



Merker's Gids vir Beginners

INHOUD

PLIGTE VAN 'N MERKER

- 1. INLEIDING**
- 2. KLEREDRAG**
- 3. VOOR SPEL 'N AANVANG NEEM**
- 4. PROEFSKOFTE**
- 5. PLASING VAN DIE MAT**
- 6. AFLEWERING VAN DIE WITTE**
- 7. GEDURENDE SPEL**
- 8. RAAKBAL**
- 9. BAL OF WITTE NIE GESTOP**
- 10. DOOIE BALLE EN NEUTRALE
VOORWERPE**
- 11. SPEL ONDERBREKING**
- 12. BEWEGING VAN DIE WITTE**
- 13. BAL BUITE BEURT GESPEEL**
- 14. SPEEL VAN VERKEERDE BAL**
- 15. BAL ONGESPEEL GELAAT**
- 16. BEPALING VAN DIE TELLING**
- 17. TELLING HOU**
- 18. GEEN TELLING**
- 19. VERWYDERING VAN DIE MAT**
- 20. VOLTOOIING VAN DIE SPEL**

1. INLEIDING

Hierdie inligting moet saam met die Reëls van Rolbal gelees word. Elke merker behoort 'n deeglike kennis daarvan te hê. In die afwesigheid van 'n skeidsregter beheer die merker die spel volgens die Rolbalreëls. Om te merk is 'n vaardigheid wat deur enige speler aangeleer kan word. 'n Goeie en vaardige merker dra by tot die genot van die spel vir die spelers sowel as die toeskouers. 'n Merker het deel aan die spel al is dit op 'n neutrale wyse. 'n Bekwame merker is ook bedrewe met meting. Sommige spelers verkies om hul eie meetwerk to doen. 'n Vaardige merker sal ook die spelers se vertrouwe wen. 'n Bedrewe merker lees die kop, en sal aanvoel watter skoot die spelers gaan speel en wat hulle van hom sal verwag. Hy gaan egter slegs na die kop wanneer dit nodig is, doen wat hy moet en beweeg weer uit sodat die spelers met die spel kan voortgaan.

2. KLEREDRAG

Merkers behoort behoorlik geklee te wees soos voorgeskryf deur die Rolbalreëls, of soos bepaal deur die sub-reëls van u klub of distrik.

3. VOORDAT SPEL BEGIN

- 3.1 Maak seker dat jy 'n stukkie kryt by jou het, asook 'n geskikte toumeet instrument (bv. "Bullet", "Terry Measure" of "Club-Hawk"), 'n horlosie met 'n sekondewyser, stutte vir die witte en balle, 'n pen of potlood.

- 3.2 Kry die telkaart by die skeidsregter, toernooibeampte of kompetisiesekretaris.
- 3.3 Vind uit wie die skeidsregter aan diens op jou perk sal wees. Indien tellingborde voorsien word, stel jouself voor aan die tellinghouer wat diens doen op jou baan.
- 3.4 Vir die skeidsregter wat gedoen moet word in geval van gure weer.
- 3.5 Stel jouself voor aan die spelers voor.
- 3.6 Skryf die naam van die spelers op die telbord in dieselfde volgorde as op die telkaart.
- 3.7 Sorg dat jy goed bekend is met die onderskeidende merktekens op die twee stelle balle en maak seker dat die tekens op albei kante dieselfde is. Rapporteer enige onreëlmatigheid aan die skeidsregter.
- 3.8 Maak seker dat geen sak of ander voorwerp, ook die telbord en mat, nie nader as die nommerplaat en grensperce van die kant van die wal is nie.
- 3.9 Sê vir die spelers dat jy van voorneme is om 'n raakbal te merk sodat dit tot stilstand gekom het.
- 3.10 Verkry albei spelers se toestemming sodat jy 'n dooie bal van die perk of sloot mag verwyder sodra dit tot stilstand gekom het.

4. PROEFSKOFTE

- 4.1 Vra die spelers of hulle beoog om een of twee proefskofte te speel. Let daarop dat enigeen van die spelers geregtig is om een proefskof in elke rigting met vier of minder balle te speel, ongeag of sy teenstander dit wil doen of nie.

- 4.2 Die spelers moet loot en die wenner van die loting besluit wie eerste moet speel.
- 4.3 Sentreer die witte op die lengte soos deur die speler versoek en maak seker dit is minstens 23 meter van die middel van die matlyn en minstens 2 meter vanaf die voorste sloot.
- 4.4 Sentreer die witte soos deur die speler op die mat aangedui deur jou hande te gebruik, dit is meer noukeurig.
- 4.5 Moenie 'n bal tydens proefskofte keer of jou voet op die witte sit om te verhoed dat 'n afgelewerde bal, dit beweeg nie. Laat die witte of enige bal toe om tot stilstand te kom of tot in die sloot te rol indien nodig. Die speler is geregtig daarop om te sien waar die witte of sy afgelewerde bal tot stilstand kom.
- 4.6 Plaas die witte terug op die middellyn as dit beweeg is.
- 4.7 Dui vir elke speler die afstand aan, van hoe ver elke bal kort of verby die witte gerol het.
- 4.8 Verwyder elke bal met jou hande, nadat dit tot stilstand gekom het.

5. PLASING VAN DIE MAT

Wys die speler daarop wanneer die mat nie behoorlik gesentreer is nie en help die speler indien nodig, om die mat te sentreer.

6. AFLEWERING VAN DIE WITTE

- 6.1. Laat die witte toe om tot stilstand te kom nadat dit afgelewer is, voordat jy dit sentreer. Wanneer jy dit

doen, sorg dat jou skaduwee nie daarop val nie en moenie voor die nommerplaat staan nie.

- 6.2 Onthou, die witte moet eers gesentreer word voordat sy afstand vanaf die mat gemeet kan word. (Onthou, ook in hierdie opsig dat die gekleurde penne slegs as 'n gerieflike hulpmiddel gebruik moet word.)
- 6.3 Indien jy, voordat die eerste bal gespeel is, twyfel of die witte, nadat dit gesentreer is, minstens 23 meter van die matlyn af is, beraadslaag eers met die spelers en roep dan die skeidsregter. Indien enigeen van die spelers dit versoek, moet jy die skeidsregter roep.
- 6.4 Help die skeidsregter met die maatband by die mat mits u versoek word om dit te doen. (Indien die skeidsregter hulp vereis met 'n maatband meet, neem stelling in by die matkant.)
- 6.5 As die witte buite perke afgelewer word, dit wil sê in, of oor die sloot of minder as 23 metre van die middel van die matlyn af of oor die kantgrens, moet dit na die spelers teruggedra word. Die opponent het dan die reg om die mat weer te plaas en die witte af te lewer. As dit weer buite perke afgelewer word, moet jy dit self 2 meter vanaf die voorste sloot sentreer. Die speler wat eerste moet speel mag die mat op die middellyn plaas waar hy wil mits die mat nie minder as 25 meter vanaf die voorste sloot is nie.
- 6.6 As die witte afgelewer word en tot stilstand kom op 'n afstand minder as 2 meter vanaf die voorste sloot, moet dit gesentreer word op die 2 meter merk.

- 6.7 Niemand sal toegelaat word om die wettigheid van die oorspronklike posisie van die witte te bevraagteken nadat die speler wat eerste speel die eerste bal afgelewer het nie.
- 6.8 Spel nadat die eerste skof voltooi is.
Nadat die eersteskof in 'n spel voltooi is, sal die wenner van die voorafgaande skof die keuse hê om:
- a) die mat te plaas, die witte af te lewer en eerste te speel, OF
 - b) om die opponent die mat te laat plaas, die witte te laat aflewer en eerste te speel.

7. GEDURENDE SPEL

- 7.1 Jy moet die spel ingevolge die Reëls van Rolbal beheer. Vestig die skeidsregter se aandag daarop as jy enige oortreding van die reëls opmerk.
- 7.2 Nadat jy die witte gesentreer het, neem 'n tree eenkant toe en twee tree terug en staan doodstil. Maak seker dat jy nie die spelers se uitsig van die grenspen of die nommerplaat versper nie en dat jou skaduwee nie op die witte of die witte van die aangrensend baan val nie.
- 7.3 Maak seker dat jou aandag deurentyd by die spel is. Dit stel jou in staat om raakballe te merk voordat die volgende bal afgelewer word en jy kan enige vrae dadelik beantwoord.
- 7.4 Moenie die kop nader behalwe om 'n raakbal te merk, 'n krytmerk van 'n bal af te vee, 'n raakbal of nie raakbal aan te dui of om 'n vraag te beantwoord nie.

- 7.5 Beantwoord spesifieke vrae van 'n speler wat in besit is van die baan, (hy hoef nie noodwendig op die mat te wees nie) met betrekking tot die stand van die kop soos dit op daardie oomblik is. Sodra 'n speler se bal tot stilstand gekom het en tyd toegelaat is om die raakbal te merk, gaan besit van die baan oor na die teenstander en word hy nie toegelaat om enige vrae te vra totdat dit weer sy beurt is om te speel nie.
- 7.6 Moenie met enige gebare 'n aanduiding aan die spelers gee dat daar 'n verandering in die kop was nie, behalwe as daar 'n verandering was nadat jy 'n speler se vraag beantwoord het, in welke geval jy 'n aanduiding moet gee.
- 7.7 Handhaaf streng onpartydigheid, gee hoegenaamd geen raad aan enigeen van die spelers of enige inligting waarvoor nie spesifiek gevra is nie en moenie op enige wyse die spel van enigeen van die spelers lei of reël nie. Moenie deur enige woord of daad die indruk gee dat jy gunstig gesind is teenoor enigeen van die spelers of dat jy tevrede of teleurgesteld is met enige skoot nie. Moenie met enigeen van die spelers simpatiseer of hulle gelukwens voor die einde van die wedstryd nie.
- 7.8 Gee jou volle aandag aan die spel. Moenie betrokke raak in 'n geselsery met toeskouers, 'n ander merker of spelers op die aangrensende baan nie.

8. RAAKBALLE

- 8.1 Merk 'n raakbal netjies op die loopvlak (nie oor die

ringe, kuiltjies of embleem nie) sodra dit tot stilstand gekom het en voordat die volgende bal afgelewer word, al is die volgende speler reeds op die mat gereed om sy bal af te lewer (hy is nog nie in besit van die baan nie). Onthou, 'n bal is 'n raakbal as dit, nadat dit tot stilstand gekom het, omval en die witte raak voordat die volgende bal afgelewer is. Dan merk jy dit sodra die volgende bal afgelewer is.

8.2 Vee krytmerke van enige gespeelde bal af wat nou nie weer 'n raakbal word nie. Moenie 'n bal optel om 'n krytmerk af te vee nie, merk dit met 'n "O", mits die krytmerk onder die bal is.

8.3 Dui vir die spelers aan dat 'n bal 'n raakbal is, maar dat dit nie gemerk word nie uit vrees dat dit versteur mag word. Net so word 'n nie-raakbal wat nog 'n vorige krytmerk op het, aangedui as 'n nie-raakbal om dieselfde rede.

8.4 Merk die posisie van raakballe en die witte in die sloot deur lyne noord, suid, oos en wes van hulle af te trek.

9. BAL OF WITTE MAG NIE GESTOP WORD NIE

9.1 Moenie enige bal of witte stop voordat dit in die sloot of oor 'n kantgrens van die baan rol nie. 'n Bal wat op sy verkeerde swaai rol of een wat op sy regte swaai rol, maar so nou gespeel is dat dit oor die kantgrens gaan, behoort so gou moontlik, nadat dit oor die kantgrens gerol het, gestop te word. 'n Bal wat op die regte swaai

rol maar so wyd gespeel is dat dit nie op sy natuurlike roete na die baan sal terugkeer nie, behoort nie gestop te word nie, maar verwyder te word sodat dit tot stilstand gekom het.

- 9.2 Indien 'n bal van 'n aangrensende baan, wat op sy regte swaai rol waarskynlik 'n stilbal in die kop sal verplaas, moet die bogenoemde bal opgetel word om die neutrale bal te laat verbygaan en dan teruggeplaas word. Indien so 'n neutrale bal die witte sal verplaas moet die bal gestop word en teruggestuur word om oorgespeel te word.

10. DOOIE BALLE EN NEUTRALE VOORWERPE

- 10.1 Verwyder dooie balle van die baan of sloot en plaas hulle op die wal nie nader as wat die nommerplaat en hoekpenne vanaf die kant van die wal is nie.
- 10.2 Sorg dat die sloot en baan van enige neutrale witte, bal of ander voorwerpe skoon gehou word.

11. SPEL ONDERBREKING

- 11.1 Indien spel om enige geldige rede (behalwe in 'n vasgestelde pouse) onderbreek word, maak 'n aantekening (agterop telkaart) van die tyd en of die skof voltooi is of nie. Vra die spelers om die telkaart te parafeer teenoor die laaste voltooide skof en parafeer dit ook self. Die spel word met dieselfde telling hervat, ongeag die duur van die onderbreking. 'n Skof wat reeds begin het, maar nie voltooi is nie, is dood. Indien

die spel onderbreek is weens gure weer, word geen addisionele proefkoppe toegelaat as spel hervat word op dieselfde dag nie, (selfs nie as omstandighede drasties verander het nie.) Indien die skof voltooi word op 'n ander dag word die normale proefkoppe toegelaat. 'n Skof waar meting nie plaasgevind het nie, of waar daar nie op die telling besluit is wanneer die spelers die perk verlaat nie, is 'n dooie skof, al is al die balle in die skof reeds gespeel.

- 11.2 Bly by dieselfde kant van die baan indien 'n skof oorgespeel moet word tensy beide spelers ooreenkom om in die teenoorgestelde rigting te speel.
- 11.3 Gedurende 'n enkelswedstryd is daar geen pouse nie.

12. BEWEGING VAN DIE WITTE

Indien die witte, as gevolg van wettige spel, na 'n posisie beweeg word wat, volgens jou, minder as 20 meter van die middel van die matlyn is, roep die skeidsregter en laat die afstand meet voordat die volgende bal afgelewer word. Indien die afstand van die middel minder as 20 meter is, moet die skof oorgespeel word. Dit mag enige tyd gedurende 'n skof gebeur, selfs nadat die laaste bal afgelewer is.

13. BAL BUITE BEURT GESPEEL

Vestig die aandag van die spelers op 'n bal wat buite beurt gespeel is onmiddellik nadat dit afgelewer is maar moenie die bal stop tensy die teenstander dit versoek het nie.

14. SPEEL VAN VERKEERDE BAL

Moenie die bal stop indien 'n speler sy teenstander se bal afgelewer het nie. Laat dit toe om tot stilstand te kom en vervang dit dan met die speler se bal. As jy bang is jy versteur die kop in die proses, roep die skeidsregter.

15. BAL ONGESPEEL GELAAT

Maak seker dat alle balle gespeel is voordat die telling bepaal word en indien daar nog 'n bal gespeel moet word, mits dit die laaste bal is, vestig die betrokke speler se aandag op sy ongespeelde bal wat hy of moet speel of verklaar.

16. BEPALING VAN DIE TELLING

- 16.1 (Die goue reël – 'n merker mag nooit 'n bal beweeg of verwyder uit die kop nie.)
- 16.2 Bly by die kop totdat beide spelers teenwoordig is en ooreengekom het oor die getal skote. Meet SLEGS vir skote wanneer daartoe versoek word deur enigeen van die spelers. Moenie enigeen van die spelers toelaat om te help of om in te meng terwyl jy meet nie. Onthou dat die spelers self mag meet sou hulle dit verkies. Moenie aan die spelers voorstel dat daar moontlik nog 'n skoot is nie, omdat jy nie gemagtig is om die getal skote te bepaal nie. Dit is die plig van die spelers om die getal skote te bepaal.
- 16.3 Onder geen omstandighede, hetsy voor of na meting mag jy enige bal van enige kop verwyder nie. Die enigste mense wat die kop mag opbreek is die spelers of die

skeidsregter nadat hy gemeet het.

- 16.4 Indien jy per abuis 'n bal of witte verplaas, moet jy dit so na as moontlik op sy vorige posisie terugplaas.
- 16.5 Laat beide spelers toe om te sien hoe jy meet en maak seker dat albei tevrede is. Onthou dat enigeen van die spelers appèl teen jou beslissing by die skeidsregter mag aanteken. Indien jy van mening is dat dit nodig is om enige bal te stut, verwittig die spelers van jou voorneme om dit te doen. Indien enigeen van die spelers dit versoek, wag 30 sekondes voordat die bal gestut of vir skoot gemeet word (die 30 sekondes begin van die oomblik wanneer die bal tot stilstand kom). Dieselfde reël geld wanneer die spelers vra dat 'n bal gestut word.
- 16.6 Moenie huiwer om die skeidsregter te roep:
- (a) As jy oor enigiets twyfel nie.
 - (b) As jy nie in staat is om 'n beslissing te maak nie, of as dit 'n baie naby meet is of as dit 'n meet is waarmee jy probleme ondervind.
 - (c) As enigeen van die spelers ontevrede is met jou beslissing betreffende 'n skoot of enige ander debateerbare punt.
 - (d) As jy hulp met meting benodig.
- 16.7 Moenie die witte of enige bal beweeg, of toelaat dat dit beweeg word voordat beide spelers nie ooreengekom het oor die getal skote, of die skeidsregter 'n beslissing gegee het nie.
- 16.8 Moenie die kop opbreek nie. Dit moet deur die spelers

gedoen word, of deur die skeidsregter indien hy geroep is om 'n skoot te meet.

16.9 Moenie help om die balle bymekaar te maak nie.

17. TELLING HOU

17.1 Skryf die telling op die telbord en vergelyk dit met die telkaart na die voltooiing van elke skof, voordat die witte gesentreer word, sodat jy kan stilstaan en op die spel konsentreer nadat die witte gesentreer is.

17.2 Moenie die telling bekend maak nie tensy enige van die spelers dit versoek.

17.3 Skryf slegs 21 skote op die telbord en telkaart al het die wenner meer as 21 skote nadat die telling in die laaste skof bepaal is: bv. 22-15 is verkeerd, dit behoort 21-15 te wees.

18. GEEN TELLING

Indien, nadat al die balle afgelewer is of die laaste bal verklaar is, die naaste bal van elke speler albei aan die witte raak, of geag word ewe ver van die witte af te wees (in welke geval jy die skeidsregter moet roep) is daar geen telling nie. Die skof is gelykop en word as 'n gespeelde skof getel en daarom word die telling onveranderd afgebring. Die volgende skof word in die teenoorgestelde rigting gespeel en word begin deur dieselfde speler wat eerste in die gelykop skof gespeel het.

19. VERWYDERING VAN DIE MAT

Verwyder die mat na die voltooiing van elke skof as die spelers

dit op die baan gelos het en sit dit op die wal, nie nader as die nommerplaat of hoekpenne van die kant van die wal af nie.

20 NA AFLOOP VAN DIE SPEL

- 20.1 Voltooi die telkaart en vergelyk dit met die telbord.
- 20.2 Teken die telkaart en laat dit deur beide spelers teken.
- 20.3 Oorhandig die telkaart aan die skeidsregter of beampte aan diens.
- 20.4 Wanneer spel voltooi is moet die tyd ook aangedui word op die telkaart.

TEN SLOTTE

ONTHOU:

**ROEP DIE SKEIDSREGTER AS JY OOR
ENIGIETS TWYFEL EN MOET NOOIT
AAN ENIGE BALLE RAAK OF
HULLE UIT DIE KOP VERWYDER NIE.**