



Rolbal Etiket

ROLBAL ETIKET

1. INLEIDING

Rolbal is kompetierend sowel as 'n sosiale spel wat eweneens deur mans en dames van alle ouderdomme gespeel word. Dit word gespeel in 'n atmosfeer van vriendskaplikheid en geselligheid wat gehandhaaf word deur 'n tradisionele gedragskode van doodgewone hoflikheid teenoor teenstanders, spanmaats, tegniese beamptes, klublede en toeskouers.

Etiket het te make met die instandhouding van 'n onontbeerlike gees en karakter van die spel. Daar is absoluut geen plek in hierdie pragtige spel vir die gebruik van vuil – of skeltaal of negatiewe liggaamstaal, voor, gedurende of na wedstryde nie. Elke wedstryd behoort op 'n sportiewe en vriendelike wyse gespeel te word en die plesier wat daaruit geput word, word verder versterk deur die handhawing van hierdie kode. Wees altyd dankbaar vir elke geleentheid om te kan deelneem en geniet die vriendskap van spanmaats en teenstanders.

2. JY EN JOU KLUB

2.1 Lidmaatskap bring verpligtinge mee. Bestudeer die kennisgewingborde en stel vas wat van u vereis word en wanneer dit u beurt vir klubdienste is.

2.2 Wees waarderend teenoor die ampsdraers en bestuurslede. Op onselfsugtige wyse gee hulle van hulle tyd en energie sodat jy jou spel kan speel en geniet. Bied jou hulp aan wanneer dit benodig word.

2.3 Wees betyds en gewillig om by besluite te berus. Ondersteun daadwerklik alle sosiale funksies en kompetisies wat vir jou genot en tot voordeel van die klub gereël word. So toon jy jou waardering vir die moeite wat deur jou medeklublede gedoen word.

2.4 Geen klub kan voortbestaan sonder finansies om die fasiliteite te bestuur en te onderhou nie. Gevolglik word verwag dat u, u geldelike verpligtinge sal nakom en alle fondsinsamelingsprojekte sal ondersteun.

2.5 Sommige spelers neem nie deel aan sosiale spel nie. Hulle optrede benadeel die gees van die klub. Dit is teenstrydig met die etiket van die spel, afkeurenswaardig en moet ten stekste teengestaan word.

2.6 Die vorming van eksklusiewe groepe is nie in die beste belang van die klub nie en moet vermy word. Alle lede behoort nuwelinge vriendelik te verwelkom en hul aan te moedig om aan klubaktiwiteite deel te neem. Spesiale aandag moet aan jonger lede gegee word want hulle is deel van die toekoms van die klub.

2.7 Dit is goeie etiket en bevorder klubgees om klublede, wat finale stadiums van verteenwoordigende kompetisies bereik het, te ondersteun. By sulke geleenthede behoort ondersteuners in amptelik rolbaldrag geklee te wees.

2.8 Wanneer begrafnisse van spelers bygewoon word is dit goeie etiket om in amptelike drag geklee te wees.

2.9 Beskou dit as 'n eer om jou klub in enige wedstryd te verteenwoordig, respekteer die besluite van die keurders. 'n Span bestaan nie net uit goeie spelers nie, maar uit goeie spelers met karakter.

2.10 Wees trots op jou klub. Moenie iets doen of sê wat negatief op die klub kan reflekteer en jou klub in die steek laat nie. Doen jou deel om die klub se goeie naam te bevorder en wees aktief betrokke met die werwing van nuwe lede.

2.11 Dit behoort 'n voorreg te wees om jou klub te dien in enige posisie waar jou kundigheid benodig word.

3. DIE KLUBBESTUUR

3.1 DIE PRESIDENT

Vir die duur van sy ampstermyn is die president die hoof van die klub en behoort gerespekteer te word omdat vansy/haar is die taak nie altyd maklik is nie. Daar moet nie verwag word dat hy/sy moet optree om kleinlike geskille tussen lede te besleg nie. Sulke

geskille behoort tussen lede onderling met 'n gesindheid van tegemoetkoming self opgelos te word. Presidente het ook hoflikheidstake om te verrig deur nuwe lede te ontmoet en tuis te laat voel.

3.2 DIE SEKRETARIS/ESSE

Die sekretaris/esse is die beskermheer van die grondwet en vervul 'n belangrike rol en is die skakel tussen die komitee, klublede, distrik en die publiek. Deur die sekretaris/esse in kennis te stel van enige veranderinge van persoonlike inligting, sal u verseker dat klubrekords op datum bly.

3.3 DIE KOMPETISIESEKRETARIS/ESSE

Dit is heelwaarskynlik die ondankbaarste taak in die klub. Maak hul taak makliker deur jou verpligtinge na te kom sodat hul, hul vol program kan voltooi. Stel jouself op hoogte van die spel en die voorwaardes van elke kompetisie waarvoor u ingeskryf het.

3.4 DIE KEURDERS

Die keurders het nie 'n maklike taak nie. Dit is die keurders se taak om spanne op verdienste en volgens vermoë en samespel te kies en spelers moet die posisie waarin hul verkies word, aanvaar. Indien goeie spelers weggelaat word, of tot 'n laer span gekies word, behoort die sameroeper van die keurkomitee die betrokke spelers in te lig en die rede vir hul besluit te verduidelik. Dit is etiket dat spelers die besluit van die keurders sal aanvaar en om hulle nie agterna met 'n geskinder te beswadder nie.

3.5 KLUBEIENDOM

Hanteer klubeiendom asof dit jou eie is. Sorg dat matte, wit balle en waterkanne terug gesit word. Sorg dat papier, bottels, en blikke in vullishouers geplaas word. Rokers moet binne die afgebakende areas rook en sigaretstompies in die asbakke plaas wat voorsien is.

4. JY EN DIE PERK

Die bane is die grootste bate van enige klub. Die baanopsigter spandeer baie ure in 'n poging om vir jou 'n goeie speeloppervlakte te gee. Jy kan hom help deur:

4.1 die trappe te gebruik om die perk te betree. Moet nooit die wal daarvoor gebruik nie;

4.2 balle versigtig op die speeloppervlakte neer te sit en dit nie daarop te laat val nie;

4.3 die posisie van die mat te verander om sodoende te verseker dat die speeloppervlakte oor 'n groter gebied gebruik word;

4.4 nie in die sloot te trap nie. Indien jy dit doen, word sand op die perk gebring wat die gras en grassnyer sal beskadig;

4.5 deur haklose skoene met 'n gladde of geriffelde sool te dra [die maksimum diepte van geriffelde gedeelte van die sool wat kontak maak met die baanoppervlakte moet 2 mm wees];

4.6 nie op die wal te sit nie, omdat dit die kante sal beskadig;

4.7 jou rolbalsak of enige ander bykomstighede agter die baannommer en telbord te plaas;

4.8 indien jy 'n toestel, om jou rolballe op te tel gebruik, dit veilig eenkant op die baan te plaas sodat dit nie gevaar vir u medespeler inhou nie;

4.9 nie te kla indien spel vir enige rede afgelas word nie;

4.10 indien die baanpersoneel aan diens is, te help om die witballe, matte, telborde en waterkanne weg te sit;

4.11 nooit die baan te blameer vir swak spel nie. Om die baan te bemeester is deel van die spel. Dit is dieselfde vir elke speler.

5. VOOR SPEL BEGIN

5.1 **Wees stiptelik.** Kom voor die bepaalde aanvangstyd van die spel aan en moenie jou teenstander[s] laat wag nie. Indien onvoorsiene omstandighede jou verhinder om betyds te wees, stuur 'n boodskap. Versuim om op die bepaalde tyd daar te wees, mag strafmaatreëls tot gevolg hê.

5.2 Indien jy geloot is om te speel en dit is nodig dat jy onttrek, stel jou teenstander en die toernooibeampte in kennis. Jy moet ook die klub, op wat se perke jy sou speel, in kennis stel. Tugstappe mag teen jou geneem word indien jy nie jou voorneme om te onttrek betyds aan die beheerliggaam bekend maak nie.

5.3 Wanneer geloot word, gooi die tuisspeler die muntstuk op en die besoeker roep.

5.4 Begin die spel deur jouself en jou span bekend te stel aan jou teenstanders met 'n vriendelike handdruk. 'n Handdruk en bedanking aan die einde toon behoorlike hoflikheid.

6. INLEIER EN TWEEDES

6.1 Dit is gebruiklik vir 'n enkelspeler of 'n inleier in pare, drie-of vierspel om sy teenstander se bal langs die mat neer te sit terwyl hy die witte sentreer. In 'n meer kompeterende wedstryd mag die opponent dit verkies om sy eie bal op te tel as deel van sy roetine. Bevestig eers met jou opponent. Hierdie klein gebaar plaas teenstanders onmiddellik op 'n vriendelike voet. Om die witte vir die ander inleier aan te gee wanneer jou span die pot verloor het, is een van die gebare wat die spel so aangenaam maak.

6.2 Die inleier moet wag op die instruksie van die kaptein voordat hy die mat plaas en die witbal rol.

6.3 Tweedes behoort nie vooraf te besluit watter skoot hulle gaan speel nie.

Tweedes behoort te wag vir die kaptein se opdragte voordat op die mat gegaan word en dit dan volkome te gehoorsaam sonder om 'n ander skoot voor te stel.

6.4 Nadat die inleier en tweedes hul balle gespeel het en alvorens hul na die kop beweeg, is dit gebruikelik vir die lei of tweede van die span wat eerste speel om hul derde se bal op die mat te plaas.

6.5 Inleiers en tweedes behoort slegs raad te gee aan die speler in beheer van die kop. Daar is niks erger as om te sien dat 'n inleier of tweede agter die rug van 'n derde of kaptein iets vir die speler op die mat beduie nie.

6.6 Bepaal jou aandag deurentyd by die spel. Moenie jou balle aflewer en daarna geen belang in die ontwikkeling en uitslag van die pot stel nie. Gebruik die tyd tussen jou aflewering om geestelik vir die volgende skoot voor te berei en om jou spanmaat aan te moedig.

6.7 Die telling word deur die derdes bepaal. Inleiers en tweedes behoort belang te stel in die uitslag van die pot sonder om in te meng. 'n Terloopse aanduiding van die inleier of tweedes dat die derdes moontlik 'n skoot nie raaksien nie, sal deur die derde verwelkom word.

6.8 Moenie enige bal uit die kop verwyder alvorens die derdes die uitslag van die kop bepaal het nie, Dit sal onaangenaamhede en argumente vermy en mag daartoe aanleiding gee dat 'n skoot prys gegee word.

6.9 In 'n drie-of vierspel word tyd gespaar as die inleier voortgaan om die matte plaas en die witbal af te lewer, terwyl die ander eerste en die tweedes omsien na die bymekaar maak van balle en opskryf van die telling. In 'n parespel moet beide die eerstes die balle bymekaar maak alvorens die mat geplaas word en die telbord bygewerk word.

6.10 In die verbyloop van die mat na die kop, moet nooit vir die derde beduie watter skoot om te speel nie as jy gefaal het. Dit

plaas addisionele druk in 'n reeds spannende situasie op die speler deurdat hy/sy reeds geestelik ingestel is om die skoot te speel wat met die kaptein ooreengekom is.

7. DERDES

7.1 'n Babbelende derde is 'n risiko terwyl 'n besadigde derde tot voordeel van 'n span is. Behalwe wanneer hy in beheer van die kop is, behoort die derde stil te bly tensy deur die kaptein vir raad gevra word.

7.2 By 'n netelige situasie behoort die kaptein en derde by die kop oorleg te pleeg. Moet nooit jou kaptein met die verbyloop beïnvloed oor die skoot wat hy sy moet speel nie. Hy/sy het alreeds sielkundig voorberei vir die skoot wat hul wil speel.

7.3 Indien die kop verander het, mag die derde die kaptein van raad bedien maar hy moenie sy spel beheer nie. Indien die kaptein nie die derde se voorstel volg nie, moet hy dit op 'n hoflike wyse aanvaar.

7.4 Die uitslag van 'n pot word deur die derdes bepaal wat sal meet indien nodig. By voltooiing van 'n skof moenie om die kop loop om dit van verskeie hoeke af te bekyk en te stry oor watter bal die lêbal is nie. Gaan onmiddellik voort en meet skote waaroor twyfel bestaan. Die derde wat die skote weggee moet die balle uit die kop neem.

7.5 Terwyl 'n teenstander meet en hy moontlik 'n skoot in sy guns nie raaksien nie, stel voor dat hy dit meet. Dit is 'n sportiewe gebaar wat deur dames en here van inbors op prys gestel word.

7.6 Die derde funksioneer as die skakel tussen die kaptein en die res van die span en tydens die verbyloop behoort hy die inleiers en tweedes te komplimenteer en aan te moedig tot goeie spel.

7.7 Die derde moet die trefballe van sy kaptein merk en dooie balle verwyder.

7.8 Nadat die derdes klaar gespeel het en alvorens na die kop beweeg word, is dit gebruiklik vir die derde van die span wat eerste speel om die kaptein se bal op die mat te plaas.

8. KAPTEIN

8.1 Kaptein is die beskermhere van rolbaletiket en word aangestel weens hulle leierseienskappe en speelvermoë. Kapteins wat etiketreëls nakom sal tot die groter genot en plesier van spanmaats en teenstanders bydra.

8.2 Kapteins behoort nie, so in 'n geselsery betrokke te raak, dat hulle, hul vernaamste plig, naamlik om volle aandag aan die spel te skenk, versuim nie. Kapteins moet verseker dat hul spanmaats die spel geniet en altyd positief is.

8.3 Wanneer jy vir jou speler op die mat opdragte gee moet jy agter die witbal terugtree voordat hy/sy die bal afgelewer het.

Wanneer die bal tot stilstand gekom het, moet jy terugstaan omdat die baan dan aan die teenstanders behoort.

8.4 Sodra die bal tot stilstand gekom het, mag geen verdere opdragte gegee word of aanmerkings gemaak word nie. Kapteins mag slegs met hul spelers praat terwyl die speler op die mat is en hulle span die reg het om te speel.

8.5 Kapteins is in beheer van die span en opdragte behoort eenvoudig en duidelik gegee te word en moet sonder enige betwyfeling nagekom word. 'n Kaptein behoort hoflik genoeg te wees om met sy derde en sy span te beraadslag oor watter skoot hy/sy van voorneme is om te speel. Respek word verdien, nie afgedwing nie. Die kaptein moet besluit watter skoot gespeel moet word alvorens opdragte aan die derde gegee word om te verhoed dat die speler op twee gedagtes hink wanneer hy/sy bal gerol word.

Die kaptein moet duidelike instruksies gee sodat die speler op die mat kan konsentreer op sy rolroetine en nie moet huiwer oor wat om te doen nie.

8.6 'n Inleier of tweede mag kommentaar lewer oor die situasie by die kop wat van belang is, of mag 'n skoot wat moontlik nie raakgesien word nie, uitwys. Inleiers en tweedes het net soveel belang in die spel as enige andere lid. Onthou dat die span uit al die spelers bestaan en dat 'n hegte eenheid binne spanverband sukses beteken.

8.7 Onthou dat die spelers in jou span net so begerig is om te wen soos jy. Dit is swak etiket om ergerlikheid of teleurstelling te toon deur jou hande of lappie rond te swaai, sou 'n spanmaat nie goed speel nie. 'n Kaptein sal sy span aanmoedig met 'n kompliment, 'n klop op die rug of 'n "vatvyf" wat wonders verrig.

8.8 'n Kaptein behoort, indien nodig, die stand van die kop vir sy speler aan te dui voordat die bal afgelewer word. 'n Kaptein behoort die spel van sy span en die goeie skote van sy teenstander te erken.

8.9 Indien die opponerende kaptein geen beswaar het nie, is dit 'n vriendelike gebaar om sy bal op te tel en vir hom aan te gee wanneer hy die mat betree.

8.10 Nadat 'n kaptein die laaste bal van 'n pot gespeel het, en dit tot stilstand gekom het, behoort die teenskipper die mat op te tel.

8.11 Kapteins delegeer gewoonlik die plig om te meet aan hul derdes. Dit is verkeerd as die opponerende kaptein met die derde se pligte inmeng.

8.12 Dit is die plig van die kaptein wat die loot gewen het, om die telbord op datum te hou terwyl die opponent verantwoordelik is vir die telkaart.

8.13 'n Hegte span is gewoonlik suksesvol. Spelers moet lojale ondersteuning aan hul kapteins bewys en sy opdragte uitvoer. 'n Gelukkige span is 'n wenspan en 'n wenspan is 'n gelukkige span.

9. SPANETIKET

9.1 Om die respek van jou teenstanders en spanmaats te verdien, moet jy op jou beurt respek teenoor hulle betoon.

9.2 Moenie met iemand op die wal of met spelers van die aangrensende baan gesels terwyl spel aan die gang is nie. Bly stil wanneer 'n speler op die mat is en maak seker dat die baannommer en grenspenne sigbaar is.

9.3 Wanneer die inleier die witbal rol moet die spelers aan die teenoorgestelde kant seker maak dat die baannommer sigbaar is.

9.4 Terwyl spelers nie besig is om te speel of spel te beheer nie, moet hulle 2m agter die kop of 1m agter die mat staan. Hulle moet seker maak dat hul skaduwee nie oor die witbal of oor die rolstrook van 'n speler val nie. Wanneer dit 'n lang skof is of die witbal in die sloot beland, moet op die wal gestaan word.

9.5 Spelers aan beide kante van die baan moenie onnodig beweeg en praat wanneer 'n speler gereed maak om te speel nie. Die versuim om enige steurnis te voorkom, is 'n ernstige oorskryding van beleeftheid in rolbal.

9.6 Moenie met kapteins redeneer oor die skoot wat jy gevra is om te speel nie. Dit toon 'n gebrek aan vertrouwe in jou kaptein se taktiese vaardighede en kan die span se spangees beïnvloed.

9.7 Moenie op enige swak bal van jou teenstanders kommentaar lewer nie, maar erken goeie spel.

9.8 Erken en raak opgewonde oor 'n goeie skoot deur 'n spanmaat.

9.9 Konsentreer op jou eie spel vir die volle duur van die wedstryd. Versuim om dit te doen kan baie hinderlik vir jou spanmaats wees.

9.10 Enige gestremde speler moet, waar moontlik, gehelp word.

9.11 Moenie vir swak spel verskoning maak nie. Moenie 'n swak perk die skuld gee nie, speel die perk, dit is dieselfde vir beide kante. Soos in die meeste sportsoorte, maak jy jou eie geluk. Die geluk sal aan die kant van die span wees met die meeste balle in die kop asook die span wat die perk die eerste bemeester. Wees nederig as jy gewen het en beleefd as jy verloor het.

9.12 Moenie jou spanmaats se spel gedurende of na spel kritiseer nie.

9.13 Moenie kla as 'n teenstander 'n goeie resultaat as gevolg van 'n geluiskoot kry nie. Bly stil. Moenie sê “goed gespeel” as jou span 'n soortgelyke geluiskoot kry nie. Erken jou eie geluiskoot openlik.

9.14 Moenie “dankie” sê indien jou teenstander die skoot weggee het nie. Sê liewer “julle is ongelukkig”.

9.15 Vermy argumente met jou spanlede of teenstanders. Twee persone is nodig vir ’n argument. Moenie een van hulle wees nie.

9.16 Moenie jou teenstander se uitsig belemmer as jy jou bal agtervolg nie. Die reël bepaal dat jy agter die kop of agter die mat moet wees wanneer jou bal tot stilstand kom.

9.17 Ken die omvang van jou pligte as speler. Moenie dit probeer oorskry nie, jy mag dalk met die ander se pligte inmeng.

9.18 Al die spelers moet na die kopkant beweeg slegs nadat die laaste afgelewerde bal tot stilstand gekom het. Bly in die middel van jou eie baan en stap flink. Tydsame stap na die kop is nie aanvaarbaar nie.

9.19 Wanneer 'n skeidsregter [tegniese beampte] geroep word om te meet, moet alle spelers van die kop wegbeweeg. Skeidsregters en merkers lewer vrywillige diens en moet met respek behandel word. Indien die skeidsregter geroep word om te meet of om oor enige vraag, verskil of dispuut gedurende die spel te beslis en sy beslissing is teen jou, aanvaar dit en bly 'n goeie sportman.

9.20 Indien 'n pot oorgespeel moet word, of by voltooiing van 'n spel, moet jy jou balle na die teenoorgestede kant dra.

9.21 Indien jy enigiets geleen het, besorg dit terug aan die eienaar.

9.22 Wees gasvry as jy by jou klub teen 'n besoekende span of speler speel en gee aandag aan hul behoeftes. Om na die wedstryd hul vir wederkerige verversings te nooi en gasvryheid te betoon, dra by tot hierdie spel se unieke karakter.

10. ENKELSPEL

10.1 Merkers word vir enkelspel benodig, wees dus bereid om, wanneer jy gevra word, ook as 'n merker op te tree.

10.2 Staar ver genoeg agter jou teenstander terwyl hy/sy speel en moenie iets doen om die aandag af te trek of hy/sy konsentrasie te breek nie.

10.3 Jy mag nie die merker vir enige inligting vra nadat jou bal tot stilstand gekom het nie. Dit is gebruikelik om toestemming van die merker te kry om die kop te besoek.

10.4 Indien jy die kop wil bestudeer, mag jy dit slegs doen wanneer dit jou beurt is en indien die voorwaardes van die kompetisie geen beperkinge plaas op die besigting van die kop deur spelers nie.

10.5 Bly in jou baan en wees, of agter die kop, of agter die mat wanneer jou bal tot stilstand gekom het.

10.6 Wag vir jou teenstander om saam te stem oor die getal skote voordat jy enige balle verwyder. Die teenstander moet die skote bepaal.

10.7 In enkelspel meet albei teenstanders balle bymekaar maak. Moenie huiwer om jou plig na te kom nie.

10.8 Bedank die merker, skeidsregter en telbordoperateur aan die einde van die wedstryd. Die wenner van die wedstryd behoort verversings vir sy teenstander en die merker aan te bied.

11. TOESKOUERS

Toeskouers mag nie advies aan spelers gee of met die spel inmeng nie. Gee applous vir goeie skote aan beide kante. Moenie met merkers gesels terwyl hulle op die perk is nie.

12 SPORTMANSKAP

Onsportiewe gedrag, soos byvoorbeeld hekelary, hoort nie by 'n sportman/vrou nie. Onsportiewe uitdrukkings of aanmerkings/hekelary terwyl 'n teenstander speel, om luidkeels met 'n toeskouer gesprek te voer, in die kop te beweeg of enigiets te doen wat daarop gemik is om 'n speler se aandag af te trek of om sy konsentrasie te verbreek, is in teenstelling met die gees van die spel. Dit word as onsportiewe gedrag beskou en ten sterkste afgekeur.

13 SLOTSOM

13.1 Hoe meer spelers aan 'n wedstryd deelneem hoe groter is die noodsaaklikheid om die etiketreëls na te kom. Die span wat bedagsaam, vriendelik, kalm en die spel geniet, vorm 'n hartlike geheel wat respek afdwing. Deur etiket na te kom word vriende gemaak, wrywing vermy, en word rolbal 'n sport wat almal kan geniet.

13.2 Etiket vereis dat jy ten alle tye soos 'n ware heer/dame sal optree. Dit is hierdie gees, hierdie gevoel van vriendskaplikheid wat elke rolbalspeler koester en geniet. Elke wedstryd, hoe kompetierend ook al, word op sportiewe en vriendelike wyse gespeel. Aan die einde skud almal hande en verlaat die perk saam om mekaar se geselskap in die klubhuis te geniet.

13.3 Dit is etiket en dis waarom rolbal gaan. Tydens spel, óf van die baan, word in die gees van rolbal, hegte vriendskapsbande gesmee.

Hersien Mei 2012
KH

Alle regte word deur Rolbal SA voorbehou. Geen gedeelte van hierdie publikasie mag herpubliseer of herversprei word in enige formaat deur middel van enige databasis of herwinningsstelsel, sonder die skriftelike toestemming van Rolbal SA nie.