

ORDFORKLARINGER.

AFLEVERINGSLINJER	Markeringerne, som spilleren skal være indenfor under aflevering af en bowl.
BAGHÅND	For højrehåandede er det aflevering venstre om blokken. For venstrehåandede er det aflevering højre om blokken.
BANE	Den buede linje en bowl tager fra afleveringen til målet.
BIAS	Den særlige drejefunktion i en bowl, som bevirker, at den kan lave en kurvet bane.
BLOKERING	Dække en bowl eller Jack med en garde for at spærre for en modstander.
BOWL I LØB	Bowl fra aflevering til den ligger stille.
CENTERBLOKKEN	Forhindring, der er placeret midt på banen på centerlinjen.
DØDT OMRÅDE	Området på tæppet mellem grænselinjerne (de hvide tværlinjer nærmest centerlinjen).
ENDE - OMGANG	Placering af fodmåtten og Jack, aflevering af alle spilleres bowls i samme retning på tæppet. En ende er afsluttet, når den sidste spillers sidste bowl er kommet i ro.
FENDER	Trærammen, der afslutter tæppet og afgrænser grøften.
FIRER	Fire spillere på et hold, hvis positioner benævnes Leder, Toer, Treer og Skipper.
FIRING - FORCERET SKUD	Bowl, der er afleveret med meget kraft.
FODMÅTTE	Måtten, hvorpå en fod placeres ved aflevering af en bowl.
FORDREVET – FORSTYRRET	Bowl eller Jack, som ved et uheld er flyttet på anden måde end af en bowl i løb.
FORHÅND	For højrehåandede er det aflevering højre om blokken. For venstrehåandede er det aflevering venstre om blokken.
GRÆNSELINJER	De hvide streger omkransende det døde område med blokken placeret i midten.
HEAD	Jack og andre bowls, der er landet inden for grænse- og grøftlinjerne og på kanten af tæppet.
JACK HIGH	Den nærmeste del af en bowl, der har samme afstand fra dødelinjen som den nærmeste del af Jack.
KAST	Aflevering af bowl med tilstrækkelig fart til at nå sit mål under hensyntagen til drejefunktionen i en bowl.
LEDER	1. spiller på hvert hold.
LEVENDE OMRÅDE	Den del af tæppet mellem grænselinjen og grøftlinjen, afgrænset af kanten af tapen (tapen tæller ikke med i det levende område).
MÅLOMRÅDE	Den del af tæppet, hvor Jack er placeret.
OVERDOMMER	Den person, der har overordnet ansvar for aftalerne efter hvilke matchen spilles.
PAR	To spillere på hvert hold, hvis positioner efter rækkefølgen i spillet kaldes Leder og Skipper.
TÆPPE	Hele det rektangulære spilleområde.

RUNNING WOOD	Bowl afleveret med tilstrækkelig kraft til at undgå, at drejefunktionen træder i kraft (bruges til at fjerne en bowl med eller bryde en HEAD, altså spille en bowl eller Jack ud af banen).
SKIPPER	Spilleren, der kontrollerer spillet for sit hold.
SINGLE	En spiller kæmper mod en spiller.
STARTOMRÅDE	Den del af tæppet, hvor man afleverer sin bowl fra.
TEAM	Ethvert aftalt antal spillere på hver side.
TOUCHERS	Bruges om en bowl, som rører den levende Jack, mens bowl'en er i bevægelse på tæppet og inden den standser. (Toucher skal markeres med kridt mærke før den næste bowl er i ro). Det er også en toucher, selvom den først rammer en bowl i hvile, før den rammer Jack eller Jack ruller hen og rammer bowlen så længe den er i bevægelse eller bowlen falder ind og rammer Jack før den næste bowl er kastet. Toucher forbliver i spil indtil enden er sluttet og også hvis den er i grøften.
TRAILING	Ramme Jack med tilstrækkelig fremdrift til at flytte den og følge til ny position.
TRIPLE	3 spillere på hvert hold, benævnt Leder, Toer og Skipper.
WICK	Bowl, der afrettes af en anden bowl eller bowls og dermed ændrer retning.

A. UDSTYR

1. TÆPPET

- a. Beskrivelse: Tæppet skal være af velegnet materiale, som sikrer ens løb af bowls fra begge ender. Det skal være grønt og have en velegnet bagside eller placeres på passende underlag.

Maximum længde er 13,72 m og minimum længde er 12,20 m inkl. grøftområdet afgrænset af fenders.

Bredde 2 m. (Internationale mål 1,78-1,88 m).

- b. Markeringer: Tæppet skal være markeret med 1,25 cm bred, hvid specialtape. Tæppet er markeret ens i begge ender.
- c. Grøft – og grænselinjer: Grøftlinjer skal markeres på hver ende af tæppet 30,5 cm fra fenderen og tilsvarende linje på tværs af tæppet 2,74 m fra grønftlinjen markerer grænselinjen.
- d. Jack-linjen: Jacklinjen skal være 91,5 cm lang, på midten af tæppet placeret 91,5 cm fra grænselinjen og 91,5 cm fra grønftlinjen.
- e. Afleveringslinjer: Linjerne skal være 137 cm lange og placeret fra grønftlinjen 33 cm fra midten af tæppet (dvs. 66 cm mellem linjerne).
- f. Fodmåttelinjer: Skal være 30,5 cm lange, placeret fra grønftlinjen mod fenderen, 18 cm fra midten af tæppet (dvs. 36 cm mellem linjerne).
- g. Blokeringslinjen (til centerblokken): 38 cm lang markering på midten af tæppets længde og placeret på midten af tæppets bredde.

2. FODMÅTTEN

Skal være 61 cm lang og 36 cm bred.

3. GRØFT OG FENDER

Grøftens bredde skal være 30,5 cm. Grøften skal afgrænses til siderne og

for enden af tæppet af en fender, der også bruges til opsamling af bowls,

som ikke er i spil.

4. CENTERBLOKKEN

38 cm lang – 7,6 cm høj – ikke mere end 7,6 cm bred.

5. BOWLS

- a. Bowls må ikke være større end 13,33 cm og ikke mindre end 11,43 cm i diameter. Vægten må ikke overstige 1587 g. (Der spilles med bowls med en vægt på 675 g her).
- b. Ændring af bowls er strengt forbudt.
- c. Farvede klistermærker kan bruges til at markere hold- eller klub-bowl og til det formål, skal de regnes som en del af den bowl. Placering af klistermærker på andre bowls end sådanne kan gøre bowl ugyldig eller udløse indvendinger fra mod/medspillere.

6. JACK

Rund, hvid eller gul. Diameter ikke under 6,3 cm og ikke over 6,98 cm. Vægten ikke under 425 g og ikke over 907 g (tunge Jack er at foretrække)

7. FODTØJ

Der skal benyttes bowlingsko eller indendørs fodtøj uden hæl.

B. SPILLET

1. FORM OG VARIGHED

Bowls spilles på tæppe/tæpper. Kan spilles som antal ender eller på tid, alt efter hvad der aftales inden.

2. SPIL ARRANGEMENTER

Et spil skal spilles på et tæppe som:

- a. 1 spiller på hvert hold, som så spiller med 2, 3 eller 4 bowls skiftevis.
- b. 2 spillere på hvert hold, som så spiller med 2, 3 eller 4 bowls skiftevis, således at leder på hvert hold spiller sine bowls færdig skiftevis, hvorefter ledere og skippere bytter plads og skipper på hvert hold spille sine bowls skiftevis.
- c. 3 spillere på hvert hold, som så spiller med 2 (3) bowls skiftevis, således at leder og toer på begge hold opholder sig ved startområdet. Når leder og toer har spillet deres bowls går alle til målområdet. Skipper fra begge hold går derefter til startområdet og spiller deres bowls skiftevis.
- d. 4 spillere på hvert hold, som så spiller med 2 bowls skiftevis. Leder, toer og treer fra begge hold opholder sig ved startområdet indtil alle deres bowls er spillet. (Treer fra begge hold kan inviteres til kortvarig inspicering af målområdet inden de spiller deres bowls). Skipper fra begge hold går herefter til startområdet og spiller deres bowls skiftevis. Skipper må kun besøge målområdet, når han er i besiddelse af fodmåtten.
- e. Når man ikke spiller, skal alle spillere stå bagved fenderen, fri af tæppe og fender.
- f. En holdmatch skal spilles på et givet antal tæpper, hvert team består af samme antal spillere.
- g. Bowls skal være i ro, inden en spiller skifter område.

C. BOWLS

1. LEVENDE BOWLS

- a. En bowl, som ender i det levende område (uden at røre tapen), selvom bowl ligger på kanten af tæppet.
- b. En bowl, som i sin naturlige bane bryder grøftlinjen, men ikke rører nogen toucher eller Jack i grøften eller rører fenderen eller laver kontakt med gulvet eller blokken og kommer til ro i levende område, selvom den må hænge over kanten af tæppet.
- c. En bowl, som i sin naturlige bane rammer Jack enten direkte eller via en anden bowl, selvom den ender i grøften eller rammer fenderen efter den har ramt Jack. En sådan bowl lever og kaldes en toucher og dens position i grøften skal nøjagtigt markeres, så den kan placeres korrekt igen, hvis den skubbes af en død bowl.

2. MARKERING AF TOUCHER

- a. En toucher skal klart markeres med kridt af en medspiller før den næste bowl er i ro. Hvis det vurderes, at markering af toucheren vil medføre ændring af dens placering, skal den ikke markeres, men kaldes en toucher og markeres, når "faren" er overstået (feks. flyttes af en anden bowl og dermed får en mindre "farlig" position).
- b. Alle markeringer på bowls skal fjernes, når enden er færdigspillet.

3. FUNKTION AF TOUCHER

- a. En toucher må ramme Jack eller andre touchers i grøften, Jack og de ramte touchers skal forblive i deres nye position.
- b. Touchers, der springer tilbage, fra fenderen eller fra andre touchers i grøften, og ind i levende område, skal fortsat være i spillet, der hvor de lander.

4. DØDE BOWLS

En bowl er død, og SKAL fjernes fra tæppet, hvis:

- a. Der er fejlplacering på afleveringsmatten
- b. Den rammer eller passerer over centerblokken
- c. Den ikke kommer over grænselinjen
- d. Den passerer grøftlinjen uden at have rørt Jack
- e. Den rammer eller springer tilbage fra fenderen eller rammer en toucher eller Jack i grøften
- f. En del af bowl rører grænselinjen (hele linjen skal kunne ses)
- g. Den rører grænselinjen uden at være en toucher
- h. Den rører gulvet eller ender udenfor tæppet (undtaget ved fender forskydning)
- i. Den er ført over grænselinjen af den spillers bowl, der er i gang.

5. UNDERLAG

Underlaget er en del af spillefladen.

6. LINJE AFGØRELSER

Bruges, hvor det ikke kan afgøres om en bowl er over enten grænselinjen eller grøftlinjen, uden brug af måleudstyr.

Hvis en anden bowl er afleveret inden beslutningen er taget, er bowlen levende. Hvis den senere bliver spillet i død-bowl position skal den fjernes fra tæppet, det er **ikke** en toucher.

Hvis en bowl helt tydeligt passerer grænse- eller grøftlinjen skal den fjernes, selvom andre bowls er spillet inden man har afgjort om denne bowl er levende eller død.

Med andre ord: EN DØD BOWL ER EN DØD BOWL uanset omstændighederne.

7. BOWLS-FORSKYDNINGER

a. Forskydning via en ikke-toucher.

Hvis en HEAD forstyrres af

- 1) En bowl, som er afleveret fra en fodfejls-position.
- 2) En bowl, som rører centerblokken eller passerer over den.
- 3) En bowl, som springer tilbage fra en toucher i grøften.
- 4) En bowl, som afbøjes af fenderen.
- 5) En bowl eller Jack i grøften, som er flyttet af en ikke-toucher.

Den forskudte bowl skal placeres så nær oprindelig position som muligt af Skipper på modpartens hold, og enden spilles færdig.

Skulle en bowl blive spillet med så meget kraft at centerblokken flyttes og forstyrrer en HEAD, har modstanderens Skipper muligheden for at kræve 3 point og tælle enden som sluttet.

b. Forskydning via en deltagende spiller.

Hvis en bowl, der er i bevægelse eller i ro på tæppet – eller en toucher i grøften, forstyrres eller forskydes af en spiller, har modstanderens skipper mulighed for

- 1) Genplacere bowl så nær den oprindelige placering som muligt.
- 2) Lade den forblive i den nye position.
- 3) Erklære bowl død og fjerne den fra tæppet.
- 4) Spille enden om, altså i samme retning på tæppet.

c. Forskydning via en ikke-spillende person/ting

Hvis en bowl i bevægelse eller i ro på tæppet – eller en toucher i grøften forstyrres eller forskydes af en ikke-spillende deltager eller af en Jack eller bowl fra et andet tæppe – eller af ethvert andet udefrakommende "objekt":

De to skipper må komme til en aftale omkring den oprindelige position. Skulle skipperne ikke kunne blive enige, skal enden spilles om, altså i samme retning på tæppet.

d. **Forskydning via markøren**

Hvis en bowl forskydes mens den måles af markøren: Den skal genplaceres så nær den oprindelige position som muligt af markøren, i forståelse med begge spillere. Hvis spillerne ikke kan blive enige, skal enden spilles om, altså fra samme ende af tæppet.

Hvis et eller flere point allerede er vurderet har spilleren, der har pointene mulighed for at acceptere afgørelsen som score eller at spille enden igen.

e. **Forskydning via dommeren**

Hvis dommeren ved et uheld flytter Jack eller bowls mens han måler, skal dommeren genplacere den/dem så nær den oprindelige position som muligt før han fuldfører beslutningen.

Dommeren vil være den eneste dommer i sagen.

8. BOWL SPILLET OVER FENDEREN

Hvis en bowl afleveres med en sådan kraft, at den passerer over bagsiden eller siderne af fenderen eller skyder en anden bowl over bagsiden eller siderne af fenderen vil modstanderens skipper have muligheden for:

- a. Kræve 3 point, tælle op og tælle enden som en spillet ende.
- b. Tælle enden som en spillet ende og kræve pointene, som de ligger.
- c. Færdigspille enden.
- d. Spille enden igen som en død ende. Alle døde ender skal genspilles i samme retning på tæppet.
- e. Hvis en bowl og Jack skydes over bagsiden eller siderne af fender på samme tid kan man enten kræve 3 point eller spille enden igen.

9. FORCERET SKUD/VÆGTET BOWL

En spiller som agter at spille et forceret skud SKAL give en mundtlig advarsel inden for at sikre sikkerheden hos andre spillere, markører, dommere og tilskuere. Hvis denne regel ikke overholdes vil spilleren få en advarsel. Flere advarsler vil resultere i, at spilleren bedes forlade spillet og ikke deltage mere.

D. JACK

1. Jack er levende og kan spilles af en levende bowl, hvis Jack er i det levende område eller hvis en del af den er i det levende område, når bowlen bryder grøftlinjen. Det betyder, at enhver levende bowl som, i sin originale bane ender i grøften (ikke rører fender eller bowl som ligger i grøften), rører enhver del af Jack, som er på grøftlinjen og har en del i

det levende område vil blive kaldt en toucher og skal kridt markeres og dens position markeres, hvis den skulle standse i grøften.

2. En Jack spillet ud i grøften er levende og skal genplaceres, hvis den rammes af en død bowl. (Hvis det er en toucher, der rammer den forbliver den på sin nye plads i grøften).

3. DØD JACK

Jack er død hvis

- a. Den kommer i kontakt med gulvet, med mindre der er tale om forskydning over fender – se 8e.
- b. Den drives ud over grænserne af tæppet, af en bowl i spil, dvs. over fenderen, ud til siden eller over i det døde område.
- c. Den returnerer og kommer i ro enten helt i det døde område eller bare med en del over grænselinjen.
- d. Den er slået til kanten af tæppet og falder ud over kanten under spillet uden andre bowls rammer den. Enden erklæres død og genspilles fra samme ende af tæppet.

4. BRÆNDT ENDE – JACK UD AF BANEN

Hvert hold kan tillades at skyde Jack ud af siden af banen 2 gange uden straf. Tredje og efterfølgende gange skal modstanderne have 3 point (i firer-spil er det 2 point) givet og enden tælles op som en spillet ende, undtaget når det sker i den sidste ende af et spil i hvilket tilfælde holdet kan forlange 3 point eller spille en ny ende fra samme ende af tæppet.

5. DØD ENDE

Når Jack er død tæller det ikke som en ende, selv hvis alle bowls i enden er spillet. Enden spilles igen i den samme retning på tæppet.

6. FLYTTET JACK

Hvis Jack skulle blive drevet mod fenderen og springe tilbage i det levende område - eller skulle den springe tilbage fra en toucher i grøften til det levende område - eller efter at være blevet spillet i grøften, flyttes af en toucher så langt, så den finder vej tilbage til det levende område, skal den spilles som om den aldrig havde forladt det levende område.

7. JACK DREVET OVER FENDEREN

Hvis Jack drives over bagsiden eller siderne på fenderen af en spiller, skal modstandernes skipper have muligheden for

- a. Kræve 3 point og tælle enden som spillet ende.
- b. Spille enden igen som i en død ende.

8. JACK FORSKYDNING

a. Forskydning via en død bowl

Hvis Jack forstyrres af en bowl som

- 1) Er afleveret fra en fodfejls-position.
- 2) Rammer centerblokken.
- 3) Er en ikke-toucher, der springer tilbage fra fenderen.
- 4) Er en ikke-toucher, som strejfer den i grøften.

Jack skal genplaceres så nær den oprindelige position som muligt af modstanderens Skipper.

b. Forskydning via en deltagende spiller

Hvis en Jack, der er i bevægelse eller i ro på tæppet forstyrres af en spiller skal modstandernes Skipper have muligheden for:

- 1) Genplacere Jack så nær den oprindelige placering som muligt.
- 2) Lade den forblive i den nye position.
- 3) Spille enden om, altså i samme retning på tæppet.

c. Forskydning via en ikke-spillende person/ting

Hvis en Jack i bevægelse eller i ro på tæppet forstyrres af, forskydes eller fjernes af en ikke-spillende person eller en Jack eller bowl fra et andet tæppe eller at ethvert andet udefrakommende "objekt":

De to skippere må komme til en aftale omkring den oprindelige position. Skulle skipperne ikke kunne blive enige, skal enden spilles om, altså i samme retning på tæppet.

d. Forskydning via markøren

Hvis en Jack forskydes under opmåling af markøren: Den skal genplaceres så nær den oprindelige position som muligt i forståelse med begge spillere. Hvis spillerne ikke kan blive enige, skal enden spilles om, altså fra samme ende af tæppet.

Hvis et eller flere point allerede er accepteret, har spilleren mulighed for at acceptere afgørelsen som score.

e. Forskydning via spiller-opmåling

Skulle en spiller under opmåling uheldigvis flytte Jack skal modstanderen som har accepteret skuddet:

- 1) Genplacere Jack så nær den oprindelige position som muligt.
- 2) Acceptere point som allerede er krævet.
- 3) Acceptere point som allerede er talt.
- 4) Spille enden igen fra samme ende af tæppet.

f. Forskydning via dommeren

Hvis dommeren ved et uheld flytter Jack mens han måler:

Dommeren vil genplacere Jack på dens oprindelige plads før han fuldfører beslutningen.

Dommeren vil være den eneste dommer i sagen.

E. GENERELT

1. PRØVE-ENDER

Prøveender tillades af dommeren.

2. START AF SPILLET

- a. Holdlederen i en holdmatch skal trække lod, vinderen skal have mulighed for at vælge at spille først eller sidst på alle baner.
- b. I enkeltspil, skal lederne trække lod og vinderen skal have mulighed for at vælge at spille først eller sidst.
- c. Aflevering af den første bowl udgør starten på matchen/spillet.

3. SPILLE FØRST

- a. I alle ender efter den første spiller vinderen af den foregående ende først.
- b. I tilfælde af en brændt eller død ende (uden point) spiller det hold, som spillede først i den brændte/døde ende, først igen.

4. PLACERING AF FODMÅTTEN

- a. I starten af en ende skal spilleren, som skal spille først, placere fodmåtten indenfor fodmåtten linier med den korte side i kontakt med fenderen.
- b. Fodmåtten må ikke fjernes inden enden er slut, i tilfælde af, at den flyttes, skal den placeres på korrekt plads af den næste spiller.
- c. Den sidste spiller i enden skal fjerne fodmåtten fra tæppet.

5. PLACERING AF JACK

- a. Markøren i singlespil skal placere Jack på Jacklinjen, hvor spilleren, der skal spille først, ønsker det.
- b. Skipperen på det hold, der skal spille først, placerer Jack på Jacklinjen, hvor han ønsker det. Den skal placeres, så den rører Jacklinjen.

6. PLACERING PÅ FODMÅTTEN

I det øjeblik en spiller afleverer sin bowl skal den ene fod være fuldstændigt inde på måtten. Den ene fod **skal** være i kontakt med måtten og den anden fod **skal** enten være på fodmåtten eller inden for afleveringslinjerne. Overholdes dette ikke udløses fodfejl. Ingen advarsel gives.

7. FODFEJL

- a. Skulle en spiller i singlespil lave fodfejl skal markøren stoppe bowl og fjerne den fra tæppet.
- b. I par-, tripple- eller firer-spil, er det modstandernes skipper eller stedfortræderen ved målområdet, der skal anmelde fodfejl.

- c. Ingen del af kroppen må være i kontakt med tæppet uden for afleveringslinjerne. Sker det udløser der fodfejl. I tilfælde af en handicappet spiller, som er afhængig af enten stok eller hånd uden for linjerne for at opnå balance skal dette accepteres.

8. FENDER FORSKYDNING

- a. Skulle fenderen forskydes i singlespil skal markøren genplacere den og placere Jack eller touchers, som var placeret i grøften, på deres markerede positioner.
- b. Skipperne skal sørge for genplacering af Jack og touchers, som var placeret i grøften, på deres markerede positioner.

Skulle fenderen blive forskudt, af en toucher eller Jack kommende i grøften og hvor sådanne bowls eller Jack skulle røre gulvet indenfor rammerne af den forskudte fender skal følgende regler bruges:

- a. I singlespil skal markøren genplacere fenderen og placere Jack og/eller bowl(s) i den position, hvor de rørte fenderen eller forlod tæppet, og også genplacere Jack og/eller touchers som måtte have været placeret i grøften.
- b. Modstandernes skipper er ansvarlig for at genplacere fenderen og placere Jack og/eller bowl(s) i de positioner, hvor de rørte fenderen eller forlod tæppet, også genplacere Jack og/eller touchers, som var placeret i grøften, på deres markerede positioner.

9. BESIDDELSE AF FODMÅTTEN

- a. Det hold, der skal spille, besidder fodmåtten.
- b. Spillere i besiddelse af fodmåtten må ikke blive forstyrret, irriteret, blokeret eller have deres opmærksomhed distraheret af modstanderne.
- c. Så snart enhver bowl er i ro skifter besiddelse af måtten til den anden side, tid skal gives til at markere touchers, fjerne døde bowls eller træffe linjeafgørelser.

10. PLACERING AF SPILLERNE

Spillere, der ikke er i aktion eller er stedfortrædere, SKAL stå bagved og i god afstand af fenderen.

11. SPILLERNE OG DERES OPGAVER

a. Skipper

- 1) Har **alene** ansvaret for deres side og deres instruktioner og skal adlydes af de andre spillere.
- 2) Sammen med modstanderens skipper skal han afgøre alle stridspunkter eller point, når skipperne er enige er deres afgørelse endelig. Hvis de ikke kan blive enige, skal en af

dem tilkalde dommeren, som så vil mægle og dommerens afgørelse er endelig. I fravær af officiel dommer, kan enhver person, godkendt af begge parter, mægle og deres afgørelse er endelig og bindende.

- 3) Er ansvarlig for at markere touchers og fjerne kridt markeringer fra enhver ikke-toucher. Er ansvarlig for at fjerne døde bowls fra grøften, udenfor tæppet eller i det døde område.
- 4) Vil, sammen med modstanderens skipper, træffe beslutning om eventuelle bowls på linjer eller andre spørgsmål, eller vil tilkalde dommeren til at træffe afgørelsen.
- 5) Når fodmåtten er i besiddelse kan skipper besøge målområdet, inden han spiller sin bowl. Må ikke bringe bowls over grænselinjen. Enhver bowl sådan bragt over grænselinjen vil blive erklæret død og skal fjernes. Spilleren skal advares og bliver straffet ved gentagne tilfælde.

b. Treer

- 1) Skal lave opmåling og være enige i points, tillade modstanderens treer også at måle og informere skipper om resultaterne. Hvis træerne ikke kan blive enige skal de tilkalde skipperne, som så skal mægle.
- 2) Skal markere touchers eller fjerne kridt markeringerne fra ikke-touchers og skal fjerne døde bowls fra tæppet eller fra grøften og vil observere, om Jack eller touchers i grøften forstyrres udover af andre touchers.
- 3) Er ansvarlig for målområdet, når skipper er i besiddelse af fodmåtten. Hvis stillingen er ændret skal han informere skipperen og dirigere spillet i overensstemmelse hermed.
- 4) Kan inspicere målområdet inden hans første bowl spilles. Må ikke returnere til målområdet, når første bowl er spillet.

c. Toer i firer-spil

- 1) Have scorekort og sørge for, at det føres korrekt.
- 2) Registrere scoren både plus og minus som afgjort af skipperne og i enighed med modstanderens toer efter hver ende.
- 3) Være ansvarlig for scorekort og vil beholde det hele tiden og overgive det til skipper, når spillet er slut.

d. Toer i triple-spil

- 1) Have scorekort som i c, men skal også være enig med modstanderens toer om points og informere skipper herom.
- 2) Bevise bowls placering ved opmåling, men må ikke fjerne bowl før modstanderens toer har accepteret, skal tillade modstanderens toer at opmåle også. Ved uenighed tilkaldes Skipperne.

- 3) Er ansvarlig for målområdet, når skipper er i besiddelse af fodmåtten. Hvis stillingen er ændret i spillet skal han informere skipperen og dirigere spillet i overensstemmelse hermed.
- 4) Skal kridt markere alle touchers og fjerne kridt markeringerne fra ikke-touchers.
- 5) Skal fjerne døde bowls fra grøften
- 6) Påse, at Jack eller touchers i grøften ikke forstyrres, udover af aktion fra anden toucher.
- 7) Besøger ikke målområdet under ophold i startområdet og bliver bagved fenderen indtil modstanderens toer har spillet alle sine bowls i den ende.

e. Leder

- 1) Placerer fodmåtten og kontrollerer, at Jack er korrekt centreret på Jacklinjen før han spiller sin første bowl.
- 2) Spiller sine bowls enkeltvis og skiftevis indtil alle er spillet.
- 3) Besøger ikke målområdet eller går til målområdet før alle andre spillere har spillet alle deres bowls og opholder sig bagved fenderen.

12. LEDE SPILLET

Kun en spiller på tæppet i målområdet er dirigent for spillet og kun når hans hold er i besiddelse af fodmåtten. Forlader enden af banen før før næste bowl spilles.

13. SPIL OVERTRÆDELSER

a. Følge sin bowl langs banen.

Ingen spiller må følge sin bowl på tæppet op til målområdet, ej heller langs siden af tæppet. Enhver som overtræder denne regel må advares, så snart de krydser den nærmeste grænselinje og ved andet tilfælde af overtrædelse kan modstandernes skipper forlange bowl stoppet og fjernet fra tæppet eller have enden spillet igen i samme retning.

b. Spille før sidste bowl er i ro

- 1) En bowl spillet før sidste bowl er i ro må fjernes fra tæppet.

- 2) Enhver sådan bowl, der forstyrrer målområdet eller laver kontakt med bowl eller Jack giver modstanderen mulighed for at erklære enden ugyldig og den spilles igen fra samme retning.

c. Ændring i spillerækkefølgen

Spillerne kan ikke ændre i rækkefølgen (leder, toer, treer, skipper) under spillet, men kan ændres inden næste spil påbegyndes. Et spil består af 2 eller flere ender.

d. Spille uden for tur

- 1) Hvis en spiller spiller før sin tur har modstanderens skipper ret til at stoppe bowlen og kræve at den spilles igen i rigtig rækkefølge.
- 2) Hvis en sådan bowl spillet før tid har flyttet Jack eller ændret i målområdet skal modstanderens skipper have mulighed for at tillade målområdet, som det nu er eller erklære det ugyldigt.
- 3) Hvis målområdet erklæres ugyldigt skal enden genspilles i samme retning.
- 4) Hvis målområdet tillades at være som det er nu, skal spillerne spille i den nye rækkefølge.

e. Spille en forkert bowl

En bowl spillet ved fejltagelse skal erstattes af spillerens egen bowl.

f. Skifte bowls

Ingen spiller må skifte bowls under spillet med mindre de er beskadiget eller ikke overholder reglerne.

g. Forlade spilleområdet

- 1) Ingen spiller forlader spilleområdet under spillet uden aftale med modstanderen og kun for en periode under 10 minutter.
- 2) Hvis en spiller under spillet tvinges til at forlade spilleområdet pga. sygdom eller lignende, kan deres plads overtages af en anden spiller, hvis begge holdkaptajner er indforstået.
- 3) Skulle den syge eller indisponerede spiller komme tilbage til spilleområdet efter en substitut har overtaget pladsen, selvom han endnu ikke har spillet, kan den oprindelige spiller ikke træde ind i spillet igen, ej heller kan han være substitut i et andet spil.
- 4) Skulle modstanderens holdkaptajn ikke indvillige i at en substitut spiller eller skulle der ikke være substitutter til

stede fortsætter spillet med den manglende spiller klassificeret som toer.

h. Fraværende spillere

- 1) Hvis en spiller er fraværende på det tidspunkt et spil er sat til at starte, kan det tillades at vente 10 min.
- 2) Hvis prøveender spilles, vil disse finde sted, den fraværende spiller mister sine rettigheder til prøveender.
- 3) Hvis en fraværende spiller ankommer før prøveender er afsluttet vil han få lov at spille, kun prøveenderne er mistet.
- 4) Hvis en fraværende spiller ikke er ankommet indenfor den tilladte ventetid til en single- eller double-kamp, vil sejren blive tildelt modstanderne.
- 5) En triple- eller firerkamp vil starte med den fraværende spiller betragtet som toer og endelig spillerækkefølge vil opretholdes således: leder, leder, toer, leder, leder, toer
- 6) Hvis en fraværende spiller kommer efter første bowl i første ende er spillet, får han ikke tilladelse til at spille.

i. Spille med en fraværende spiller

Der er ingen straf eller ekstra bowls at spille på den side, hvor der er en fraværende spiller, men i trippel- og firerspil skal den fraværende spiller betragtes som toer og endelig spillerækkefølge vil opretholdes således: leder, leder, toer, leder, leder, toer.

j. Genstande på banen

Der må under ingen omstændigheder være genstande på banen til hjælp for nogen spiller eller placeret på tæppet, på fenderen, på Jack, på bowls eller andre steder.

NB. Eneste afvigelse fra ovenstående regel er hvor de/den er placeret som hjælp for meget svært handicappede, synshandicappede eller blinde og kun efter tilladelse af dommeren.

14. RESULTATER AF EN ENDE

Point

- a.** Et point gives til den eller de bowls af samme farve, der er nærmest ved Jack, indtil modstanderens farve kommer ind.
- b.** Når den sidste bowl er kommet i ro, kan modstanderen forlange 30 sekunders pause inden optælling af point. I den tid må ingen bowl røres. Pausen må berammes straks den sidste bowl er i ro.
- c.** Ingen Jack eller bowl må røres før begge hold har accepteret resultatet, undtagen hvis en eller flere bowls må flyttes for at måle en anden. Kun den spiller, der antager pointene må fjerne bowls fra tæppet. Hvis en spiller fjerner bowls fra tæppet før enighed er nået, udløses en straf på 1 point til modstandernes hold per fjernet bowl.

- d. Ingen opmåling tillades før den sidste bowl er i ro.
- e. Kun en spiller fra hvert hold tillades på tæppet med det formål at bestemme point.

15. OPMÅLING

- a. Al opmåling må udføres med skydelærer, målebånd eller andet udstyr godkendt til opmåling.
- b. Al opmåling skal være på det nærmeste punkt på begge genstande.
- c. Hvis en bowl, der behøver opmåling, hviler mod en anden bowls som forhindrer opmåling, skal alle tilgængelige midler tages i brug for at sikre dens position, hvorefter den anden bowl skal fjernes, også hvis flere bowls er involveret. Det er ikke tilladt at bruge hånd eller fingre til dette formål.
- d. Samme midler anvendes, hvis en bowl ikke hviler, men er i fare for at falde inden målingen er fuldført. Hvis den falder, skal den forblive i den nye position og målingen der fuldføres.
- e. Hvis placeringen af hånd eller fingre på Jack eller bowl for at måle, udgør forstyrrelse, kan modstanderne forlange point eller afvise at anerkende point.
- f. Opmåling med hånd, fod, måtte eller enhver anden genstand end det tilladte måleudstyr er forbudt.

16. BUNDET ENDE – UAFGJORT ENDE - INGEN SCORE

Når sidste bowl er kommet i ro og den nærmeste bowl fra begge hold rører Jack, eller de to nærmeste bowls er lige langt fra Jack, eller der ikke er nogen bowl i det levende område eller touchers i grøften, skal der dømmes levende ende uden scoring, enden skal tælles som en spillet ende. Den spiller, der spillede først i den bundne ende skal starte den nye ende og den spilles fra den ende, hvor den bundne ende sluttede.

17. SIDSTE BOWL I EN ENDE

Intet i disse regler skal gøre det obligatorisk for den sidste spiller at

spille sin sidste bowl i nogen ende, men de skal gøre deres intentioner kendte for modstanderen inden påbegyndelse af bestemmelse af resultatet for enden. Når det er bekendtgjort, må

bowlen ikke spilles.

18. EKSTRA ENDE SOM AFGØRELSE

- a. Med det formål at få en afslutning på et spil, hvor der skal findes en vinder, kan en ekstra ende spilles.
- b. Holdlederne i et holdspil eller lederne i andre spil skal trække lod før start, og vinderen kan bestemme, om de vil spille først eller sidst.
- c. Den ekstra ende skal spilles fra enden, hvor sidste ende sluttede.

- d. Hvis det stadig er uafgjort efter den ekstra ende, spilles endnu en ende, der trækkes lod igen og enden spilles fra den ende, hvor sidste ende sluttede.

19. SPIL AFGØRELSER

Vinder er den spiller eller det hold, der har højeste antal point ved slutningen af spillet.

20. ADFÆRD

I tilfælde af bevidst brud på reglerne eller unfair spil eller usportslig optræden kan dommeren advare den overtrædende spiller eller tilskuer eller beordre dem til at trække sig tilbage fra tæppet eller spilleområdet.

Hvis det er en spiller, der overtræder reglerne, tillades ingen stedfortræder.

I alle tilfælde undtaget alvorlige fejl, skal spilleren modtage en advarsel.

DET SKAL NOTERES AT INTET REGELSÆT KAN INDEHOLDE ENHVER SITUATION OG NOGET UFORUDSET KAN SKE. HVOR NOGET SÅDANT SKER, SOM IKKE MED RIMELIGHED KUNNE FORUDSES, ER DET HÅBET, AT I MANGEL AF EN REGEL, VIL GOD SPORTSÅND OG SUND FORNUFT SEJRE.

OPGAVER FOR MARKØR I SINGLE-SPIL

- a. Markøren skal være inde i regelsættet.
- b. Være i besiddelse af godkendt måleudstyr og kridt.
- c. Være i besiddelse af scorekort og pen og skal se, at navnene på spillerne er korrekt skrevet.
- d. Gøre sig kendt med evt. klubmærker på deltagernes bowls.
- e. Være vidne til lodtrækning før start.
- f. Se at tæppet er korrekt tilpasset og placere Jack på linjen i den position, som den spiller, der skal spille først, kræver.
- g. Udvide fuldstændig neutralitet.
- h. Besvare ethvert stillet spørgsmål fra spillerne, men ikke give nogen information uopfordret.
- i. Ikke kommentere spillet.
- j. Kun henvende sig til den person, der er i besiddelse af fodmatten.
- k. Kun optegne point accepteret af spillerne.

- l. Kun måle på opfordring, men vil ikke kræve nogen bowl fjernet før begge spillere er enige i pointene.
- m. Ved vanskelig opmåling ikke forsøge at træffe afgørelse, men tilkalde dommeren til at træffe afgørelse.
- n. Holde spillerne informeret om det aktuelle spil.
- o. Markere alle touchers og fjerne markeringer fra ikke-touchers.
- p. Fjerne alle døde bowls fra grøften og det døde område.
- q. Afgøre alle linje bowls.
- r. Ved afslutningen af spillet sikre, at scorekort underskrives af den tabende spiller og aflevere til spil kontrollør eller official.

OPGAVER FOR DOMMEREN.

Dommeren skal

- a. Håndhæve reglerne
- b. Se til at spillet spilles kontinuerligt og på konkurrerende og sportslig måde.
- c. Være til stede for konsultation af enhver art vedrørende spilleregler.
- d. Måle vanskelige point på forespørgsel uden indblanding og afgørelsen er endelig og bindende.
- e. Mægle i enhver diskussion og afgørelsen er endelig.
- f. Ikke kommentere, rådgive eller rose.
- g. Forblive fuldstændig neutral og upartisk til alle tider.
- h. Være fuldt orienteret i regler og eventuelle ændringer.
- i. Medbringe regelsæt.
- j. Kun opmåle med godkendt måleudstyr

Enhver tvist, som der ikke er taget højde for i reglerne, afgøres af dommeren og afgørelsen er endelig.

Revideret 01.09.19.