

De spelregels van Haagse Bowls

- 4
- 1 De Rink is een rechthoek van 5,5 x 30 meter, op de hoeken gemarkeerd door pylonnen. Op de lange zijden staan pylonen respectievelijk op 7 en 23 meter, gemeten vanaf de korte zijden.
 - 2 De Jacklijn is het gedeelte van de lange middenlijn van de Rink, tussen 2 meter van de achterlijn en 23 meter van de lijn vanwaar gespeeld wordt.
 - 3 Bij het begin van elk End ligt de mat op de middenlijn van de Rink, met zijn smalle kant tegen de korte zijde vanwaar gespeeld wordt.
 - 4 De basis van het Bowlsspel is de Foursplay. De vier spelers van een team worden genoemd Lead, Second, Third en Skip. Zij spelen in deze volgorde, elk om en om met de overeenkomstige speler van de tegenpartij.
Tussentijdse veranderingen van volgorde zijn niet toegestaan.
 - 5 - De Lead plaatst de mat, rolt de Jack uit en zorgt ervoor dat de Jack juist gecentreerd wordt voordat hij zijn eerste bal werpt.
- De Second heeft tot taak het bijhouden van de scorelijst. Hij vermeldt de namen van alle spelers en noteert de gescoorde punten, vóór en tegen.
Hij vergelijkt na elk End de scorekaart met die van de tegenpartij.
Aan het einde van het spel overhandigt hij de scorekaart aan zijn Skip.
- De Third heeft tot taak te meten in geval van twijfel bij de puntentelling.
- De Skip heeft de algehele leiding. Zijn instructies dienen door de andere spelers van zijn team te worden opgevolgd. Hij bepaalt in overleg met de Skip van de tegenpartij de score van elk End. Kunnen de Skips het niet eens worden, dan beslist een scheidsrechter. Diens beslissing is bindend.
Na elk End legt de Skip de mat van waaraf gespeeld werd buiten de Rink uit het midden nabij een hoek van de Rink.
 - 6 De speler, die aan de beurt is een bal te werpen, staat op de mat. De Skips staan op de Rink ruim achter en naast de Jack. Alle andere spelers staan achter de lijn vanwaar gespeeld wordt. De Skip van het team dat aan de beurt is om te spelen, mag zich bij de gespeelde ballen en vóór de Jack bevinden om van daar aanwijzingen te geven aan degene die gaat werpen.
Direct na de afworp trekt hij zich weer terug tot ruim achter de Jack.
Wanneer de Skips aan de beurt zijn om te spelen gaan zij naar de voorzijde van de Rink. De andere spelers gaan op dat moment naar de achterlijn en staan buiten de Rink achter de gespeelde ballen. Allen verplaatsen zich langs de middenlijn van de Rink.
De Skips kunnen elk een vervanger aanwijzen die dan aan hem vanuit de Head aanwijzingen mag geven wanneer hij aan de beurt is om te werpen.
 - 7 Plaats van de ballen. Bij het begin van een End liggen de te spelen ballen buiten de Rink. De sets ballen van de twee teams liggen gescheiden, elk bij een hoek buiten de Rink.
Bij het heen en terug spelen liggen de ballen bij het begin van elk End steeds aan dezelfde oorspronkelijk gekozen kant.
 - 8 Op het moment van afworp van de Jack of een bal moet één voet zich geheel binnen de grenzen van de mat bevinden; daarbij moet de voet contact hebben met de mat of er boven zweven.
 - 9 De Jack is na het uitrollen geldig wanneer hij de 23-meterlijn passeert en tot rust komt op de Rink. De Lead ziet er op toe dat de Jack wordt gecentreerd op de jacklijn. Komt de Jack binnen de 2 meter van de achterlijn tot rust, dan wordt hij op de jacklijn gelegd op 2 meter van de achterlijn.
 - 10 Een geworpen bal is **geldig** wanneer hij de 15-meterlijn passeert en op de Rink tot rust komt. Hij mag daarbij in zijn baan buiten de Rink geweest zijn.
 - 11 De jack is na het uitrollen **ongeldig** wanneer:
 - 1 hij na afworp de 23-meterlijn niet passeert
 - 2 hij buiten de Rink tot rust komt.Is een jack bij eerste uitrollen ongeldig, dan rolt de Lead van de tegenpartij de Jack uit, zonder daarbij het recht te verkrijgen zijn bal als eerste te werpen. Is ook die Jack ongeldig dan legt de Skip van het team dat het eerst uitrolde de Jack op de jacklijn, op 2 meter van de achterlijn.
 - 12 Een geworpen bal is **ongeldig** wanneer:
 - 1 hij na afworp de denkbeeldige 15-meterlijn niet passeert
 - 2 hij na afworp een pylon raakt
 - 3 hij na afworp buiten de Rink tot rust komt
 - 4 hij tijdens een End direct of indirect buiten de Rink wordt gestoten.Een ongeldige bal wordt uit de Rink genomen en weggelegd achter de achterlijn.
 - 13 Een bal wordt geacht over de lijn te zijn wanneer loodrecht naar beneden op de bal kijkend de lijn als ononderbroken wordt gezien.
 - 14 Wanneer de jack buiten de Rink wordt gestoten is het End ongeldig.
 - 15 Een End is **ongeldig** betekent: het end wordt gestopt en telt niet mee. Alle nog te spelen ballen worden naar de Head-zijde gebracht.
Een End is **onbeslist** betekent: het End telt wel mee; er is geen winnaar en er zijn geen winstpunten.
Na een ongeldig of onbeslist End speelt het team dat dat End als eerste speelde opnieuw als eerste.
 - 16 Een speler mag zijn bal pas werpen wanneer die van de vorige speler volledig tot rust is gekomen.
 - 17 Het is een speler die gaat werpen toegestaan zijn Skip kort een vraag te stellen over de situatie in de Head en deze zal hem kort antwoorden.
- 5

De Skip mag die speler ook met een paar woorden, met een beweging of een gebaar aanwijzingen geven voor het werpen van zijn bal.

18 Een bal die verstoord is in zijn baan door iets of iemand, niet behorend tot het spel, wordt zo snel mogelijk gestopt en over geworpen. Had de bal de situatie in de Head reeds verstoord, dan beslissen de Skips in onderling overleg.

Bestissingsmogelijkheden: a situatie zo laten

b situatie herstellen

c End ongeldig verklaren.

19 Heeft een speler een bal verstoord in zijn baan of heeft een speler een bal verplaatst nadat deze tot rust was gekomen, dan beslist de Skip van de tegenpartij. Deze beslist ook wanneer

zulk een bal de situatie in de Head gewijzigd heeft.

Bestissingsmogelijkheden: a de bal stoppen en ongeldig verklaren

b de verplaatste bal terugleggen

c de situatie herstellen

d het End ongeldig verklaren.

20 Werpt een speler vóór zijn beurt dan wordt zijn bal zo snel mogelijk gestopt en uitgenomen.

Hij werpt opnieuw wanneer hij aan de beurt is.

Had de bal de Head reeds gewijzigd dan mag de Skip van de tegenpartij beslissen.

Bestissingsmogelijkheden: a de situatie zo laten

b het End ongeldig verklaren.

21 Werpt een speler een bal van de tegenpartij dan wordt deze na tot rust te zijn gekomen

vervangen door een eigen bal.

22 Punten telling. Het team dat een bal het dichtst bij de Jack heeft wint het End. Het aantal

ballen van het winnende team dat dichtert bij de Jack ligt dan de dichtstbijzijnde van de

tegenpartij bepaalt de score.

Wanneer de dichtstbijzijnde bal van elk team op gelijke afstand van de Jack ligt of een bal van

elk team de Jack raakt is het End onbeslist. Bij de minste twijfel over het verschil in afstanden

van ballen tot de Jack moet gemeten worden.

Wanneer de mogelijkheid bestaat dat een tot rust gekomen bal alsnog kan omvallen moet

met de punten telling worden gewacht tot een halve minuut na het tot rust komen van de

laatst geworpen bal.

Ballen en Jack worden pas weggenomen wanneer de Skips accoord zijn gegaan met de punten telling.

23 Markeren van de Rinks: lengte Rink: 30 meter, breedte Rink: 5,5 meter, verdeling op zijlijnen:

7-16-7 meter.

Gebruik bij het uitzetten van de Rinks de kabel, waarop markeringen zijn aangebracht voor

het plaatsen van de pylonnen. Begin telkens bij het hekwerk, waarop groene markeringen zijn

aangebracht voor de zijlijnen van de Rinks en zwarte markeringen voor de middenlijn.

24 De voorgaande spelregels, voorzover ze van toepassing zijn, gelden ook voor singels-,

pairs- en triples-games.

