor het om die skof te kanselleer nie.
- 8.8 **'n Gooibeurt het begin sodra:**
- 8.8.1 Die skei van die eerste speler, van die span wat moet voorgooi, sy hand verlaat het met die bedoeling dat dit na die pen gegooi word, of
- 8.8.2 Die speler wat moet voorgooi se skeie deur sy kaptein verbeurd verklaar word.

**VERTOLKING:** Al is die baan nog nie voorberei vir die volgende gooibeurt nie, maar die telling is reeds geneem en ooreengekom, mag die kaptein wie se span die voorgooi het sy speler se skeie verbeurd verklaar. Die sandput mag dan nie voorberei word nie aangesien die gooibeurt reeds begin het.

- 8.9 Indien 'n speler(s) deur buitengewone optrede die normale gang van die spel tot nadeel van die teenstanders beïnvloed, word 'n skof teen die oortredende span toegeken.

**VERTOLKING:** Voorbeelde van normale gang van die spel beïnvloed is byvoorbeeld om 'n skei uit die lug te vang, die skeie opsetlik deurmekaar te trap, ens.

- 8.10 Waar die skeidsregter in die geval van weiering van voortsetting van spel na 'n vertraging gelas dat die spel moet voortgaan, word die wedstryd aan die span wat nie oortree het nie, toegeken.

## REËL 9

### TELLING: PENNE EN LÊ'S

9.1 Die telling moet deur die kaptein/s geneem word nadat al die skeie gegooi en/of verbeur is. Kapteins moet mekaar se tellings wedersyds bevestig.

9.2 Die puntetelling is egter onderworpe aan die volgende bepalings:

9.2.1 Indien die pen deur 'n skei omgegooi word, tel dit drie punte vir die span wat gegooi het.

9.2.1.1 As die pen omval nadat die skei die speler se hand verlaat het, maar nog nie die sand geraak het nie, moet so 'n skei aan die speler teruggegee word en moet die skeie wat derhalwe verskuif is, so na as moontlik aan hulle oorspronklike posisies teruggeplaas word.

9.2.1.2 Verder tel dit as 'n "om" wanneer die pen omval as gevolg van die skudding wat die val van die skei in die betrokke sandput veroorsaak, of as gevolg van die opskiet van sand of enige ander voorwerp a.g.v. die val van die skei in die betrokke sandput.

**VERTOLKING:** As die pen omval a.g.v. 'n stuk beton/hout wat deel is van die beton/hout bekisting (raamwerk) om die sandput, wat losspat nadat dit raak gegooi is, en dit tref die pen, dan tel dit nie as 'n pen nie aangesien die raamwerk/speelarea nie deel is van die speelvlak nie.

9.2.1.3 'n Pen is om wanneer die punt uit die sand is of was.

9.2.2 Indien span A byvoorbeeld ses penne gooi en span B gooi ook ses penne, kanselleer die getal penne mekaar.

9.2.3 Word die pen getref maar val nie om nie omdat dit deur 'n skei gestut word, moet die skeidsregter of kaptein die betrokke skei versigtig verwyder/wegskuif en indien die pen omval, tel dit drie punte vir die span wat gegooi het.

**VERTOLKING:** Met versigtig verwyder/wegskuif, word die volgende werkswyse voorgestel: Die skei wat aan die teenoorgestelde kant van die helling van die pen lê, moet eerste verwyder word. Daarna moet die skei wat onder die gekweste pen lê weggeskuif word.

9.2.3.1 In so 'n geval moet die skei weer so na as moontlik aan sy oorspronklike posisie teruggeplaas word.

9.2.3.2 Geen sand mag gebruik word om 'n skei te stut nie en indien 'n skei wil rol, moet dit toegelaat word om te rol.

**VERTOLKING:** Dit kan selfs beteken dat 'n skei of skeie weer geskuif moet word om die pen in die korrekte posisie te steek.

9.2.3.3 Met versigtig verwyder word bedoel dat die skei stadig verwyder sal word en dat daar ten alle tye gepoog sal word om die skei nie teen die pen of omliggende skeie te stamp nie.

9.2.4 Indien 'n skei van span A deur 'n skei van span B teen die pen gestoot word en die pen val om, tel dit drie punte vir span B, en andersom.

9.2.5 Dit is toelaatbaar om deur die gooi van jou skeie die opposisie se skeie te manipuleer.

9.2.6 Indien 'n speler met die gooi van sy skei die pen tref, of as die pen as gevolg van die gooi van 'n skei gekwes word, maar die pen bly in 'n gekweste posisie staan, moet die pen in sy regop posisie herstel word voordat daar weer gegooi word.

9.2.7 Slegs die skeie wat binne 'n radius van 460 mm van die pen lê, kom in aanmerking vir punte en tel een punt elk, onderworpe aan die volgende:

9.2.7.1 Slegs een span kan met 'n gooibeurt punte met "lê's" aanteken, d.w.s. net die skei/e van die span wat naaste aan die pen lê, tel.

9.2.7.2 Indien beide spanne se naaste skeie ewe ver van die pen lê, kanselleer die lê's mekaar en is daar geen telling met lê's nie.

## REËL 10

### GEBREEKTE SKEIE

10.1 Indien 'n skei in die speel/gooi proses breek, word vir puntedoelindes, van die grootste gedeelte van die gebreekte skei af gemeet. Sou die kleinste deel ook in die sandput lê, moet dit verwyder word.

**VERTOLKING:** Met gebreek word bedoel letterlik in twee of meer stukke gebreek.

10.2 Indien die pen omval nadat dit getref word deur enige deel van die gebreekte skei, tel dit as om (sien reel 9.2.1).

10.3 Indien die handvat van 'n skei tydens die gooi proses uittrek sodat dit langer is as wat neergelê is (sien S9), moet so 'n skei aan die kopkant en sykant afgepen, verwyder, **herstel tot binne maat** en weer teruggeplaas word in die posisie waar die kop van die skei gelê het.

## REËL 11

### SKOFBEPALINGS

11.1 'n Skof bestaan uit 23 punte en die span wat aan die einde van die gooibeurt 23 punte het, behaal die skof. Indien daar deur die gooi van 'n skei meer as 23 punte behaal word en die telling nie deur die gooi van 'n skei/e teruggebring kan word na 23 of minder nie, bars die betrokke span (Telling 0).

11.1.1 As twee spanne in dieselfde gooibeurt skof aanteken, kry elkeen 'n halwe skof. Dit beteken egter nie dat sodra albei spanne in dieselfde gooibeurt skof het, daar opgehou gooi moet word nie. Die spanne moet hul orige skei/e klaar gooi, of indien hulle dit verkies om nie te gooi nie, hulle skei/e verbeur.

11.1.2 Om 'n skei terug te hou beteken dat die speler sy gooibeurt onderbreek, deur sy tweede skei terug te hou totdat die skof gekanselleer is. 'n Span wat skof het, hoef nie noodwendig te wag totdat sy skof gekanselleer is nie en het die reg om sy posisie te verstewig.

11.1.3 Span A se eerste speler gooi met sy eerste skei met 'n pen skof. Sy tweede skei word nou teruggehou. Die skei, sodanig teruggehou, moet óf gegooi óf verbeur word, soos deur die kaptein verkies, voordat 'n ander skei van dieselfde span gegooi of verbeur mag word.

11.1.4 Span B se eerste speler teken met sy eerste skei skof met 'n lê aan sonder om span A se skof te kanselleer. Nou word hierdie speler se tweede skei ook teruggehou, net soos in die geval van span A.

11.1.5 Span A se eerste speler is nou verplig om sy tweede skei te gooi of om dit te verbeur, waarna span B se eerste speler sy tweede skei gooi of verbeur.

11.2 Die hele gooibeurt moet voltooi word, hetsy deur te gooi of skeie te verbeur. Eers nadat al die skeie gegooi en / of verbeur is en die twee spanne het nog albei skof, word die skof gedeel en kry elkeen 'n halwe skof. (2,5 punte elk).

11.2.1 'n Skei word verbeur wanneer die kaptein van die span die opposisie kaptein meedeel dat sodanige skei verbeur word. Die kaptein is verplig om die bepaalde speler se naam te noem wie se skeie verbeur is. Wanneer sodanige besluit geneem is, is dit onherroeplik.



- 11.2.2 'n Beslissing van 'n kaptein dat meer as een speler se skeie gelyktydig verbeur is, is ongeldig.
- 11.3 Indien 'n speler met sy eerste skei vir sy eie span sowel as vir die teenstanders skof gooi, mag hy sy tweede skei ook gooi, of hy mag eis dat die volgende speler van die teenstanders eers moet gooi voordat hy weer gooi, d.w.s. hy mag sy skei terughou.
- 11.3.1 Indien 'n speler egter die skofte met sy tweede skei gooi, moet 'n speler van die teenstanders eers gooi of sy skei(e) verbeur, voordat 'n speler van die eerste span weer gooi.

## REËL 12

### REËNBEPALINGS

- 12.1 Indien 'n wedstryd weens reën nie gespeel kan word nie, het die beherende instansie die reg om te beslis of die wedstryd as gespeel beskou sal word of op 'n latere stadium gespeel moet word.

**VERTOLKING:** Sou die aanvangsfluitjie geblaas word terwyl dit reën en spel is nie moontlik nie, moet 'n reënfluitjie direk daarna geblaas word met 'n aankondiging in die verband.

- 12.2 Waar 'n wedstryd weens reën gestaak word, word punte toegeken volgens reël 1.8.

- 12.3 Wanneer 'n reënfluitjie blaas, **MOET** spel onmiddellik staak en die telling van die laaste voltooide gooibeurt geneem word. Waar 'n twispunt ontstaan mag 'n skeidsregter ingeroep word.

**VERTOLKING:** Laaste voltooide gooibeurt beteken dat die telling geneem kon word of dat ooreenstemming m.b.t die telling moontlik was, sonder enige bepaling/meting.

- 12.4 'n Reënfluitjie beëindig spel onmiddellik, selfs al het die eindfluitjie van 'n wedstryd reeds geblaas. In sodanige geval word die telling van die laaste voltooide gooibeurt geneem.

- 12.5 Indien 'n wedstryd weens reën gestaak is en weer binne die vasgestelde tyd hervat kan word, moet die skeidsregter in beheer/organiseerder die spelers waarsku met die blaas van 'n fluitjie en 'n aankondiging maak, dat die voortsettingsfluitjie oor 3 minute sal blaas.

- 12.6 Indien 'n wedstryd weens reën gestaak is en die voortsettingsfluitjie geblaas word en 'n span sou nie vir die voltooiing van daardie betrokke wedstryd opdaag nie, word die wedstryd aan die span wat wel opdaag, toegeken.

**VERTOLKING:** Die oortredende span behaal GEEN punte nie. Skofte reeds behaal word nie in aanmerking geneem nie.

- 12.7 Indien nie een van die spanne opdaag na die voortsettings fluitjie geblaas het nie, behaal geen een van die spanne punte nie.

- 12.8 Die skeidsregter in beheer bepaal wanneer die reënfluitjie geblaas word.

**VERTOLKING 1:** Indien 'n skeidsregter nie beskikbaar is nie, die beherende instansie.

**VERTOLKING 2:** Waar daar skeidsregters saam met die Hoofskeidsregter optree tydens enige kampioenskappe, is die Hoofskeidsregter die "Skeidsregter in beheer". Die Hoofskeidsregter is in beheer van die reënfluitjie.

Waar daar meer as een skeidsregter (nie Hoofskeidsregter nie) tydens 'n toernooi optree, moet daar beslis word wie die skeidsregter in beheer is. Hierdie skeidsregter is dan verantwoordelik vir die blaas van die reënfluitjie.

Waar daar geen skeidsregter aangewys is vir die betrokke toernooi nie, is die organiseerders/beherende instansie verantwoordelik vir die blaas van die reënfluitjie.

## REËL 13

### KAPTEIN

Die kaptein is verantwoordelik vir die behoorlike reëling van 'n wedstryd, wat die volgende behels:

- 13.1 Voor die aanvang, en gedurende die wedstryd, wedersyds toesien dat die penne waarmee gespeel gaan word, aan die vereistes voldoen (sien S13 tot S19).
- 13.2 Voor die aanvang, en gedurende die wedstryd, toesien dat beide dwarslyne aan die vereistes voldoen (sien S21 tot S25)
- 13.3 Bepaal watter span gooi eerste by die aanvang van 'n wedstryd.
- 13.4 Dien sy span van raad en reël die gooibeurte van sy spelers.
- 13.5 Bepaal die finale telling; deur
  - 13.5.1 die dwarslyn, wat aan die vereistes voldoen, te span en die pen op sy korrekte posisie en diepte te steek sover dit binne sy vermoë is,
  - 13.5.2 die finale verskuiwing van skeie te doen om die pen korrek te kan steek vir sover dit binne sy vermoë is,
  - 13.5.3 die finale meting tussen die skeie te doen,
  - 13.5.4 Die telling te bevestig aan die einde van elke gooibeurt met die opposisie kaptein,
  - 13.5.5 As die twee kapteins wedersyds ooreengekom het oor die telling aan die einde van 'n gooibeurt, kan dit herroep word. Die fout moet egter tydens die volgende gooibeurt herstel word.

**VERTOLKING:** Elke kaptein moet ten minste oor 'n passer wat aan die spesifikasies (S20) voldoen beskik.

- 13.6 Sien toe dat 'n gekweste pen getoets en in sy regop posisie herstel word.
- 13.7 Mag al die lede van sy span aanwys om in die normale verloop van die spel behulpsaam te wees met die steek van die pen.
- 13.8 Sien toe dat die spelers nie hulle menings uitspreek terwyl 'n skeidsregter optree nie.
- 13.9 Is alleen verantwoordelik vir meting, behalwe in die geval waar 'n medespeler gevra word om behulpsaam te wees met die steek van die pen en meting.
- 13.10 Sien toe dat geen speler 'n skei, nadat dit gegooi is, sonder toestemming optel of verwyder nie.
  - 13.10.1 Indien 'n oortreding begaan is, moet die skei/e so na as moontlik in hul oorspronklike posisie terug-geplaas word tot bevrediging van albei kapteins. Indien daar geen ooreenstemming bereik kan word nie, moet die skeidsregter ingeroep word.
- 13.11 Sien toe dat slegs spelers binne 'n straal van 1,8 meter van die pen kom. In die geval van 'n herhaalde oortreding, moet 'n verteenwoordiger van die beherende instansie ingeroep word wat disiplinêr kan optree.

13.12 Sien toe dat niemand raad aan 'n span gee tydens 'n wedstryd nie. Indien 'n oortreding begaan word, moet 'n verteenwoordiger van die beherende instansie ingeroep word wat dissiplinêr kan optree.

**VERTOLKING:** Raadgee is wanneer advies gegee word wat tot gevolg kan hê dat die span se besluit beïnvloed word.

13.13 Kapteins moet gesamentlik toesien dat die reëls nie oortree word nie.

13.14 Slegs 'n kaptein van die betrokke spanne mag aanvra vir 'n skeidsregter.

## REËL 14

### SKEIDSREGTER

14.1 Slegs skeidsregters wat kwalifiseer volgens die grondwet van die vereniging mag tydens wedstryde optree. Hul beslissings is finaal en bindend.

**VERTOLKING 1:** Vereniging beteken die Internasionale Jukskeidsregtersvereniging, wat sy bevoegdhede aan die Lidland, Streek- of Unie Skeidsregtersvereniging delegeer.

**VERTOLKING 2:** 'n Skeidsregter mag enige toerusting gebruik wat noodsaak word om 'n regverdige beslissing te gee.

14.2 'n Skeidsregter kan vir 'n spesifieke wedstryd aangewys word om die wedstryd in sy geheel te hanteer.

14.3 'n Skeidsregter kan vir 'n spesifieke beslissing ingeroep word.

14.4 'n Skeidsregter het die reg om kapteins van die twee betrokke spanne te versoek om hom met sy verpligtinge in die sandput behulpsaam te wees.

14.5 'n Skeidsregter wat aangewys is om op te tree, moet pro-aktief handel sou 'n oortreding van die volgende waargeneem word: Spelers wat oortrap of toeskouers of beamptes wat inmeng met die spel.

14.5.1 'n Skeidsregter wat nie aangestel is om diens te doen nie, moet enige oortreding van 'n reël onder die aandag van die skeidsregter in beheer bring.

14.6 Indien die skeidsregter vind dat die gegewens wat deur die twee spankapteine aan hom verstrekk is, tot so 'n mate teenstrydig is dat hy geen regverdige beslissing kan neem nie, mag hy van die ander spelende lede van die twee spanne inligting bekom, ten einde 'n beslissing te kan neem. Sou ook hierdie bykomende inligting in so 'n mate teenstrydig wees dat hy steeds nie 'n regverdige beslissing kan gee nie, kan hy die gooibeurt nietig verklaar en opdrag gee dat 'n nuwe gooibeurt begin word.

14.7 Die skeidsregter in beheer kan 'n fluitjie (soortgelyk aan 'n reënfluitjie) blaas in enige situasie wat die wedstryde kan staak om spelers en/of hulle eiendom se veiligheid te verseker of te beskerm.

oooooooooooooooooooo