



# Svenska Bowlsförbundet SPELREGLER i Short Mat Bowls

## Innehållsförteckning

1. Utrustning.....	1	5.5 Fotens placering på startmattan.....	8
1.1 Beskrivning av matta.....	1	5.6 Fotfel.....	8
1.2 Servmatta.....	1	5.7 Fender ur sitt läge.....	8
1.3 Dike och fendor.....	1	5.8 Spelarnas placering under spel.....	9
1.4 Centrumblocket.....	1	5.9 Motståndarnas placering under match.....	9
1.5 Kloten.....	2	5.10 Spelarnas ansvarsområde.....	9
1.6 Jack.....	2	5.11 Dirigera spelet.....	10
1.7 Skor.....	2	5.12 Sprängande slag.....	10
1.8 Kläder.....	2	5.13 Överträdelser mot spelet.....	10
2. Kloten.....	2	5.14 Om någon spelar ut innan föregående klot stannat:.....	11
2.1 Ett klot är giltigt.....	2	5.15 Ändra spelordning i laget under spel.....	11
2.2 Markering av "touchers".....	3	5.16 Att spela i fel turordning.....	11
2.3 Ett klot är ogiltigt.....	3	5.17 Spel med fel klot.....	11
2.4 Linjeavgöranden.....	3	5.18 Byta ut sitt klot.....	11
2.5 Återställande av klot.....	3	5.19 Lämna spelmatan.....	11
2.6 Klot som studsar/kastas över fender.....	4	5.20 Försenade och uteblivna spelare.....	11
3. Jack.....	4	5.21 Resultat efter varje omgång.....	12
3.1 "Levande" jack.....	4	5.22 Mätning.....	12
3.2 Jack i dike.....	5	5.23 Oavgjord omgång.....	12
3.3 Jack ur spel.....	5	5.24 Sista klotet i omgången.....	12
3.4 Studsande jack.....	6	5.25 Tie Break.....	12
3.5 Jack som studsar över fender.....	6	5.26 Matchresultat.....	13
3.6 Återplacering av jack.....	6	5.27 Åskådare.....	13
4. Spelförutsättningar.....	7	5.28. Avbytare.....	13
4.1 Spelformer.....	7	6. Markör.....	13
5. Generella bestämmelser.....	7	En markör skall:.....	13
5.1 Provspel.....	7	7. Domare.....	14
5.2 Lottning av vem som börjar.....	8	En domare skall:.....	14
5.3 Start av spel.....	8	8. FAIR PLAY.....	15
5.4 Utplacerande av jack.....	8		

## 1. Utrustning

### 1.1 Beskrivning av matta

Mattan skall vara av typ nålfiltsmaterial. Max längd är 13,75 meter och minsta längd är 12,20 meter, inkluderat dikets yta. Bredden skall vara 1,83 meter med en tolerans på 5 cm. Mattor som idag försäljs har ibland en utökad längd så fendern kan vila ovanpå mattan. I vilket fall skall inte spellängden på mattan överstiga 13,75 meter inkluderat 300 mm x 2 som utgör diket.

- **Markeringar** - Markeringarna görs med vit tejp som har en bredd av 12-18 mm.
- **Linje för dike och "döda området"** Dikets bredd ska vara 300 mm från fenderns insida (mattkanten) till yttre delen på tejkanten (mot spelytan). "Döda linjens" markering skall markeras tvärs över mattan. Från mattans (dikets bak-kant) bakkant skall det vara 3045 mm.
- **Jacklinjen** - Jacklinjen skall centreras i mattan och skall vara 915 mm lång. Markeringen börjar 915 mm från "döda linjen"
- **Servelinjer** - Servelinjerna skall markeras 1370 mm från dikeslinjen och mellanrummet mellan servlinjerna skall vara 660 mm brett (från mitten 330 mm på var sida om mittpunkten).
- **Servemattelinjen** - I diket skall det markeras plats för servemattan. Bredden är 350 mm (175 mm på var sida om mittpunkten).
- **Linje för centrumblocket** - Linjen för centrumlocket ska vara totalt 380 mm långt (190 mm om var sida på mittpunkten). Linjen skall mittcentreras på mattan.

### 1.2 Servmatta

Mattans storlek skall vara 610 mm lång och 355 mm bred alternativt 600 mm lång och 360 mm bred.

### 1.3 Dike och fendrar

Djupet på diket skall vara 300 mm och inkludera bredden på markeringstejpen.

- **Diket skall avgränsas med fendrar.** Tjockleken på fender skall vara mellan 70 mm till 75 mm. Fenderns insida skall vara 1830 mm lång (eller så lång som mattan är bred) och djupet skall vara 300 mm. En fender skall vara vitmålad och får inte täckas av något material. Fendrar kan utrustas med nivå tasslar om de ligger ovanpå mattan så de kan komma i nivå. Fendern får inte sitta fast utan ska kunna följa med ett klot som kommer.

### 1.4 Centrumblocket

Centrumblocket skall vara 380 mm långt, höjden skall vara mellan 70-75 mm, tjockleken mellan 40-75 mm. Det kan vara rakt eller rundat i ändarna. Centrumblocket skall vara vitmålat. Blocket skall ligga löst ovanpå mattan.

## 1.5 Kloten

Godkända klot är de som försäljs på marknaden för spel i short mat, flatgreen, inomhusrink och crowngreen.

Kloten kan vara markerade med stickers för att lättare kunna åtskiljas. Kloten behöver inte vara av samma sort.

## 1.6 Jack

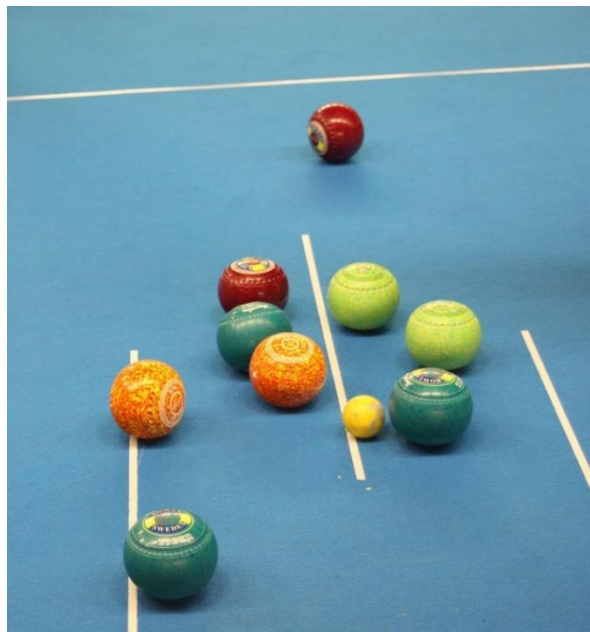
Godkänd jack är de på marknaden förekommande. En jack skall vara vit eller gul till färgen. Vikten skall vara mellan 397-907 gram.

## 1.7 Skor

Internationellt skall alltid särskilda bowlsskor användas. Sulan skall vara helt slät och färgen på skor är valfritt. Internationellt är vita, gråa eller bruna godkända.

## 1.8 Kläder

Vid internationella tävlingar skall tävlingsdress godkänd av Svenska Bowlsförbundet användas. Om inte så skall internationella regler tillämpas.



## 2. Kloten

### 2.1 Ett klot är giltigt

- när det stannat helt inom spelytan, men det kan hänga över mattans sidkant.

- ett klot som spelats och vidrört/touchat jacken innan det stannat kallas för "toucher". Detta klot är med i spel även om det brutit dikeslinjen eller stannat helt i diket. "En toucher" skall alltid markeras med kritspray eller krita samt markeras om det hamnar i diket, så det kan återplaceras om det flyttas av ett ogiltigt klot.

## 2.2 Markering av "touchers"

Markering av "en toucher" skall senast vara gjort innan nästa klot har stannat. Om det finns svårigheter att markera "touchern" så ska man muntligt nominera klotet som en "toucher". Gamla kritmarkeringar måste spelaren själv avlägsna innan det spelas igen. Eller så snart det upptäcks.

**Spel med "touchers"** - Positionen av en "toucher" som ligger helt i diket kan endast ändras av jacken eller en annan "toucher".

Som spelare har du rätt att stå kvar på mattan 25 sekunder efter att ditt klot stannat om det är i rörelse och påväg att bli en "toucher". Efter att du lämnat fotmattan så kan ett klot **inte** bli en "toucher".

## 2.3 Ett klot är ogiltigt

- om det har föregåtts av ett foffel
- om klotet vidrör centerblocket eller passerar över det
- om klotet inte har passerat döda linjen helt och hållet
- om klotet stannat i diket eller överhänger dikeslinjen utan att vidrört jacken
- om klotet vidrört fendern, vidrört "touchern" eller jacken som ligger helt i diket
- när klotet stannat och någon del hänger över dikeslinjen
- när klotet stannat och någon del hänger över "döda linjen"
- om klotet kommer i kontakt med golvytan
- om klotet knuffas på dikeslinjen, "döda linjen" eller över mattkanten av ett annat klot som är i spel så skall klotet tas ur spel

## 2.4 Linjeavgöranden

Linjeavgöranden skall göras under spelomgången. Med andra ord ett ogiltigt klot är ett ogiltigt klot oavsett omständigheter.

## 2.5 Återställande av klot

**Klot skall återställas om** spelhuvudet störs av ett ogiltigt klot, studsar på fendern eller "toucher" i diket. Motståndarens skip återställer spelhuvudet.

### Undantag:

A) Om ett spelhuvud blir stört av ett klot som har föregåtts av ett foffel, nuddat mittblocket eller hoppat över mittblocket så har motståndarens skip tre alternativ:

1. återställa så nära ursprungsläget som möjligt
2. låta huvudet vara i sin nya position
3. spela om hela omgången från samma sida

B) om ett klot som är i spel vidrörs av en annan spelare har motståndarens skip fyra alternativ:

1. återställa så nära ursprungsläget som möjligt
2. låta huvudet vara i sin nya position
3. bedöma klotet som ogiltigt och ta det ur spel
4. spela om hela omgången från samma sida

C) om ett klot som är i spel vidrörs eller flyttas av ex en annan person, jack eller klot **från en annan rink** eller av någon annan händelse. Då får båda lagens skip komma överens om ursprungsläget om det inte kommer överens så skall omgången spelas om.

D) om klotet vidrörs eller flyttas av markören i ett singelspel vid mätning så skall klotet återställas av markören så nära ursprungsläget som möjligt och godkännas av båda spelarna. Om spelarna inte kommer överens spelas omgången om. Om några klot redan tagits ur som poängklot kan spelaren välja att behålla dessa poäng eller spela om omgången.

E) om domaren vidrör eller flyttar ett klot under mätning är det helt upp till dennes avgörande att återställa positioner och utdela poäng.

## 2.6 Klot som studsar/kastas över fender

Om ett klot kommer med sådan fart att det självt eller om ett annat klot studsar över fender har motståndarens skip 4 alternativ.

1. begära 3 poäng och räkna omgången som spelad
2. räkna omgången som spelad och tillgodoräkna de poäng som är befintliga
3. fortsätta spela klart vändan
4. spela om omgången igen

Om jack studsar över fender tillsammans med ett klot gäller reglerna som vid jack över mattkanten (se kapitel 3).

## 3. Jack

### 3.1 "Levande" jack

- A) Jack lever när den befinner sig inom spelytan. Jack är spelbar ända tills den helt har hamnat i diket.
- B) Om någon del av jack befinner sig på spelytan då den brutit dikeslinjen är den spelbar. Om den då träffas av ett klot blir detta klot en "toucher".

### 3.2 Jack i dike

När jack hamnar i diket skall den markeras med krita så att den kan återplaceras om den blir ogiltigt förflyttad. En jack i diket kan endast förflyttas genom ett touchat klot.

Det första klotet som spelas av båda 1:orna i varje end, som träffar jacken, måste tas ur spel om klotet går ner helt i diket (dvs är "dött"). Om klotet stannar på dikeslinjen och en del av klotet fortfarande är spelbart, kommer detta klot att förbli i spel och vara en "toucher" och kan flyttas vidare ner i diket av ett efterföljande klot eller av jacken. Om jacken flyttas av kloten, kommer den att förbli i sin nya position, även om detta är i diket.



### 3.3 Jack ur spel

Jack är ur spel om den kommer i kontakt med golvytan.

Jack är ur spel om den ligger på "döda linjen".

Om jack ramlar av mattan utan att ett klot i spel har träffat den. Då är omgången "död" och skall spelas om från samma sida .

När en match gäller 10 omgångar eller mer är varje lag (singel, par, trips, rinks) tillåtna att spela av jack från mattan max 2 gånger utan bestraffning. För varje ytterligare gång som någon spelar av jack av mattan tilldelas motståndarlaget 3 straffpoäng.

När straffpoäng inte utdelas återspelas omgången från samma sida. När straffpoäng utdelas räknas omgången som spelad.

I en match på mindre än 10 omgångar kan man spela av jack högst 1 gång innan straffpoäng utdelas. Två straffpoäng utdelas från och med andra omgången jacken spelas av.

I en singelmatch med två klot får man 2 straffpoäng.

Vid alla tillfällen har motståndarlaget möjlighet att avböja straffpoängen och istället spela om omgången.

Spelar man av jacken för tredje gången i sista omgången får motståndaren 2 straffpoäng om matchen är mindre än 10 omgångar eller 3 straffpoäng om det är mer än 10 omgångar **samt** att omgången spelas om.

### 3.4 Studsande jack

Om en jack förflyttas via ett giltigt slag skall den alltid spelas från det nya läget. Även om den flyttas från diket och tillbaka upp på spelytan igen.

### 3.5 Jack som studsar över fender

Om jack under ett slag studsar över fendern har motståndarens skip möjlighet att välja:

- få 3 straffpoäng och räkna omgången som spelad
- spela om omgången från samma sida

Om det inte är i sista omgången då får motståndaren 2p om matchen är mindre än 10 omg eller 3p om det är mer än 10 omg samt att omgången spelas om.

### 3.6 Återplacering av jack

När jack har flyttats av en icke toucher i diket så ska den återplaceras vid sin markering.

Om jack blir flyttad av ett klot som:

- föregåtts av fotfel
- vidrört mittblocket
- studsat på fendern
- varit i kontakt med diket

Då skall jack återplaceras så nära som möjligt ursprungsläget av ansvarig spelare i motståndarlaget.

Om både jack och klotet förflyttas gäller regel 2.5.1b (återställande av klot):

1. återställa så nära ursprungsläget som möjligt.
2. låta huvudet vara i sin nya position.
3. bedöma klotet som ogiltigt och ta det ur spel.
4. spela om hela omgången från samma sida.

Om en jack som stannat på spelytan flyttas av en spelare har motståndarlagets skip möjlighet att:

- återplacera jack så nära ursprungsläget som möjligt
- låta jack stanna i det nya läget
- spela om omgången från samma sida

#### Om en jack flyttas av en icke spelande

- Om jack skulle bli flyttad av en icke spelare, jack eller klot från annan rink eller annat föremål så skall båda lagens skip komma överens om återplaceringsläget. Kommer de inte överens så skall omgången spelas om från samma sida.
- Om jack förflyttas av markören vid mätning i ett singelspel så skall jack återplaceras av markören. Om inte båda spelarna godkänner detta så spelas omgången om från samma sida.
- Om jack flyttas av domaren under mätning. Återställande av jack och poängfördelning är helt upp till domaren. Domarens beslut kan inte överklagas.

## 4. Spelförutsättningar

### 4.1 Spelformer

Ett spel kan spelas enligt följande:

**Singelspel** - Spelas mellan 2 personer, som spelar med 2, 3 eller 4 klot vardera kloten spelas upp växelvis.

**Parspel (Pairs)** - Två spelare i varje lag som spelar med 2, 3 eller 4 klot. De två som spelar först (lead) spelar upp sina klot växelvis. När de spelat upp alla sina klot så byter de sida med de andra två i laget (skip)

**Tremannospel (Tripps)** - Tre spelare i varje lag som kallas lead, tvåan och skip. Varje spelare använder 2 eller 3 klot vardera som spelas upp växelvis. När de som är lead har spelat upp alla sina klot så är det spelare nummer två som spelar upp deras klot på samma sätt, växelvis. De som är lead stannar kvar vid mattan och inväntar de som spelar som tvåa innan samtliga fyra spelare byter plats med sina skip.

**Fyrmanlag (Rinks)** - Fyra spelare i varje lag som kallas lead, tvåan, trean och skip. Varje spelare använder endast 2 klot vardera och som spelas upp växelvis. Först spelar de som är lead upp sina klot innan de som är tvåa spelar upp sina. Samtliga spelare skall befinna sig bakom fendern vid spel. Därefter går turen till nummer tre och de spelar upp sina klot växelvis. När treorna spelat upp sina klot går samtliga 6 spelare ner till spelhuvudet och byterplats med sina skip.

## 5. Generella bestämmelser

### 5.1 Provspel

Om man är överens så kan det spelas 2 provvändor innan matchen börjar.

## 5.2 Lottning av vem som börjar

De som spelar som etta lottar – den som vinner väljer om de vill spela först eller inte.

## 5.3 Start av spel

- A) Det lag som vann föregående omgång skall börja nästa omgång
- B) Om omgången blir oavgjord eller ogiltig skall det lag som spelade först föregående omgång spela först igen.

## 5.4 Utplacerande av jack

- A) I singelspel placeras jack av markören på den plats som spelaren som skall spela ut först anger.
- B) Annars bestämmer lagets skip var lagets jack skall placeras
- C) Jack placeras mitt på jacklinjen. Jack måste alltid ha kontakt med jacklinjen.

## 5.5 Fotens placering på startmattan

I det ögonblick som klotet rullas måste hela foten vara på eller över mattan. Den andra foten måste endera placeras på mattan eller helt innanför servelinjerna. Ingen del av kroppen får vara i kontakt med diket eller ytan utanför servelinjerna. Om detta sker är det att betrakta som ett fotfel. Men hänsyn ska tas om någon av fysiska skäl inte kan uppfylla reglerna. Sunt förnuft skall alltid råda.

## 5.6 Fotfel

Om en spelare i singelspel gör ett fotfel skall markören genast stoppa klotet och ta det av mattan. I alla andra spelformer skall den spelare som är ansvarig för huvudet stoppa och ta bort klotet.

**NOTERA!** I parspel, tremannaspel och rinkspel är det samtliga spelares skyldighet att påkalla fotfel.

## 5.7 Fender ur sitt läge

Om fendern kommer ur sitt läge av en icke toucher i diket:

- i singelspel återställer markören läget
- i övriga spel är det den som är ansvarig för huvudet som återställer positionerna

Om fendern först hamnar ur sitt läge och sedan jacken eller en toucher då hamnar på golvytan skall detta inte räknas som ogiltigt utan markören (i singelspel) eller den som är ansvarig för spelhuvudet skall återplacera samtliga till originallägen.

## 5.8 Spelarnas placering under spel

Tillträde till rinkmattan har endast det lag som ska spela ut sitt klot. Spelarna som ska spela ut ska inte bli störda av motståndarlaget. Så snart ett klot har stannat uppe vid huvudet övergår tillträdet till rinkmattan till motståndarlaget. Dock skall alltid tid ges för markering av toucher, borttagande av ogiltiga klot och linjeavgörande.

## 5.9 Motståndarnas placering under match

Spelare som inte ska spela ut eller är ansvariga för spelhuvudet skall inte vara på rinkmattan de skall befinna sig bakom fendern om det är möjligt.

## 5.10 Spelarnas ansvarsområde

### SKIP – den som spelar sist i laget:

- A) Skip ska ensam ansvara för sitt lag. En skips instruktioner skall följas av lagmedlemmarna.
- B) tillsammans med motståndarens skip ska de komma överens om alla tveksamma poäng och andra avgöranden. När båda lagens skip är överens är besluten slutgiltiga. Är de inte överens skall domare tillkallas. Om det inte finns någon officiell domare kan en oberoende person användas som domare.

### Framme vid spelhuvudet:

- Skip är ansvarig för att markera alla "touchers" och ta bort tidigare krit- markeringar och även ta bort ogiltiga klot.
- Skip ska tillsammans med motståndarlagets skip besluta om linjeavgöranden eller om en domare skall tillkallas.
- Skip stannar kvar vid spelhuvudet tills det är deras tur att spela. Därefter får de bara besöka spelhuvudet när det är deras tur att spela ut. De får inte bära med sig klotet över sin egen "döda linje". Alla klot som bärs över "döda linjen" skall förklaras ogiltiga och tas av mattan.
- Som skip ska man också vara uppmärksam på fotfel när man befinner sig på utspelssidan.

### Spelare nummer 3 i fyrmannalag:

- A) spelare nummer 3 ska göra alla mätningar och bedöma poäng. Och därefter meddela skip resultatet. Endast när treorna inte kan komma överens ska skip tillkallas.
- B) treorna ska markera "touchers", ta bort gamla kritmarkeringar och ta bort ogiltiga klot ur diket.
- C) treorna tar ansvar för huvudet först när skip har gått upp för att spela sina klot.

Och därefter assistera skip i dennes spel. Treorna ansvarar för att tillrättlägga mittblocket när det egna laget har slagit det ur läge.

### Spelare nummer 2 i fyrmannalag:

- A) Spelare nummer 2 sköter poängräkningen.
- B) Spelare nummer 2 skall efter varje omgång kontrollera sitt poängkort med motståndarens poängkort.
- C) Spelare nummer 2 är ansvarig för poängkortet tills spelet är slut och därefter överlämna det till sin skip.
- D) Spelare nummer 2 får inte besöka spelhuvudet förrän laget byter sida

### Spelare nummer 2 i tremannalag:

Spelare nummer 2 i tremannalag har samma uppgifter som både spelare nummer 3 och 2 i fyrmannalag.

### Spelare nummer 1 (Lead):

Spelare nummer 1 skall placera servemattan korrekt. Även se så att jacken är centrerad på jacklinjen. En lead får inte besöka spelhuvudet förrän laget byter sida.

### 5.11 Dirigera spelet

Endast en spelare åt gången får befinna sig i spelhuvudet för att kunna dirigera spel-möjligheter till den som ska spela ut. Man måste ha lämnat spelhuvudet innan nästa spelare spelar ut.

### 5.12 Sprängande slag

- A) En spelare som tänker spela ett sprängande slag måste både muntligen och med uppsträckt arm påkalla ansvarig spelare vid spelhuvudet att ett hårt slag kommer. I singelspel skall markören bli uppmärksam på detta.
- B) När ansvarig vid spelhuvudet fått denna information skall denne se till att alla spelare, markörer, domare och publik som finns i omedelbar närhet blir uppmärksammade på att ett hårt sprängande slag kommer.
- C) Men i slutänden är det den spelare som spelar det sprängande slaget som är ansvarig om någon finns placerad med risk för fara.
- D) Överträdelser mot detta ger spelaren en varning om detta riskfyllda spel trots allt fortsätter kan spelaren avvisas från mattan.

### 5.13 Överträdelser mot spelet

- När någon följer med klotet på eller invid banan.
- Ingen spelare får följa med klotet till spelhuvudet. Om en spelare gör detta ska spelaren få en varning så fort denne har passerat närmaste "döda linjen". Om det sker ytterligare en gång kan motståndarlagets skip ogiltigförklara klotet eller så kan han begära att omgången spelas om. Omspel sker från samma sida.

#### 5.14 Om någon spelar ut innan föregående klot stannat:

- Ett klot som spelats ut innan föregående klot stannat skall stoppas och ogiltigförklaras.
- Om ett sådant klot skulle förändra spelhuvudet kan motståndarlaget välja att det nya läget gäller eller välja att spela om omgången.

#### 5.15 Ändra spelordning i laget under spel

Spelare kan ändra spelordning efter slutspelad omgång. Motståndarens skip måste dock informeras. Detta ska meddelas innan första klotet rullas i ny omgång.

#### 5.16 Att spela i fel turordning

- A) Om en spelare spelar i fel turordning kan motståndarlagets skip stoppa klotet och begära att det spelas om i rätt turordning
- B) Om ett klot hunnit flytta jacken eller huvudet har motståndarlagets skip möjlighet att den nya spelpositionen kan bestå eller begära att omgången spelas om och då från samma sida
- C) Om man begär att huvudet skall bestå skall spelet fortsätta i den "nya" turordningen

#### 5.17 Spel med fel klot

Om en spelare spelar med fel klot så ska det bytas ut mot dennes egna så snart det är möjligt.

#### 5.18 Byta ut sitt klot

En spelare kan endast byta ut sitt klot match om det har blivit skadat.

#### 5.19 Lämna spelmattan

- A) Ingen spelare ska lämna rinken utan att ha samrått med sina motståndare och då inte vara borta mer än 10 minuter.
- B) Under match där en spelare på grund av sjukdom måste lämna spelet kan ersättare tillåtas om bägge kaptenerna är överens.
- C) En spelare som lämnat spelet kan inte återkomma i detta spel.
- D) Om motståndarens kapten tillåter byte av spelare skall spelet fortsätta och den avvikande spelarens plats skall räknas som spelare nummer 2.

#### 5.20 Försenade och uteblivna spelare

- A) Om en spelare är försenad är 10 minuters väntan godkänt.
- B) Försöksomgångarna skall ändå starta och den försenade spelaren har då inte rätt till någon försöksomgång även om denne infinner sig innan försöksomgångarna är slutförda.

- C) När 10 minuter gått går vinsten i singelspel och parspel till motståndarlaget.
- D) I tremanna och fyrmannalag så skall den uteblivna spelaren räknas som spelare nummer 2 och skall då spelas enligt följande: Lead, lead second, lead, lead, second.
- E) Om den försenade spelaren dyker upp efter att servemattan har lagts på plats så är det för sent att delta.
- F) Ett lag med som spelat en match med en utebliven spelare kan inte gå till A-slutspel.

### 5.21 Resultat efter varje omgång

#### Poängberäkning:

- A) Poäng eller poängerna skall tilldelas de eller det klot som befinner sig närmare jacken än motståndarens närmaste klot.
- B) Ett lag kan begära att 30 sekunders tid skall gå innan någon beträder mattan efter det att sista klotet stannat.
- C) Varken jack eller något klot får flyttas innan bägge sidorna är överens om poängfördelningen. Undantaget är när några klot skall mätas. Endast ansvariga spelare vid huvudet ska ta bort klot från mattan. Om en spelare tar bort klot från mattan innan överenskommelsen är gjord kan motståndarens sida begära 1 poäng per klot som flyttats.
- D) Ingen mätning är tillåten innan sista klotet i omgången har stannat.
- E) När sista klotet i omgången har stannat är endast EN spelare från varje lag tillåten på mattan för att överlägga om poängfördelningen.

### 5.22 Mätning

- För mätning skall endast på marknaden godkända mätare användas.
- Mätning skall ske på närmaste punkt mellan jack och klot.
- Stor hänsyn skall tas innan något klot vidrörs.

### 5.23 Oavgjord omgång

Om man inte kan särskilja två klot är omgången oavgjord men omgången skall räknas som spelad. Och nästkommande omgång skall spelas ut som den föregående.

### 5.24 Sista klotet i omgången

Om ett lag så önskar behöver de inte spela upp sitt sista klot. Dock skall motståndarsidan göras uppmärksamma på det. Och när ett sådant beslut har tagits kan det inte ändras.

### 5.25 Tie Break

- A) Vid oavgjort och en vinnare måste utses skall tie break spelas, om 3 ends.

- B) Startordningen skall lottas av spelare nummer 1 och vinnaren väljer vem som spelar först i omgång 1 och 3 motståndaren väljer vem som spelar först i omgång 2.
- C) Tie break spelas bäst av 3 omgångar.
- D) Skulle det fortfarande vara oavgjort så är det ny lottdragning och ännu en omgång spelas tills en vinnare utses.
- E) Inga touchers räknas
- F) I singelspel 2 klot per spelare i övriga spelformer 1 klot per spelare.

## 5.26 Matchresultat

De vinner som har flest poäng när matchen är avslutad.

## 5.27 Åskådare

Åskådare måste befinna sig på behörigt avstånd från spelmattan. Åskådare får heller inte ge råd eller störa spelet.

## 5.28. Avbytare

### Tävling i singel, parspel, tre och fyrmannaspel.

En spelare får användas som avbytare förutsatt att den inte tidigare har deltagit i tävlingen. Detta ska vara anmält innan med namn, en utbytt spelare kan sen inte bli inbytt igen. Spelaren som är anmäld som avbytare ska också betala startavgift samt ha svensk licens. En avbytare får heller inte ha deltagit i något annat lag under tävlingen.

## 6. Markör

En markör skall:

- A) Känna till SBF:s spelregler.
- B) Använda godkända mätinstrument och krita.
- C) Sköta scoreboard.
- D) Innan spel vara förtrogen med spelarnas klot.
- E) Bevittna lottdragningen.
- F) Kontrollera att servmattan ligger rätt. Placera jacken på det avstånd som spelaren som skall spela ut begärt.
- G) Vara strikt neutral.
- H) Svara på frågor från spelarna men inte ge information som spelaren inte begärt.
- I) Inte kommentera spelet.
- J) Enbart kommunicera med spelaren som står i tur att spela ut.
- K) Endast bekräfta poäng på scoreboarden när spelarna är överens.
- L) Mäta endast när det begärs. Endast flytta på klot efter att spelarna är överens om poängfördelningen.
- M) Om det är svårt att mäta skall markören tillkalla domaren.

- N) Hålla spelarna uppdaterade på poängställningen i matchen.
- O) Markera touchers och ta bort gamla kritmarkeringar.
- P) Plocka bort ogiltiga klot från banan och diket.
- Q) Bedöma när klot är på eller av linjen.
- R) Efter genomförd match se till att spelarna signerar poängkortet och sedan överlämna detta till tävlingsledaren.
- S) Uppmärksamma berörda i omgivningen när en spelare signalerat att denne tänker göra ett sprängande slag.

## 7. Domare

En domare skall:

- A) Övervaka att SBF:s spelregler följs.
- B) Se till att spelet fortlöper och att det spelas på ett sportsligt och tävlings- mässigt sätt.
- C) Vara tillgänglig för konsultationer rörande spelreglerna.
- D) Sköta mätning vid alla svårbedömda situationer. Domarens beslut skall alltid gälla och domarens beslut får inte påverkas av andra.
- E) Fälla avgörande i alla regeltvister. Domarens beslut är alltid gällande.
- F) Inte kommentera, ge råd eller ge beröm.
- G) Domaren skall ALLTID vara strikt neutral.
- H) Vara fullt inbegripen i spelregler och nya tillägg.
- I) Domaren skall alltid medföra reglerna så de alltid kan verifieras vid bedömningar.
- J) Domaren skall endast mäta med godkända mätinstrument.
- K) Om en händelse inträffar som inte finns i regelboken skall alltid domarens goda omdöme fälla avgörandet.



## 8. FAIR PLAY

- Kom i tid till din match.
- Önska lycka till innan matchen.
- Var en god vinnare och en god förlorare.
- Tacka alltid för matchen.
- I bowls så ger man poäng till motståndaren, man tar inte poäng.
- Visa uppskattning för ett bra slag av motståndaren.
- Jubla inte åt en miss från motståndaren.
- Be om ursäkt för ett turslag.
- Klaga inte på dina medspelare, ingen gör ett dåligt slag med mening.
- Om ni påkallar domare för mätning ska alla spelare befinna sig bakom fendern och låta domaren mäta.
- Håll ett rimligt speltempo, stå inte för länge och tänk och diskutera.
- Stå bakom fendern när motståndaren spelar.
- Trampa inte upp i spelhuvudet om klot står upp.
- Respektera spelet på banan bredvid och ta hänsyn till det när du går och står vid mattan.