

## **SBF:s regler för bowls 2020** Senast uppdaterad 2019-12-08

### **INDEX**

#### **A. UTRUSTNINGEN**

1. RINKMATTAN
2. KASTMATTAN
3. DIKET OCH FENDERN
4. MITTBLOCKET
5. RINKMATTANS MARKERINGAR

#### **B. KLOTEN**

1. ALLMÄNT
2. LEVANDE KLOT
3. DÖTT KLOT
4. FLYTTAT KLOT
5. KLOT SLAGET ÖVER FENDERN
6. TOUCHER
7. LINJEAVGÖRANDE

#### **C. JACKEN**

1. ALLMÄNT
2. LEVANDE JACK
3. DÖD JACK
4. FLYTTAD JACK
5. JACK SLAGEN ÖVER FENDERN
6. JACK I DIKET
7. JACK UTANFÖR RINKMATTAN
8. JACK SOM STUDSAR TILLBAKA

#### **D. SPELA SPELET**

1. FORM OCH LÄNGD
2. SPELFORMER
3. ÖVNING
4. LOTTNING AV STARTORDNING
5. SPELA FÖRST
6. PLACERA KASTMATTAN
7. PLACERA JACKEN
8. FOTSTÄLLNING PÅ KASTMATTAN
9. FOTFEL
10. ÄGA RINKMATTAN
11. SPELARNAS PLACERING

#### **E. SPELARNAS OCH DERAS UPPGIFTER**

1. SKIPERN
2. TREAN
3. TVÅAN I TREMANNA SPEL
4. LEADERN
5. DIRIGERA SPELET LAGLEDARE
6. HÅRDA KAST
7. UPPFÖRANDE
8. GÅ TILL SPELHUVUDET - SINGELSPELARE
9. ERSÄTTARE
10. RESULTATGIVNING

#### **F. ÖVERTRÄDELSE AV SPELREGLERNA**

1. BÄRA MED SIG KLOTET UPP LÄNGS RINKMATTAN
2. FÖLJA KLOTET UPP LÄNGS RINKMATTAN
3. SPELA INNAN SENASTE KLOTET STANNAT
4. ÄNDRA SPELORDNINGEN
5. SPELA I FEL ORDNING
6. SPELA FEL KLOT
7. TAPPAT KLOT
8. BYTA KLOT
9. LÄMNA RINKMATTAN
10. SAKNAD SPELARE
11. SPELA DÅ EN SPELARE SAKNAS
12. FÖREMÅL PÅ RINKMATTAN
13. FENDERN FLYTTAD

#### **G. RESULT AV EN OMGÅNG**

1. POÄNG
2. LEVANDE OMGÅNG INGET RESULTAT
3. MÄTNING
4. SISTA KLOT I EN OMGÅNG
5. SKILJEOMGÅNG VID LIKA RESULTAT
6. MATCHVINNARE

#### **H. KLÄDSEL**

1. KLÄDSELBESTÄMMELSER
2. SKOR

#### **I. FUNKTIONÄRERS UPPGIFTER OCH ÅSKÅDARNAS SKYLDIGHETER**

1. MARKÖREN
2. DOMAREN
3. ÅSKÅDARE

BILAGA 1 A. Definitioner och B. Ordförklaringar.

BILAGA 2 Bestämmelser för utrustning och linjemarkeringar.

BILAGA 3 Kastmattan (diagram).

BILAGA 4 Rinkmattans markeringar och mått (diagram).

BILAGA 5 Vägledning för spelare med funktionshinder.

BILAGA 6 Godkända avståndsmätinstrument.

BILAGA 7 Godkända rullmotståndsmätinstrument.

#### **A. UTRUSTNINGEN**

##### **1. RINKMATTAN**

- a. Rinkmattans rullmotstånd måste uppfylla SBF:s krav enligt BILAGA 7.
- b. Den största längden ska vara 13 750 mm och den minsta längden 12 200 mm inklusive diken. Ändring av en rinkmattas längd måste ske genom justering av det döda området längd. Bredden ska vara 1830 mm med en avvikelse på +/- 50 mm.
- c. Golvet bör vara jämt.

##### **2. KASTMATTAN**

Kastmattan ska vara 610 mm lång och 355 mm bred eller 600mm lång och 360 mm bred. Över- och undersidan av kastmattan måste vara av ett halkfritt material.

### 3. DIKET OCH FENDERN

a. Dikets djup ska vara 300 mm och i detta mått ingår 12 mm markeringstape. Dikets bredd ska vara 1830 mm. Baktill och på båda sidorna ska det omslutas av en fender som inte sträcker sig mindre än 70 mm och inte mer än 75 mm över rinkmattans yta, med en största tjocklek av 75 mm och en minsta tjocklek av 70 mm.

Fenderns alla mått tas från rinkmattans yta eftersom de flesta tillverkarna har förlängt mattorna för att göra det möjligt att placera fendern ovanpå mattan för att utgöra dikets gränser.

b. Fendern ska vara vitfärgad och **får inte** täckas av någon sorts material.

c. Fendern ska vara en styv träkonstruktion av barr- eller lövträ med den bakre skenan i ett enda stycke och kortändarna styvt fastsatta i 90° vinkel mot den bakre skenan.

Detta innebär att det inte ska finnas någon sektion med gångjärn i fenderkonstruktionen. Om man, på grund av transportproblem sätter dit gångjärn, måste man använda ett säkert sätt för att låsa de rörliga delarna i ett fast läge när fendern placerats på rinkmattan.

d. På fenderns översida kan ett hål cirka 25 mm djupt och 30 mm brett borras för markeringskriterior.

e. Det är tillåtet att sätta nivååttor på fenderns kortändor för att få dem i höjd med mattans yta.

### 4. MITTBLOCKET

a. Mittblocket ska vara 380 mm långt och sträcka sig inte mindre än 70 mm eller mer än 75 mm över rinkmattans yta med en största tjocklek av 75 mm och med en minsta tjocklek av 40 mm.

b. Den får vara fyrkantig eller rundad i ändarna och måste vara gjord av trä.

c. Den ska vara vitfärgad och får inte täckas av någon sorts material.

d. Den får inte sitta fast i rinkmattans yta.

### 5. RINKMATTANS MARKINGAR

Alla linjemarkeringar på rinkmattan måste vara gjorda av 12 mm bred, vit häfttape. Markeringar måste alltid vara tydligt och rätt definierade. (Se Bilaga 4 diagram).

a. Dikeslinjer, vilka ingår i dikena och definierar gränsen för dikena, ska vara markerade tvärs över de båda ändarna av rinkmattan 300 mm från fenderna.

Gränsen sträcker sig lodrätt uppåt.

b. Dödlinjer, vilka ingår i de döda områdena och definierar gränsen för de döda områdena, ska vara markerade tvärs över rinkmattan 2745 mm från de båda dikeslinjerna. Gränsen sträcker sig lodrätt uppåt.

c. Jacklinjer, vilka definierar var jacken måste placeras, ska vara markerade längs rinkmattans mitt 915 mm långa med ena änden 915 mm från dikeslinjen och den andra änden 915 mm från dödlinjen.

d. Kastlinjer, vilka ingår i ytan utanför kastområdet och definierar gränsen för områdena utanför kastområdet, ska vara markerade 1370 mm långa med början i rät vinkel mot dikeslinjen och avståndet på varje sida från rinkmattans mittlinje ska vara 330 mm. Gränsen sträcker sig lodrätt uppåt.

e. Kastmattlinjer, vilka definierar inom vilka gränser kastmattan måste placeras, ska vara markerade 300 mm långa med början i rät vinkel mot dikeslinjen mot fendern och avståndet på varje sida från rinkmattans mittlinje ska vara 175 mm. Gränsen sträcker sig lodrätt uppåt.

f. Mittblockslinjen, vilken definierar var mittblockets mittlinje måste placeras, ska vara markerad 380 mm lång och centrerad tvärs över rinkmattans mitt.

### B. KLOTEN

#### 1. ALLMÄNT

a. Klotens diameter får inte överstiga 134 mm eller vara mindre än 114 mm i diameter och vikten får inte överstiga 1.59 kg.

- b. Det är förbjudet att ändra klotens viktfordelning.
- c. Färgade etiketter eller klistermärken får användas för att identifiera klot och är en del av det klotet. Om flera klistermärken sätts ovanpå varandra är klotet ogiltigt.
- d. För allt tävlingsspel måste spelarna använda klot speciellt gjorda för alla de typer av bowlsspel som godkänts av SBF.
- e. Kloten får vara gjorda av trä, komposit eller plast och får vara av vilken färg som helst.
- f. Spelarna får spela med ett blandat klotset.

## 2. LEVANDE KLOT

Ett levande klot är:

- a. ett klot som under sin ursprungliga bana på rinkmattan blir liggande helt inom det levande området, även om det hänger över rinkmattans kant eller
- b. ett klot som under sin ursprungliga bana på rinkmattan bryter dikeslinjen, men inte vidrör någon "toucher" eller jacken i diket, inte vidrör fendern eller vidrör golvet eller mittblocket och blir liggande helt inom det levande området, även om det hänger över rinkmattans kant eller
- c. ett klot som under sin ursprungliga bana på rinkmattan vidrör jacken antingen direkt eller genom att studsas mot något eller några klot, även om det stannar i diket eller vidrör fendern efter att det vidrörde jacken. Ett sådant klot är levande och ska kallas "toucher" och dess läge i diket måste markeras så att det kan återplaceras om det flyttats på ett inte regelrätt sätt.

## 3. DÖTT KLOT

Ett klot är dött och **måste** tas bort från rinkmattan om

- a. det spelats från ett fotförläge eller
- b. det vidrör mittblocket eller går över det eller
- c. det inte går förbi dödlinjen eller
- d. det stannar i diket utan att vidröra jacken eller
- e. det vidrör eller studsas tillbaka från fendern eller vidrör en toucher eller jacken som är i diket, om inte klotet ifråga är en toucher eller
- f. när det stannar så att någon del av klotet bryter någon del av dikeslinjen, om det inte är en toucher eller
- g. när det stannar så att någon del av klotet bryter någon del av dödlinjen eller
- h. det vidrör golvet eller lämnar rinkmattan (undantag i Regel F 13).

## 4. FLYTTAT KLOT

### a. Flyttat av en icke-toucher

(i) Om ett eller flera klot i huvudet flyttats av

- ett klot som studsas tillbaka från en toucher eller jacken som är i diket eller
- ett klot som studsas mot fendern eller
- ett klot eller jack i diket som flyttas av en icke-toucher (undantag i Regel B 5) måste klotet/en återplaceras så nära som möjligt till sitt ursprungliga läge av den motståndare som är ansvarig för huvudet och omgången måste spelas färdig.

(ii) Om ett eller flera klot i huvudet flyttats av

- ett klot som spelats från ett fotförläge eller
- ett klot som vidrör eller passerar över mittblocket (undantag i Regel B 5) har motståndarnas skipper följande möjligheter:

återplacera klotet/en så nära sina ursprungliga lägen som möjligt eller

- låta klotet/en vara kvar i sitt nya läge eller
- spela om omgången och då **måste** den spelas från samma håll.

### b. Flyttats av en deltagande spelare.

Om ett klot i rörelse eller i vila på rinkmattan eller om en toucher i diket påverkats eller flyttats av någon av spelarna har motståndarnas skipper följande möjligheter:

- återplacera klotet så nära sitt ursprungliga läge som möjligt eller
- låta klotet vara kvar i sitt nya läge eller
- förklara klotet dött och ta bort det från rinkmattan eller
- spela om omgången och då måste den spelas från samma håll.

**c. Flyttats av en person som inte spelar eller något annat föremål.**

Om ett klot i rörelse eller i vila på rinkmattan eller om en toucher i diket påverkats eller flyttats av en person som inte deltar i matchen eller av en jack eller ett klot från en annan rinkmatta eller av något annat föremål måste de två skippers komma överens om dess ursprungliga läge. Om skippers inte lyckas komma överens måste omgången spelas om från samma håll.

**d. Flyttats av markören i singelspel.**

Om ett klot flyttats av markören under mätning måste markören återplacera det så nära sitt ursprungliga läge som möjligt om båda spelarna är överens. Om spelarna inte kan komma överens måste omgången spelas om från samma håll. (Om ytterligare något klot skulle flyttats gäller Regel B 4 (c)). I singelspel räknas spelarna som skippers).

Om en eller flera poäng redan har utdelats, ska spelaren som fått poängen också ha möjlighet att acceptera detta som resultatet av den omgången.

**e. Flyttats av domaren.**

Om domaren under mätning oavsiktligt flyttar ett eller flera klot, måste domaren återplacera det eller dem så nära den plats där de ursprungligen låg som möjligt innan beslutet fattas. Domaren är den ende som har talan i frågan.

## **5. KLOT SLAGET ÖVER FENDERN**

**a.** Om ett klot kastas med sådan kraft att det går över eller gör att ett annat klot går över fenderns bakkant eller sidor har motståndarnas skipper följande möjligheter:

- kräva 3 poäng och räkna omgången som spelad eller
- räkna omgången som en spelad omgång och kräva de poäng som finns eller
- spela klart omgången eller
- spela om omgången från samma håll som vid en död omgång.

**b.** Om ett klot och jacken samtidigt slås över fenderns bakkant eller sidor gäller regeln om jackar (se Regel C5).

## **6. TOUCHER**

**a.** En toucher måste markeras tydligt med krita av en medlemmarna på spelarens sida eller markören innan nästa klot har stannat. (Se också toucher i Bilaga 1).

**b.** Om ett klot inte märkts på detta sätt innan nästa klot har stannat är det inte längre en toucher (se Regel D 10 c).

**c.** Om skippern, spelaren som har ansvaret för huvudet eller markören anser att ett försök att markera ett sådant klot skulle få det att falla omkull eller flyttas ska det inte markeras men det **måste** förklaras vara en toucher och måste sedan markeras om risken upphör under spelets gång.

**d.** I singelspel ska markören markera alla touchers och visa spelarna varje klot som är en toucher som de inte kunnat markera.

**e.** Alla touchermärken måste tas bort innan ett klot spelas.

**f.** Om ett klot med märke som inte tagits bort spelas måste skippern, spelaren som har ansvaret för huvudet eller markören ta bort märket så snart klotet har stannat eller om det är risk för att ett sådant klot skulle falla omkull och flytta andra klot eller jacken måste detta anges och märket tas bort om läget förändras.

- g.** Touchers får påverka jacken eller andra touchers i diket. Jacken och varje sådan toucher som flyttats måste vara kvar i sina nya lägen.
- h.** Touchers som studsar tillbaka till det levande området från jacken, fendern eller andra touchers är levande och i spel där de blev liggande.

## **7. LINJEAVGÖRANDE**

- a.** Ett linjeavgörande kan begäras när som helst under en omgång och varje klot som bryter dikeslinjen eller dödlinjerna **måste** tas bort.
- b.** Varje icke-toucher i diket **måste** tas bort så snart det upptäcks. Med andra ord ett dött klot är ett dött klot oavsett omständigheterna.

## **C. JACKEN**

### **1. ALLMÄNT**

Jacken ska vara rund och vit eller gulffärgad och vara gjord av ett material som godkänts av SBF. Dess diameter får inte vara mindre än 63mm eller mer än 70 mm. Dess vikt får inte vara mindre än 397g eller mer än 907g.

### **2. LEVANDE JACK**

- a.** En jack är levande och får spelas av ett levande klot om jacken är inom det levande området eller om någon del av den är inom det levande området när den bryter dikeslinjen. En levande jack får påverka en toucher i diket och ska då ligga kvar i sitt nya läge vilket måste markeras så att den kan återplaceras om den flyttas på ett felaktigt sätt.
- b.** Om någon del av jacken är kvar i det levande området när den bryter dikeslinjen, kan den spelas av ett levande klot och detta klot är en toucher om den blir kvar i det levande området och detta område innefattar också diket. Detta innebär också att varje levande klot som i sin ursprungliga bana på rinkmattan går i diket utan att vidröra fendern eller något klot i vila i diket och vidrör någon del av jacken som bryter dikeslinjen men har kvar någon del i det levande området är en toucher och måste markeras. Om den har stannat i diket måste dess läge markeras så att den kan återplaceras om den flyttas på ett felaktigt sätt.

### **3. DÖD JACK**

Jacken är död om

- a.** någon del av den vidrör golvet eller någon annan yta som inte används för spelet utom fendern (undantag i Regel F 13) eller
- b.** den slås över rinkmattans gräns av ett klot i spel, dvs. över fendern, över rinkmattans sida eller över dödlinjen (se också Regel C5 och C7) eller
- c.** den efter att ha studsat stannat antingen helt inom det döda området eller att någon del av den bryter dödlinjen.

Om jacken knuffats till kanten av mattan och sedan faller av under det fortsatta spelet, utan påverkan av att ett annat klot som träffat den, anses omgången vara död och måste spelas om från samma håll.

### **4. FLYTTAD JACK**

#### **a. Flyttad av en icke toucher**

- (i).** Om en jack flyttats av ett klot
  - som har spelats från ett fotförläge eller
  - som vidrört eller passerat över fendern eller
  - som är en icke-toucher som har studsat tillbaka från fendern eller
  - som är en icke-toucher som vidrört jacken i diket (undantag se Regel C5 ska jacken återplaceras så nära sitt ursprungliga läge som möjligt av motspelaren som är ansvarig för huvudet.

(ii). Om jacken och kloten flyttats gäller Regel B 4 a.

**b. Flyttad av en deltagande spelare**

Om en jack i rörelse eller i vila på rinkmattan påverkats av eller flyttats av en spelare har motståndarnas skipper följande möjligheter:

- återplacera jacken så nära sitt ursprungliga läge som möjligt eller
- låta den vara kvar i sitt nya läge eller
- spela om omgången från samma håll.

**c. Flyttad av en icke-spelare eller annat föremål**

(i) Om en jack i vila eller i rörelse på rinkmattan påverkats av eller flyttats av en icke-spelare eller en jack eller ett klot från en annan rinkmatta eller av något annat föremål måste de spelare som är ansvariga för huvudet komma överens om var jacken ursprungligen låg och återplacera den.

(ii). Om de inte kommer överens måste omgången spelas om från samma håll.

**d. Flyttad av markör i singelspel**

(i) Om jacken flyttats av markören vid mätning måste den återplaceras så nära sitt ursprungliga läge som möjligt och båda spelarna måste vara överens om läget. Om spelarna inte kan komma överens måste omgången spelas om från samma håll.

(ii) Om ett eller flera poäng redan utdelats ska den spelare som fått poängen kunna välja detta som resultatet av den omgången.

**e. Flyttad av spelare vid mätning**

Om en spelare vid mätning oavsiktligt flyttar jacken har den motspelare som ska samtycka till poängen följande möjligheter:

- återplacera jacken så nära sitt ursprungliga läge som möjligt eller
- samtycka till poäng/en som redan krävts eller
- samtycka till eller acceptera poäng/en som redan getts eller
- spela om omgången från samma håll.

**f. Flyttad av domaren**

(i) Om domaren oavsiktligt flyttar jacken vid mätning måste domaren återplacera den i sitt ursprungliga läge innan beslut fattas.

(ii) Domaren är den ende som har talan i frågan och domarens beslut är slutgiltigt.

## **5 JACK SLAGEN ÖVER FENDERN**

Om en spelar slår jacken över fenderns bakkant eller sidor har motståndarnas skipper följande möjligheter:

- kräva 3 poäng och räkna omgången som avslutad eller
- spela om omgången från samma håll som vid en död omgång.

## **6. JACK I DIKET**

Om jacken slås in i diket måste dess läge markeras med krita så att den kan återplaceras om den flyttas på ett inte regelrätt sätt. En jack i vila i diket kan bara flyttas till ett nytt läge av en toucher.

## **7. JACK UTANFÖR RINKMATTAN**

**a.** I en match över 10 omgångar eller fler får varje lag (i singelspel, parspel, tremannaspel eller fyrmannaspel) knuffa jacken över rinkmattans sida högst tre gånger utan plikt. Vid varje ytterligare omgång då de knuffar jacken av mattan är plikten 3 poäng till det andra laget. I singelspel med två klot är plikten 2 poäng.

**b.** Omgångar där plikt inte utdelas ska spelas om från samma håll och ska inte räknas som en spelad omgång. Alla omgångar där poäng krävts ska räknas som spelade omgångar.

**c.** I matcher med färre än 10 omgångar får varje lag bara knuffa jacken av mattan två gånger utan att få plikt.

**d.** Det lag som inte brutit mot regeln kan välja att inte ta emot de poäng de fått och spela om omgången från samma håll.

## **8. JACK SOM STUDSAR TILLBAKA**

Om jacken slås mot fendern och studsar tillbaka till det levande området eller om den studsar tillbaka från en toucher i diket till det levande området eller om den efter att ha spelats in i diket flyttas av en toucher så att den kommer tillbaka till det levande området ska den spelas med på samma sätt som om den aldrig lämnat det levande området.

## **D. SPELA SPELET**

### **1. FORM OCH LÄNGD**

En bowlmatch kan spelas på en eller flera rinkmattor. Matchen kan bestå av ett fastställt antal kast eller omgångar eller spelas under en viss förutbestämd effektiv tid.

### **2. SPELFORMER**

En match kan spelas på en rinkmatta som

**a. Singelspel** med 2 spelare vilka kallas skipper som spelar 2, 3 eller 4 klot ett i taget och växelvis.

**b. Parspel** (Pairs game) med två spelare på varje sida vilka kallas leader och skipper och båda spelar 2, 3 eller 4 klot. De 2 leaders ska spela alla sina klot ett i taget, växelvis och i turordning innan de byter sida med skippers som sedan spelar alla sina klot ett klot i taget, växelvis och i turordning.

**c. Tremannospel** (Triples game) med 3 spelare på varje sida vilka kallas leader, tvåa och skipper och varje spelare spelar 2 eller 3 klot ett i taget och växelvis, varje leader spelar alla sina klot innan tvåorna tillåts spela sina klot. Leaders ska stanna kvar på kastsidan tills båda tvåorna har spelat alla sina klot, sedan ska dessa 4 spelare byta sida med skippers som sedan ska spela sina klot ett i taget, växelvis och i turordning.

**d. Fyrmannospel** (Fours game) med 4 spelare på varje sida vilka kallas leader, tvåa, trea och skipper i den turordning de spelar. Varje spelare ska bara spela 2 klot ett i taget, växelvis och i turordning.

**(i)** Leaders ska spela båda sina klot innan tvåorna tillåts spela sina klot.

**(ii)** Om ingen trea är vid huvudsidan ska båda treorna spela sina klot ett i taget och i turordning. Dessa spelare ska sedan byta sida med skippers som sedan spelar sina klot ett i taget och växelvis.

**(iii)** Om en eller båda treorna väljer att vara vid huvudsidan medan leaders och tvåorna spelar sina klot (se också Regel E 2) ska leaders och tvåorna spela sina klot enligt ovan och sedan gå till huvudsidan. Treorna ska lämna huvudet när det är deras tur att spela och får inte gå tillbaka till huvudsidan.

**e. Lagtävling** ska spelas av två lag på ett förutbestämt antal rinkmattor och varje lag ska bestå av lika många spelare.

### **3. ÖVNING**

Tävlingsledningen måste bestämma när och var och i vilken form övningen ska få äga rum.

### **4. LOTTNING AV STARTORDNING**

**a.** I en lagtävling ska lagkaptenerna lotta. Den som vinner får välja att spela först eller sist på alla banor.

**b.** I matcher som spelas på 1 rinkmatta ska leaders lotta både före starten på en match och också före starten på varje efterföljande set i den matchen och vinnaren får välja att spela först eller sist.

### **5. SPELA FÖRST**

**a.** I alla omgångar efter den första måste vinnaren av den föregående omgången spela först.



**b.** Om en omgång delades (inga poäng) eller ska spelas om måste den spelare som spelade först i den omgången spela först igen.

## **6. PLACERA KASTMATTAN**

**a.** När en omgång börjar ska den spelare som spelar först placera kastmattan inom kastmattslinjerna med en av kortsida i kontakt med fendern.

**b.** Kastmattan får inte flyttas förrän omgången är färdigspelad. Om den av misstag flyttas måste den flyttas tillbaka till sitt rätta läge av den följande spelaren.

**c.** Den sista spelaren som spelat i omgången ska ta bort kastmattan från rinkmattan.

## **7. PLACERA JACKEN**

**a.** Markören i singelspel ska placera jacken på jacklinjen där den som ska spela först begär att den ska placeras.

**b.** Skippern på den sida som ska spela först ska placera jacken på jacklinjen på det avstånd som skippern väljer.

**c.** Jacken får placeras varsomhelst på jacklinjen och den får sticka ut utanför jacklinjens ände men den måste vara i kontakt med jacklinjen.

## **8. FOTSTÄLLNING PÅ KASTMATTAN**

**a.** I det ögonblick som spelaren kastar klotet **måste** spelaren ha hela ena foten helt inom kastmattans gränser antingen i kontakt med eller omedelbart ovanför kastmattan.

**b.** Den andra foten får helt placeras på kastmattan eller delvis på kastmattan och delvis på kastområdet eller helt inom kastområdet.

**c.** Kastområdet visas som ett diagonalrutat område i diagrammet i Bilaga 3. Kastlinjerna, den synliga delen av dikeslinjen och kastmattans linjer är inte en del av det rutade, godkända kastområdet.

**d.** Ingen del av kroppen får ha kontakt med dikesområdet eller någon del av rinkmattan utanför det godkända kastområdet.

Handskar, skor eller annan klädsel, men inte själva klotet, är en del av spelarens kropp.

Fotfel är att bryta mot denna regel.

## **9. FOTFEL**

**a.** I parspel, tremannaspel och fyrmannaspel är det spelarna på kastsidans skyldighet att påtala fotfel.

**b.** I singelspel får bara de inblandade spelarna och domaren påtala fotfel.

**c.** Om en spelare i singelspel gör fotfel måste markören stoppa klotet och ta bort det från rinkmattan.

**d.** I alla andra spelformer måste motståndarnas spelare som är ansvarig för huvudet stoppa och ta bort det felaktigt spelade klotet.

## **10. ÄGA RINKMATTAN**

**a.** Den sida vars klot spelas äger rinkmattan.

**b.** Spelarna som äger rinkmattan får inte störas, retas, buas åt eller distraheras av sina motståndare.

**c.** Så snart ett klot har stannat och efter att man hunnit markera en toucher, ta bort döda klot eller gjort linjeavgöranden övergår ägandet av rinkmattan till den andra sidan.

## **11. SPELARNAS PLACERING**

Spelare som inte är i färd med att spela eller kontrollera spelet **måste** vara borta från rinkmattan och om det är praktiskt möjligt vara bakom fendern.

## **E. SPELARNAS OCH DERAS UPPGIFTER**

### **1. SKIPPERN**

- a.** Skipperen har **ensam** ansvaret för sin sida och dennes instruktioner måste följas av lagets alla spelare.
- b.** Tillsammans med motståndarnas skipper ska de besluta om alla ifrågasatta poäng. När båda skippers är överens är deras beslut slutgiltigt. Om de inte kan komma överens ska någon av dem kalla på domaren som sedan ska döma och dennes beslut är slutgiltigt. Om det inte finns någon officiell domare ska någon person som godkänts av båda skippers fungera som domare och dennes beslut är slutgiltigt.
- c.** Medan de är vid huvudet måste de markera alla touchers, ta bort markeringar på alla icke-touchers och markera läget för touchers och jacken i diket. De måste ta bort döda klot från rinkmattan och återplacera en flyttad fender. De måste återplacera jacken eller toucher i diket om de flyttats på annat sätt än av en toucher eller jacken. Tillsammans med motståndarnas skipper måste de besluta om klot på linjen och alla andra frågor eller tillkalla domaren som får fatta beslut.
- d.** De får vara kvar vid huvudet tills det är deras tur att spela. De får gå fram till huvudet när de äger rinkmattan.
- e.** När skipperen är på kastsidan är det dennes skyldighet att påtala fotfel (se också Regel D 9).
- f.** När en match är avslutad måste skipperen kontrollera och signera resultatkortet och se till att det genast lämnas till kommittén annars kan spelaren/laget diskvalificeras.

### **2. TREAN**

- a.** Trean ska göra alla mätningar och komma överens om poängen, tillåta motståndarens trea att också mäta och meddela skipperen resultatet. Endast om treorna inte kan komma överens ska de tillkalla skipperen som sedan ska fatta beslut.
- b.** Trean måste markera alla touchers, ta bort markeringar på alla icke-touchers, markera läget för touchers och jacken i diket. De måste ta bort döda klot från rinkmattan och återplacera en flyttad fender. De måste återplacera jacken och varje toucher i diket som inte flyttats på annat sätt än av en annan toucher eller av jacken.
- c.** Trean ska bara ta över ansvaret för huvudet när skipperen ska spela och deras sida äger rinkmattan. Om huvudet förändras ska trean informera skipperen och sedan dirigera spelet.
- d.** Treorna får stanna kvar vid huvudet tills det är deras tur att spela. De får inte återvända till huvudet eller passera kastsidans dödlinje förrän de byter sida när den första skipperen kommer till kastsidan med undantag för att återplacera mittblocket om det flyttats av ett klot de själva kastat.

### **3. TVÅAN I TREMMANASPEL**

- a.** Tvåan ska komma överens med motståndarsidans tvåa om poäng/en och meddela skipperen och den som utsetts att föra resultatet.
- b.** Tvåan ska bevisa kravet på poäng genom att mäta men får inte orsaka att något klot flyttas innan man kommit överens om poäng/en, tillåta motståndarnas tvåa att också mäta och om de inte kan komma överens tillkalla skipperen för att besluta.
- c.** Tvåan ska vara ansvarig för huvudet när det är skipperens tur att spela och deras sida äger rinkmattan. De ska informera skipperen om huvudet förändrats och sedan dirigera spelet.
- d.** Tvåan ska markera alla touchers och ta bort markeringar från icke-touchers.
- e.** Tvåan ska ta bort alla döda klot från rinkmattan.
- f.** Tvåan får inte gå fram till huvudet när tvåan är på kastsidan förrän motståndarnas tvåa har spelat alla sina klot.

### **4. LEADERN**

- a.** Leadern ska placera kastmattan korrekt och se till att jacken är korrekt centrerad på jacklinjen innan första klotet spelas.

**b.** Leaders får inte besöka huvudet eller gå till huvudsidan förrän alla de andra spelare i den omgången spelat alla sina klot.

## **5. DIRGERA SPELET**

Endast 1 spelare får dirigera spelet för den lagmedlem som håller på att spela. Andra lagmedlemmar och den till TL anmälde lagledaren i lagtävlingar får hjälpa till med att bestämma hur nästa slag ska spelas och får i samband med detta gå på mattan för att se på huvudet. Alla måste lämna rinkmattan innan nästa klot spelas.

## **6. HÅRDA KAST**

**a.** En spelare som tänker spela ett hårt kast **måste både med ord och tecken** varna spelaren som är ansvarig för huvudet eller markören i singelspel och måste sedan ge personerna i närheten av huvudet tid att uppmärksamma deras avsikt innan klotet kastas.

**b.** Spelaren som är ansvarig för huvudet eller markören i singelspel som har informerats om att ett hårt kast ska spelas **måste** informera alla andra spelare, domare, markör eller åskådare i närheten av huvudet om att ett sådant kast ska spelas.

**c.** Det är alltid spelaren som kastar klotets skyldighet att försäkra sig om att inte någon person är placerad så att det finns risk för skada.

**d.** En spelare som bryter mot denna regel kommer att varnas. Om en spelare bryter mot denna regel igen under en match måste tävlingsledningen beordra spelaren att lämna rinkmattan och spelaren får inte längre delta i tävlingen.

## **7. UPPTRÄDANDE**

**a.** Vid ett avsiktligt brott mot spelets regler eller ojust spel eller osportsligt uppträdande kan domaren varna den/de felande spelarna eller åskådare/na eller beordra dem att lämna rinkmattan eller området.

**b.** Om den felande är en spelare är ingen ersättare tillåten.

**c.** Spelaren ska alltid, utom vid ett **allvarligt fall av dåligt uppträdande**, först varnas **en** gång.

## **8. GÅ TILL HUVUDET – SINGEL SPELARE**

I singelspel med 4 klot har spelarna bara rätt att gå till huvudet när de äger rinkmattan efter att båda spelarna spelat två klot.

## **9. ERSÄTTARE**

I parspel, tremannaspel och fyrmannaspel ska de spelare som deltar i första matchen utgöra laget och ska i vanliga fall spela tillsammans under tävlingen.

En extra spelare – och samme spelare – får användas som ersättare när som helst under förutsättning att spelaren inte redan har spelat i tävlingen.

## **10. RESULTATREDOVISNING**

I alla spelformer, med undantag för singelspel där spelaren själv måste föra resultatkortet, måste skippern utse en av sina spelare eller sig själv till att föra resultatkortet. Resultatkort som förts av någon annan än den utsedde är ogiltigt.

Den som ska föra resultatkortet måste

**a.** se till att namnen på alla spelarna har förts in på resultatkortet.

**b.** se till att resultatet som man kommit överens om efter varje avslutad omgång tillsammans med sammanlagda totalresultaten både för och emot har antecknats.

**c.** tillsammans med motståndarens resultatförare efter varje omgång kontrollera att resultatkortet stämmer överens.

- d. se till att resultatavslaget löpande stämmer överens med resultatkortet.
- e. se till att skippern får det färdiga resultatkortet efter varje match för underskrift innan resultatkortet lämnas till kommittén.

## **F. ÖVERTRÄDELSE AV SPELREGLERNA**

### **1. BÄRA MED SIG KLOTET FÖRBI DÖDLINJEN**

- a. Ingen spelare får bära med sig ett klot förbi dödlinjen när spelaren äger rinkmattan.
- b. En spelare som bryter mot denna regel måste varnas så snart spelaren passerar den närmaste dödlinjen eller dess förlängning och vid andra överträdelsen är det burna klotet ett dött klot.

### **2. FÖLJA MED KLOTET UPP LÄNGS RINKMATTAN**

- a. Ingen spelare får följa sitt klot upp till huvudet på rinkmattan eller lämna rinkmattan och följa det vid sidan av mattan.
- b. En spelare som bryter mot denna regel måste varnas så snart spelaren passerar den närmaste dödlinjen och vid andra överträdelsen kan motståndarnas skipper få klotet stoppat och borttaget från rinkmattan eller få spela om omgången från samma håll.

### **3. SPELA INNAN SENASTE KLOTET HAR STANNAT**

- a. Ett klot som spelas innan det föregående klotet har stannat måste stoppas och tas bort från rinkmattan.
- b. Om ett sådant klot flyttat jacken eller klot/flera klot får motståndaren skipper antingen låta huvudet vara kvar i sitt ändrade skick eller förklara huvudet ogiltigt.  
Om huvudet förklaras ogiltigt måste omgången spelas om från samma håll.

### **4. ÄNDRA SPELORDNINGEN**

Spelarna får ändra sin spelordning efter avslutandet av en omgång men bara efter tillåtelse av sin skipper och efter att motståndarnas skipper informeras innan nästa omgång börjar. Om detta inte görs måste varje klot som spelas av en spelare som ändrat spelordning utan att båda skippers informerats behandlas enligt Regel F 5.

### **5. SPELA I FEL ORDNING**

- a. Om en spelare spelar innan det är spelarens tur att spela har motståndarnas skipper rätt att stoppa klotet och se till att det spelas i rätt ordning.
  - (i) Om klotet som spelats i fel ordning flyttat jacken eller klot/flera klot kan motståndarnas skipper antingen låta huvudet vara kvar som det är eller förklara det ogiltigt.
  - (ii) Om huvudet förklaras ogiltigt måste omgången spelas om från samma håll.
  - (iii) Om huvudet tillåts vara kvar i sitt nya läge ska de andra spelarna fortsätta i den nya spelordningen.
- b. Om både spelaren och motståndaren spelar sina klot och sedan inser att båda spelat i fel ordning måste omgången spelas färdig i den nya spelordningen.

### **6. SPELA FEL KLOT**

Om en spelare av misstag spelar ett annat klot än ett av sina egna klot måste det bytas ut mot spelarens eget klot.

### **7. TAPPAT KLOT**

Om ett klot tappas eller glider ur spelarens hand när spelaren är i färd med att kasta sitt klot får det tas tillbaka utan plikt och spelas om såvida det inte helt passerat närmaste dödlinje. Om det helt passerat dödlinjen är det ett dött klot och måste tas bort från rinkmattan.

## **8. BYTA KLOT**

Ingen spelare får byta sina klot under en match om de inte blivit skadade eller för att man protesterat mot att de inte överensstämmer med Regel B 1.

## **9. LÄMNA RINKMATTAN**

- a.** Ingen spelare får lämna rinkmattan när spelet pågår utan att först samråda med sin motspelare och då inte för längre tid än högst 10 minuter.
- b.** Om en spelare i en lagtävling tvingas lämna spelet, på grund av sjukdom eller annat godkänt skäl, kan en ersättare ta dennes plats om båda lagkaptenerna är överens.
- c.** Om den insjuknade spelaren återvänder efter att ersättaren gått in i matchen på rinkmattan, även om ersättaren ännu inte spelat något klot, får spelaren inte åter delta i spelet och spelaren kan inte heller vara ersättare i något annat lag.
- d.** Om motståndarnas kapten inte samtycker till att en ersättare får spela eller om det inte finns någon lämplig ersättare tillgänglig ska matchen fortsätta och den saknade spelaren ska inordnas som tvåa.

## **10. SAKNAD SPELARE**

- a.** Om en spelare i ett lag saknas vid den tidpunkt då matchen ska börja, kan 10 minuters väntan tillåtas.
- b.** Om övning är tillåten får den äga rum. Den saknade spelare har inte rätt att öva.
- c.** Om den saknade spelaren anländer innan övningen är avslutad får spelaren delta i matchen och det är bara rätten att öva som förlorats.
- d.** Om den saknade spelaren inte har anlänt innan den tillåtna tiden gått ut ska matchen i singel eller parspel ges till motståndarna.
- e.** Ett tremanna eller fyrmannaspel ska påbörjas med den saknade spelaren räknad som tvåa och spelordningen bestäms av Regel F 11.
- f.** Om den saknade spelaren anländer efter att kastmattan har lagts på plats för den första omgången får spelaren inte spela.

## **11. SPELA DÅ EN SPELARE SAKNAS**

Det blir ingen plikt och det ska inte spelas några extra klot av sidan med den saknade spelaren men i tremanna eller fyrmannaspel ska den saknade spelaren anses vara tvåa och en bestämd spelordning ska följas. Den ska vara LEADER, LEADER, TVÅA, LEADER, LEADER, TVÅA.

## **12. FÖREMÅL PÅ RINKMATTAN**

Under inga omständigheter får något föremål placeras på rinkmattan, på fendern, på jacken, på något klot eller någon annan stans för att hjälpa någon spelare eller påverka spelet.

## **13. FENDERN FLYTTAD**

- a.** Om fendern flyttas av en icke-toucher som går in i diket gäller följande regler:
  - (i)** I singelspel måste markören återplacera fendern, jacken och varje toucher som legat i diket till sina markerade lägen.
  - (ii)** Spelaren som har ansvaret för huvudet måste återplacera fendern, jacken och varje toucher som legat i diket till sina markerade lägen.
- b.** Om fendern flyttas av en toucher eller jacken som går in i diket och där sådant/sådana klot eller jacken vidrör golvytan inom den flyttade fenderns begränsningar gäller följande regler:
  - (i)** I singelspel måste markören återplacera fendern och placera jacken och/eller klot/kloten i det läge/de lägen där den/de vidrörde fendern eller lämnade rinkmattan och också återplacera jacken och/eller varje toucher som legat i diket till sina markerade lägen.

(ii) Motståndarsidans spelare som har ansvaret för huvudet måste återplacera fendern och placera jacken och/eller klot/kloten i det läge det/de lägen där de vidrörde fendern eller lämnade rinkmattan och också återplacera jacken och/eller varje toucher som legat i diket till sina markerade lägen.

## **G. RESULTAT AV EN OMGÅNG**

### **1. POÄNG**

- a.** Ett eller flera poäng ska utdelas för klotet eller kloten som är närmare jacken än motståndarnas närmaste klot.
- b.** När omgångens sista klot stannat ska det gå 30 sekunder, om någon av sidorna begär det, under vilken tid inga klot får vidröras, markeras, mätas eller flyttas. Begäran **MÅSTE** framföras omedelbart efter att det sista klotet stannat. Under denna tid får inte någon spelare gå inom det levande området.
- c.** Varken jacken eller något klot får tas bort förrän båda sidor är överens om resultatet med undantag för när ett klot eller flera klot måste tas bort för att kunna mäta ett annat klot. Det är bara den spelare som medger poäng som får ta bort ett eller flera klot från rinkmattan. Om en spelare tar bort ett eller flera klot innan man kommit överens kan motståndarna kräva en poängs plikt för varje klot som tagits bort.
- d.** Ingen mätning får ske innan sista klotet i en omgång har stannat.
- e.** När sista klotet i en omgång har stannat får bara en spelare från varje lag vara på mattan för att avgöra hur många poäng som ska utdelas.

### **2. LEVANDE OMGÅNG INGET RESULTAT**

- a.** När en omgång avslutats och de båda sidornas närmaste klot vidrör jacken eller är lika långt från jacken eller om det inte finns några klot i det levande området eller touchers i diket är det en levande omgång och **utan resultat**. Omgången ska registreras som en spelad omgång.
- b.** Spelaren som spelade först i den oavgjorda omgången ska spela först igen och den ska spelas från där den senaste omgången avslutades.

### **3. MÄTNING**

- a.** All mätning **måste** göras med utrustning som godkänts av SBF. (Se Bilaga 6). Att mäta med handen, foten eller något annat föremål än de godkända mätverktygen **är förbjudet**.
- b.** All mätning måste ske till båda föremålens närmaste punkter.
- c.** Om ett klot som ska mätas vilar mot ett annat klot som hindrar det från att mätas, ska de bästa tillgängliga hjälpmedlen användas för att fixera det i läge varefter det andra klotet ska tas bort. Att använd hand eller finger för detta ändamål **är förbjudet**.
- d.** Detta gäller också om fler än ett klot är inblandade och också om ett klot som inte ligger mot ett annat klot riskerar att falla innan mätningen är avslutad.
- e.** Om jacken är i ett sådant läge att den kan flyttas när den mäts ska de bästa tillgängliga hjälpmedlen användas för att fixera dess läge innan mätning görs.
- f.** Det **är förbjudet** att placera hand eller finger på jacken eller något klot som ska mätas och motståndarna ska kräva poäng/en eller vägra att godta poäng/en som man är oense om.

### **4. SISTA KLOTET I EN OMGÅNG**

Ingenting i dessa regler innebär att det är nödvändigt för den sista spelaren att spela sitt sista klot i en omgång, men motståndarna måste informeras innan man börjar fastställa resultatet av omgången. Efter att motståndarna informerats får klotet inte spelas.

### **5. SKILJEOMGÅNG VID LIKA RESULTAT**

- a.** Om det är oavgjort när en match där vinnare måste utses är över måste en extra omgång spelas.

- b. Lagkaptenerna i en lagmatch eller leaders i andra spelformer ska lotta om vem som spelar först. Vinnaren har rätt att spela först eller sist.
- c. Den extra omgången måste spelas från den sida där sista omgången slutade.
- d. Om det fortfarande är oavgjort efter den extra omgången måste det spelas en extra omgång till. Man ska återigen lotta och omgången spelas från den sida där den sista omgången slutade.

## **6. MATCHVINNARE**

Vinnare är den spelare eller det lag med högst antal poäng när matchen är avslutad.

## **H. KLÄDSEL**

### **1. KLÄDSELBESTÄMMELSER**

Vid internationella tävlingar måste de spelare som representerar SBF bära klädsel enligt SBF:s bestämmelser. I andra tävlingar med klädselbestämmelser måste dessa följas. Ingen person som är klädd på ett otillåtet sätt får delta.

### **2. SKOR**

- a. Bowlskor, mockasiner, sandaler eller sockor utan klack och med helt slät sula **måste** bäras vid spel på rinkmattan och spelarna **måste** ha bytt till dessa på tävlingsplatsen.
- b. Skorna kan ha vilken färg som helst om inte annat sagts i tävlingens klädselbestämmelser.
- c. Ovanstående krav gäller också för domare och markörer när de tjänstgör under en match.

## **I. FUNKTIONÄRERS UPPGIFTER OCH ÅSKÅDARES SKYLDIGHETER**

### **1. MARKÖREN I SINGELSPEL**

Markören **bör inte föra resultatkortet** och resultattavlan bör därför uppdateras av spelarna själva.

Markören, som bara utses i singelspel ska, utöver speciella uppgifter som bestämts av tävlingsledningen exempelvis att hjälpa funktionshindrade.

- a. ha tillgång till SBF:s regler för spelet,
- b. ha tillgång till måttband, skjutmått och krita,
- c. kunna identifiera spelarnas klot,
- d. placera jacken på jacklinjen på begärd plats,
- e. se till att kastmattan har tagits bort,
- f. se till att fendern alltid är rätt placerad,
- g. neutralt och opartiskt besvara frågor men inte lämna information eller kommentarer om de inte tillfrågats,
- h. stoppa och ta bort klot från rinkmattan vid fotfel eller när klotet vidrört mittblocket,
- i. återplacera felaktigt flyttade klot eller jacken till deras markerade eller överenskomna läge men kalla på spelarna vid svåra beslut,
- j. markera touchers och ta bort märken på icke-touchers,
- k. markera läget för touchers och jacken i diket,
- l. ta bort döda klot från diket och det döda området,
- m. fatta beslut om klot på linjen men kalla på spelarna vid svåra beslut,
- n. bara mäta på begäran och inte att ta bort något klot förrän båda spelarna är överens om poäng men kalla på spelarna vid svåra mätningar,
- o. hålla resultattavlan uppdaterad enligt spelarnas anvisningar,
- p. förvissa sig om att alla personer i närheten av huvudet uppmärksammas på att en spelare ska spela ett hårt slag och ge klartecken till spelaren när detta har gjorts.

### **2. DOMAREN**

Domaren ska

- a. se till att SBF:s regler följs,
  - b. se till att spelet pågår utan uppehåll och spelas på ett tävlingsmässigt och sportsligt sätt,
  - c. vara tillgänglig för rådfrågning om allt som rör spelet eller spelets regler,
  - d. på begäran mäta alla svårbedömda poäng. De kommer inte att acceptera någon inblandning och **deras beslut är slutgiltigt**,
  - e. fatta beslut vid varje tvist och deras **beslut är slutgiltigt**,
  - f. inte kommentera, ge råd eller ge beröm,
  - g. alltid vara helt neutral och opartisk,
  - h. kunna spelets regler och ändringar av dessa,
  - i. alltid medföra aktuell versionen av Regelboken,
  - j. bara mäta med utrustning som godkänts av SBF och
  - k. följa de uppföranderegler för domare som fastställts av SBF.
- Varje tvist som inte täcks av dessa regler måste avgöras av domaren vars beslut är slutgiltigt.

### 3. ÅSKÅDARE

- a. Personer som inte ingår i spelet måste vara helt av och bortom rinkmattans begränsningar.
- b. De får inte, varken med ord eller handlingar, störa eller ge råd till spelarna.
- c. Funktionärerna har rätt att ingripa på det sätt som är nödvändigt för att hålla kontroll på åskådarna.

## BILAGA 1

### A. DEFINITIONER

**DÖDA OMRÅDET** är området på rinkmattan mellan dödlinjerna och innefattar själva linjerna.

**FENDER** är infattningen som omsluter diket.

**FLYTTA** är att oavsiktligt flytta ett klot eller jacken till ett nytt läge på annat sätt än med klot eller jack som är i spel.

**FYRAMANNASPEL** är en spelform med 4 spelare på varje sida och deras platser, i spelordning, kallas leader, tvåa; trea och skipper.

**HUVUDET** är jacken och de klot som stannat inom rinkmattans gränser och inte är döda.

**HÅRT KAST** är ett klot som kastas i mycket hög fart.

**KASTLINJERNA** är de markeringar inom vilka spelarens fötter begränsas till när spelaren kastar klotet.

**KASTMATTAN** är den fotmatta på vilken spelaren ställer sig för att kasta klotet

**KASTÖGONBLICKET** är det exakta ögonblicket när klotet lämnar spelarens hand under den framåtriktade armrörelse när klotet kastas.

**KLOTET HAR STANNAT** är när klotets rörelse framåt upphört även om det håller på att falla omkull.

**KOMMITTEEN** är den organisation som har ansvaret för tävlingen.

**LAG** är det antal spelare man kommit överens om på en sida.

**LEADER** är den spelare på varje sida som spelar först.

**LEVANDE OMRÅDET** är rinkmattans område mellan dödlinjen och diket vars gränser definieras av den inre kanten av de en halvtum breda markeringarnas insidor.

**LINJEAVGÖRANDE** är ett beslut som måste fattas när man tror att jacken eller en icke-toucher bryter dikeslinjen eller när jacken eller något klot bryter dödlinjen.

**MITTBLOCKET** är det hinder som placeras halvvägs mellan rinkmattans båda ändar på mittblockslinjen.

**OMGÅNG** är att placera kastmattan och jacken på plats och kasta alla spelarnas klot från samma håll på rinkmattan. En omgång är avslutad när den sista spelarens sista klot har stannat och i matcher som spelas på fastställd tid har sista omgången börjat när det sista klotet i föregående omgång kastats.



**PARSPEL** är en spelform med 2 spelare på varje sida och deras platser, i spelordning, kallas leader och skipper.

**RINKMATTAN** är hela den rektangulära spelytan.

**SINGELSPEL** är en spelform där 1 spelare tävlar mot en annan spelare.

**SKIPPERN** är den spelare som styr sitt lags spel på rinkmattorna.

**TOUCHER** är det klot som vidrört den levande jacken medan det är i rörelse på rinkmattan och innan det stannar.

Det är också en toucher om klotet ifråga studsar på ett klot i vila eller jacken knuffas iväg och vidrör klotet när det fortfarande är i rörelse eller om klotet faller och vidrör jacken innan nästa klot spelas. Touchern ska vara kvar i spel tills omgången är färdigspelad även när den är i diket. Den måste markeras med ett kritmärke som ska sättas dit innan nästa klot stannat. Om detta är opraktiskt, eftersom det finns risk för att klottet faller omkull eller flyttas, måste den förklaras vara en toucher och markeras när det inte längre är någon risk.

**TREMMANASPEL** är en spelform där 3 spelare spelar på varje sida och deras platser, i spelordning, kallas Leader, Tvåa och Skipper.

**TÄVLINGSLEDNINGEN** är den organisation som har den direkta kontrollen över de villkor under vilka matchen **spelas**.

**UMPIRE (DOMARE)** är en person som utsetts av tävlingsledningen för att avgöra frågor om fakta och tillämpa spelets Regler. I tävlingar där SBF är huvudarrangör måste personen i fråga ha godkänts i SBF:s senaste test. En Umpires beslut är alltid slutgiltigt och kan inte överklagas.

**URSPRUNGLIGA BANA** är den böjda linje på som ett klot tar från kastmattan till sitt mål.

**ÅTERPLACERA** är att placera ett flyttat klot på sitt förra, markerade eller överenskomna, läge.

## **B. ORDFÖRKLARINGAR**

**BIAS** (svängeffekt) är den speciella egenskap hos ett klots ena sida, åstadkommen genom klotets utformning, som gör att det följer en böjd bana.

**BACKHAND** för en högerhänt spelare är det ett kast på mittblockets vänstra sida. För en vänsterhänt spelare är det ett kast på mittblockets högra sida.

**BLOCKERING** är att täcka det liggande klotet eller jacken med ett vaktande klot för att hindra en motståndare.

**DRAW** är att kasta klotet med tillräcklig rörelseenergi för nå sitt mål och med tillräcklig plats för att tillåta svängeffekten att verka.

**FOREHAND** är för en högerhänt spelare ett kast på mittblockets högra sida.

För en vänsterhänt spelare är det ett kast på mittblockets vänstra sida.

**JACK HIGH** är att den närmaste delen av det klot som avses är lika långt från dödlinjen som den närmaste delen av jacken.

**RUNNING WOOD** är ett klot som kastats med tillräcklig kraft för att förhindra att dess svängtendens får någon effekt (används för att slå bort ett klot eller splittra ett huvud).

**TRAILING** är att klotet träffa jacken med tillräcklig kraft för att rubba den och följa den till det nya läget.

**WICK** är ett klot som studsar mot ett annat klot eller flera klot så att dess naturliga rörelsebana ändras.

## **BILAGA 2**

### **UTRUSTNINGS- OCH LINJEMARKERINGS SPECIFICATIONER**

För fullständig förklaring till nedanstående mått se regel A UTRUSTNING

#### **RINKMATTAN**

Max längd 1375 mm

Min längd 1220 mm

Bredd 1830 mm

Tillåten avvikelse +/- 50 mm

**FENDERN**

Bakstammen 1830 mm

Sidorna 300 mm

Max höjd 75 mm

Min höjd 70 mm

Max tjocklek 75 mm

Min tjocklek 70 mm

**MITTBLOCKET**

Längd 380mm

Max höjd 75mm

Min höjd 70mm

Max tjocklek 75mm

Min tjocklek 40mm

**KASTMATTAN**

Längd 610mm eller 600mm

Bredd 355mm eller 360mm

**KLOTEN**

Min Diameter 114mm

Max Diameter 134mm

Max. vikt 1.59kg

**JACKEN**

Min Diameter 63mm

Max Diameter 70mm

Min vikt 397g

Max vikt 907g

**MARKERINGS TAPE**

Vit maskeringstejp 12mm

**KASTLINJER**

Från centerlinjen 330mm

Från dikeslinjen 1370mm

**DIKESLINJEN**

Från fendern 300mm

**DÖDLINJEN**

Från dikeslinjen 2745mm

**KASTMATTSLINJER**

Från centerlinjen 175mm

Längd 300mm

**JACKLINJEN**

Från dödlinjen 915mm

Från dikeslinjen 915mm

**MITTBLOCKSLINJEN**

Längd 380mm

**BILAGA 3****KASTOMRÅDE**

Se diagram

Kastlinjerna, de synliga delarna av dikeslinjerna och kastmattslinjerna är inte en del av det godkända streckade kastområdet.

**BILAGA 4****RINKMATTANS MARKERINGAR OCH MÅTT**

**Se diagram**

## **BILAGA 5**

### **RIKTLINJER FÖR BOWLSPELARE MED PROBLEM ATT KASTA KLOT**

**Notera att detta bara är riktlinjer och inte regler.** SBF förväntar sig att alla anpassningar, tillfälliga eller permanenta, ska göras för alla funktionshinder även om inga riktlinjer kan täcka alla problem. Gott sportsmannskap och ärligt spel ska vara den avgörande faktorn.

Vad beträffar regler för short mat bowls är förmodligen det viktigaste vid ett kast punkten där ett klot kastas. Dessa riktlinjer är till för att försöka hjälpa bowlsspelare som har problem med att kasta klotet så att de får samma möjligheter som personer utan funktionshinder att kasta klotet.

### **RÅD OCH HJÄLP**

Spelare med funktionshinder har rätt att få den hjälp de behöver för att kunna spela bowls på lika villkor med alla andra tävlande. Detta kan innebära fysisk hjälp med att förflytta sig men också direkt rådgivning exempelvis för spelare med synnedbättning eller inlärningsproblem. Personer som ger råd och hjälp bör före start anmälas till TL och bära lämplig identifiering.

### **SPELA BOWLS MED HJÄLP AV EN RÄNNA**

En ränna kan användas för att släppa iväg ett klot. Rännan får vara utformad på lämpligt sätt. Rännans ände på bowlmattan måste placeras inom *kastområdet* och får inte sträcka sig bortom *kastlinjernas* avslutning. **Anmärkning:** Det är vanligt att man använder någon form av takeränna men andra konstruktioner är helt acceptabla.

När det behövs en medhjälpare är får denne lägga klotet i rännan och placera rännan enligt spelarens anvisningar. Spelaren måste släppa iväg klotet med handen eller på annat sätt. Medhjälparen måste se bort från huvudet och får inte erbjuda bowlingråd med undantag för att, om tillfrågad, redogöra för hur huvudet ser ut.

### **SPELA BOWLS FRÅN EN RULLSTOL**

Att spela bowls från en rullstol kan vara komplicerat och besvärligt eftersom en bowlsspelare i rullstol antingen kan spela med fri hand eller behöva en ränna. Det betyder i praktiken att en frihandsbowlare kan spela bowls med rullstolen i en fram/bak position, vinklat eller vinkelrätt mot kastmattan etc.

Vid spel från en manuell rullstol måste hela bakre hjulets kontaktyta på den sida som spelaren kastar sitt klot från vara i kontakt med kastmattan.

Vid spel från en elektrisk rullstol måste hela kontaktytan på det ena bakre hjulet vara i kontakt med kastmattan och hela kontaktytan på ett av de andra hjulen måste vara helt innanför kastlinjerna. Det har ingen betydelse var de andra hjulen eller spelarens fötter befinner sig.

När en spelare i rullstol använder en ränna eller något liknande får spelarens rullstol vara på eller utanför mattan under förutsättning att villkor för att spela med en ränna uppfylls.

### **SPELA BOWLS FRÅN EN VANLIG STOL**

När man använder en vanlig stol utan hjul kan kastmattan, för att undvika skador på bowlmattan, placeras vinkelrätt mot sitt vanliga läge och ligga var som helst i diket inom en förlängning bakåt av kastlinjerna. Båda de främre stolsbenen måste vara på kastmattan. För att minska trycket mot rinkmattan kan alla stolsbenen förses med plattor.

Om man använder en stol med ett enda ben, gärna med en bottenplatta på minst 15 centimeter i diameter, måste detta bens undersida vara helt innanför kastmattans begränsningar. Spelarens ena fot måste vara helt inom kastområdet och den andra foten får ha kontakt med området utanför kastområdet.

Om man använder en stol med tre eller fyra ben måste ett bens undersida vara helt innanför kastmattans begränsningar och de övriga benen får ha kontakt med området utanför kastområdet. Spelarens ena fot måste vara helt inom kastområdet och den andra foten får ha kontakt med området utanför kastområdet.

### **BLINDA BOWLSSPELARE**

Det finns ett antal olika metoder som blinda bowlsspelare använder. Fotfelsregeln gäller men de ska varnas om de håller på att bryta mot regeln **innan** de kastar sitt klot.

Vad beträffar instruktioner från huvudet informeras spelarna vanligen genom att använda visarna på en urtavla för att ange var kloten ligger. Ibland kan en medhjälpare vid huvudet visa den vinkel som klotet ska kastas igenom att klappa med händerna eller något annat ljud från sidan av bowlsmattan. Medhjälparna får inte råda spelarna om på vilken sida av mattan de ska spela.

### **SPELARE MED INLÄRNINGSSVÅRIGHETER**

För bowlsspelare med inlärningsvårigheter och som inte också har andra funktionshandicap förväntas de följa reglerna för short mat bowls men man måste tillåta visa avsteg från att dessa på grund av deras allmänna förståelse för spelet. Gott sportsmannaskap och god förståelse förväntas gälla.

### **SPELA BOWLS MED EN FOT**

Varje spelare som använder foten för att skicka iväg klotet förväntas, så långt det är praktiskt, att följa alla reglerna för short mat bowls och när detta sker måste spelaren ha hela den fot som inte skickar iväg klotet på kastmattan.

### **SPELA MED STÖD**

När en t.ex. en käpp, krycka eller rollator används för att spelaren ska kunna hålla balansen får käppen, kryckan eller rollatorn placeras utanför kastlinjerna. Dessutom får, om det är nödvändigt, den bakre foten vara utanför kastmattan men den främre foten måste vara helt inom kastmattans begränsningar. Alla andra SBF regler gäller.

### **SPELA MED EN KASTAPPARAT**

Det finns en apparat som gör det möjligt för en spelare att skicka iväg ett klot som gungar fram och tillbaka i apparaten i ett upphöjt läge. Apparaten har oftast en handkontakt som aktiverar klotets frigörande.

Alla SBF:s regler gäller om spelaren inte har några andra funktionsnedsättningar.

### **ANDRA PROBLEM ATT KASTA KLOTEN**

Notera att ovanstående avhandlar problem som man känner till. Det är inte nödvändigtvis en fullständig lista och det kan också finnas andra problem. SBF tar tacksamt emot information om andra problem och hur det problemet eller andra problem ska kunna lösas på bästa sätt.

## **BILAGA 6**

### **SBF GODKÄNDA MÄTINSTRUMENT**

#### **1. KRUMCIRKLAR**

Alla typer av tekniska krumcirkelar för invändig ätning och alla krumcirkelar gjorda speciellt för klotmätning.

#### **2. MÅTTBAND**

Stål 150 cm, 200 cm och 300 cm

Mjuk tråd till exempel "Kestrel" 7'0",

"Supalock" & "Clubhawk" 9'0" och

”Rinklock” & ”Prohawk” 11’0”

Mätpinnar

Kulmätare

### **3. ANDRA MÄTINSTRUMENT**

Penmätare och

”Tekniska känselmätare”

### **4. VINKELHAKAR**

Varje ogenomskinlig vinkelhake.

### **5. LASERMÄTARE**

Lasermätare på sockel. Typ BBS 1.

Lasermätare med rörlig mätbel. Typ BBS 2