

2015/16

REGLEMENT C

JUKSKEI SA

SPEELREëLS



INHOUD / INDEX

NR	ARTIKEL	ARTICLE	P
1	NAVRAE	ENQUIRIES	4
2	INLEIDING	INTRODUCTION	4
3	DEFINISIES	DEFINITIONS	5
4	SPESIFIKASIES VAN FASILITEITE EN UITRUSTING	SPECIFICATIONS OF FACILITIES AND EQUIPMENT	6
4.1	Baan	Pitch	6
4.2	Skeie	Skeys	6
4.3	Penne	Pegs	7
4.4	Passer	Calliper	8
4.5	Dwarslyn	String	8
4.6	Uitleg van 'n Jukskeibaan	Layout of a Jukskei pitch	9
1	ALGEMENE REËLS	GENERAL RULES	10
1.1	Die Spel	The Game	10
1.2	Gooi-Afstande	Distances	10
1.3	Skeie	Skeys	11
1.4	Penne	Pegs	11
1.5	Passer	Calliper	12
1.6	Wedstryde	Matches	12
1.7	'n Skof	Set	12
1.8	Puntetoekenning	Scoring	13
2	SPAN VAN DIE DWARSLYN	TO DRAW THE STRING	14
3	POSISIE VAN DIE PEN	POSITION OF THE PEG	15
4	GELYKMAAK VAN DIE SAND	LEVELING THE SAND	18
5	SPAN	TEAM	20
6	POSISIE VAN DIE SPELERS	POSITION OF THE PLAYERS	21
7	SPEELWYSE	METHOD OF PLAY	22
8	GOOIBEURTE	PITCHING ROUNDS	23
9	TELLING: PENNE EN LÊ	SCORING: PEGS AND LAYS	25
10	GEBREEKTE SKEIE	BROKEN SKEY'S	28

11	SKOFBEPALINGS	GAME DEFINITION	29
12	REËNBEPALINGS	RAIN REGULATIONS	31
13	KAPTEIN	CAPTAIN	33
14	SKEIDSREGTER	UMPIRE	35
15	AFRIGTER	COACH	37
A	INTREE AKSIE JUKSKEI REËLS	ENTRY LEVEL ACTION JUKSKEI RULES	38
B	INTERMEDIERE AKSIE JUKSKEI REËLS	INTERMEDIATE ACTION JUKSKEI RULES	41
C	GEVORDERDE AKSIE JUKSKEI REËLS	ADVANCED ACTION JUKSKEI RULES	42

<p>1</p> <p>1.1</p> <p>1.2</p> <p>1.3</p>	<p><u>NAVRAE</u></p> <p>Aangaande die spel en organisasie plaaslik, via die betrokke Distrik / Provinsie se Skeidsregterskomitee of Direkteur Administrasie van die Distrik / Provinsie.</p> <p>Aangaande speelreëls aan die Hoofskeidsregter van die JSASK.</p> <p>Vir enige verdere inligting kan Jukskei SA se Webblad besoek word by: www.jukskei.co.za.</p>	<p><u>ENQUIRIES</u></p> <p>Regarding the game and local organizations, via the relevant District's / Province's Umpire Committee, or the District's / Province's Director of Administration.</p> <p>Regarding rules of the game, to the Chief Umpire of the JSAUC.</p> <p>Any other information: visit the website of Jukskei SA at: www.jukskei.co.za</p>
<p>2</p>	<p><u>INLEIDING</u></p> <p>Die doel van Jukskei is om binne 'n bepaalde tyd 'n maksimum van drie skofte aan te teken.</p> <p>Die wysiging van speelreëls kan alleenlik plaasvind op die Skeidsregtersvergadering van Jukskei SA se Skeidsregterskomitee en is onderworpe aan die goedkeuring tydens Jukskei SA se Algemene Jaarvergadering.</p> <p>Hierdie reëls mag aangepas word vir huishoudelike omstandighede deur die beherende instansie.</p> <p>Vir Internasionale wedstryde moet daar aan die spesifikasies en reëls, soos deur die Internasionale Jukskei Federasie bepaal, voldoen word.</p>	<p><u>INTRODUCTION</u></p> <p>The purpose of Jukskei is to achieve a maximum of 3 sets within a given time.</p> <p>Amending the rules can only take place at the Umpires meeting of Jukskei SA's Umpires Committee and are subject to approval at the Annual General Meeting of Jukskei SA.</p> <p>These rules may be adapted for local circumstances by the controlling body.</p> <p>For International matches there must be abided by the specifications and rules as set out by the International Jukskei Federation.</p>
<p>3</p> <p>3.1</p> <p>3.2</p> <p>3.3</p>	<p><u>DEFINISIES</u></p> <p>Afrigter: 'n Geregistreerde en geaffilieerde persoon wat die nodige afrigters kwalifikasie behaal het en wat deur die instansie wat hy verteenwoordig aangewys is (reël 15)</p> <p>Goedgekeur: Beteken deur die Algemene Jaarvergadering van Jukskei SA goedgekeur.</p> <p>In Spel: 'n Skei is in spel wanneer die skei of 'n gedeelte daarvan binne die speelvlak is.</p>	<p><u>DEFINITIONS</u></p> <p>Coach: A registered and affiliated person having the necessary coaching qualification and who has been appointed by the body being represented (rule 15)</p> <p>Approved: As approved by the Annual General Meeting of Jukskei SA.</p> <p>In play: A skey or part thereof is in play if it is in the playing area.</p>

3.4	Junior: Enige deelnemer (meisie/seun) wat in 'n kalenderjaar die ouderdom van 18 jaar bereik, of jonger is.	Junior: Any participant (girl/boy) that reaches the age of 18 years during a calendar year, or younger.
3.5	Kaptein: 'n Deelnemer wat deur die instansie wat hy verteenwoordig aangewys is (reël 13).	Captain: A participant appointed by the body he represents (rule 13).
3.6	Man: 'n Manlike deelnemer vanaf die kalenderjaar waarin hy 19 jaar oud word, tot die dag voor sy 50 ^{ste} verjaardag.	Man: A male from the calendar year reaching the age of 19 until the day before his 50 th birthday.
3.7	Sandput: Raamwerk gevul met sand.	Sandpit: Framework filled with sand.
3.8	Skeidsregter: 'n Gekwalifiseerde en geaffilieerde deelnemer wat as arbiter optree om 'n beslissing te gee.	Umpire: A qualified and affiliated participant that acts as an arbitrator to make a ruling.
3.9	Speelarea: Dit is die 28 x 3.6m area wat twee sandputte en sperstrepe insluit.	Pitching (playing) area: It is the 28 x 3,6m area including the two sandpits and pitching / demarcation lines.
3.10	Speelreëls: Die reëls van die spel Jukskei soos deur die Algemene Jaarvergadering van Jukskei SA goedgekeur.	Rules of play: The rules of Jukskei as accepted and approved by the Annual General Meeting of Jukskei SA.
3.11	Speelvlak: Dit is die area binne die raamwerk vanaf 'n 12uur posisie van bo gesien.	Playing area: The area inside the framework seen from above at the 12 o'clock position.
3.12	Steekskei: Dit is 'n skei wat die sand teen 'n hoek binnedring.	Pegged skey: A skey that has penetrated the sand at an angle.
3.13	Verbeur: 'n Skei/e word verbeurd verklaar en mag nie verder in daardie gooibeurt gebruik word nie.	Forfeit: A forfeited skey may not be used in that round.
3.14	Veteraan: Deelnemer wat die ouderdom van 50 jaar bereik het.	Veteran: A participant 50 years and older.
3.15	Vroue: 'n Vroulike deelnemer vanaf die kalenderjaar waarin sy 19 jaar oud word, tot die dag voor haar 50 ^{ste} verjaardag.	Women: A female participant from the calendar year upon reaching the age of 19 until the day before her 50 th birthday.
3.16	Hy/sy/haar: Orals waar die manlike vorm genoem word moet die vroulike vorm ingelees word.	He/she/her: Everywhere where the male form is mentioned the female form must also be read.
4	<u>SPESIFIKASIES VAN FASILITEITE EN UITRUSTING</u>	<u>SPECIFICATIONS OF FACILITIES AND EQUIPMENT</u>
	<u>Baan</u>	<u>Pitch</u>
S1	Die totale lengte van die baan is 28 meter.	The total length of the pitch is 28 meters.
S2	Die baan moet nagenoeg waterpas wees.	The pitch should be as level as possible.

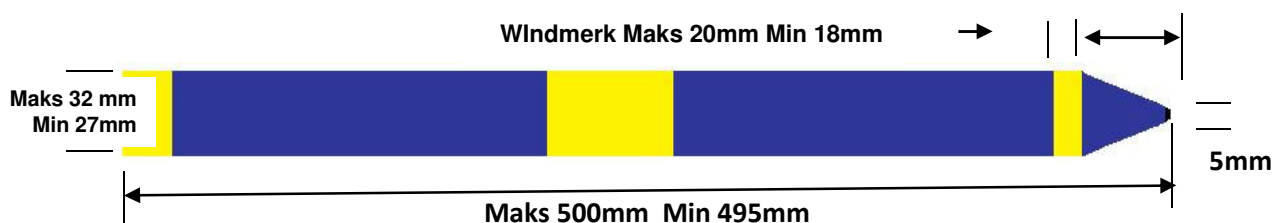
S3	Daar moet twee sandputte wees, minstens 3 meter lank, 2.4 meter breed en 150 mm diep, en met los sand gevul.	There should be two sandpits at least 3 meters long, 2.4 meters wide and 150mm deep, filled with loose sand.
S4	Daar moet minstens 1.8 meter sand voor en minstens 1.2 meter sand agter en aan weerskante van elke pen wees.	There should be at least a 1.8 meter stretch of sand in front of the peg and at least 1.2 meters of sand behind and on either side of the peg.
S5	Die baan moet op so 'n wyse aangelê word dat die afstand tussen die twee penne, op hul korrekte posisies, presies 9 meter van mekaar sal wees.	The pitch should be laid out in such a manner that the distance between the two pegs, when in their correct positions, is exactly 9 meters.
S6	'n Raamwerk van hout, steen of beton kan waterpas aangebring word om die kante van die sandput te verstewig.	A level framework of wood, brick or concrete may be installed to support the sides of the sandpit.
S7	'n Skroef, spyker of soortgelyke voorwerp moet aan weerskante van die raamwerk aangebring word op 'n afstand van minstens 1.8 meter van voor af, waaraan 'n dwarslyn gevestig moet word ten einde die posisie van die pen te kan bepaal.	A screw, nail or similar object must be fixed to either side of the framework 1.8 meter from the front, with a string secured to establish the correct position of the peg.
S8	Geen hindernis mag nader as 2.5 meter aan die agterkant van die 16m sperstreep wees nie. Daar mag ook geen hindernis nader as 1 meter van die kant sperstrepe wees nie.	No obstruction should be closer than 2.5 meter from the back of the 16m pitching line. There may also be no obstruction closer than 1 meter from the side lines.
S9	Indien daar twee of meer bane langs mekaar is, behoort die aangrensende penne 'n minimum van 5.6m van mekaar af te wees. Nota: Hierdie is 'n aanbeveling veral waar daar nuwe bane geskep word.	When two or more courts are next to each other, the adjacent pegs should be a minimum of 5.6m apart. Note: This is a recommendation especially when new courts are being erected.
S10	<u>Skeie</u> Skeie mag van hout, rubber, rubber-komposisie of sintetiese materiaal, of deur 'n samestelling, wat deur Jukskei SA goedgekeur is, vervaardig word.	<u>Skeys</u> Skeys may be made from wood, rubber, rubber composite, synthetic materials or a combination there-of, as approved by Jukskei SA.
S11	Die totale lengte van 'n skei (handvatsel ingesluit) is tussen 300mm minimum en 460mm maksimum.	The total length of a skey (including the handle) must be between a minimum of 300mm and a maximum of 460mm.
S12	Die romp van die skei moet silindries wees met 'n deursnee van tussen 50mm minimum en 75mm maksimum.	The body of the skey must be cylindrical with a diameter between 50mm minimum and 75mm maximum.
S13	Die maksimum gewig van 'n skei is 1.8kg	The maximum weight of a skey is 1.8kg.

MASSA: MAKSIMUM 1.8KG

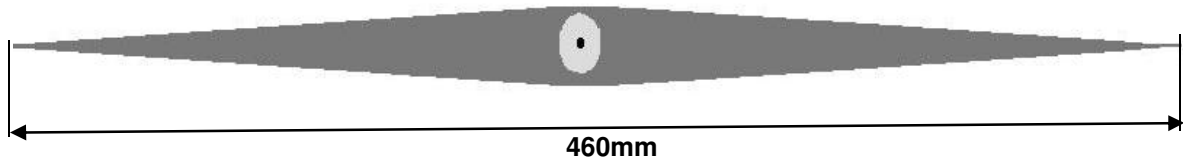
MAKSIMUM 460MM MINIMUM 300MM



	<u>Penne</u>	<u>Pegs</u>
S14	Penne mag van hout of sintetiese materiaal, wat deur Jukskei SA goedgekeur is, vervaardig word.	Pegs may be made of wood or synthetic material as approved by Jukskei SA.
S15	Die lengte van 'n pen is 495mm (minimum) tot 500mm (maksimum).	The length of a peg is a minimum of 495mm and a maximum of 500mm.
S16	Die deursnee van 'n pen is 27mm (minimum) tot 32mm (maksimum).	The diameter of a peg is a minimum of 27mm and a maximum of 32mm.
S17	Die romp van die pen moet silindries wees.	The body of the peg must be cylindrical.
S18	Die een end (punt van die pen) moet oor 'n afstand van 50mm tot 5mm punt taps wees. Die ander end (kop van die pen) moet plat wees, met 'n maksimum skuinste van 5mm.	One end (point of the peg) must be tapered from 50mm to a point 5mm in diameter. The other end (head of the peg) must be flat with a maximum chamfer of 5mm.
S19	'n Windmerk van 18mm (minimum) tot 20mm (maksimum) breed moet op die pen aangebring wees beginnende vanaf die bokant van die 50mm taps gedeelte.	A wind mark of minimum 18mm and a maximum of 20mm wide must be marked on the peg, starting at the top of the 50mm tapered end.
S20	Die punt van die pen mag met 'n skroef (wat nie meer as 3mm uitsteek nie) versterk word. Die vorm van die punt mag egter nie geaffekteer word nie.	The point of the peg may be strengthened with a screw (which must to protrude by more than 3mm). The shape of the tapered point may not be influenced.

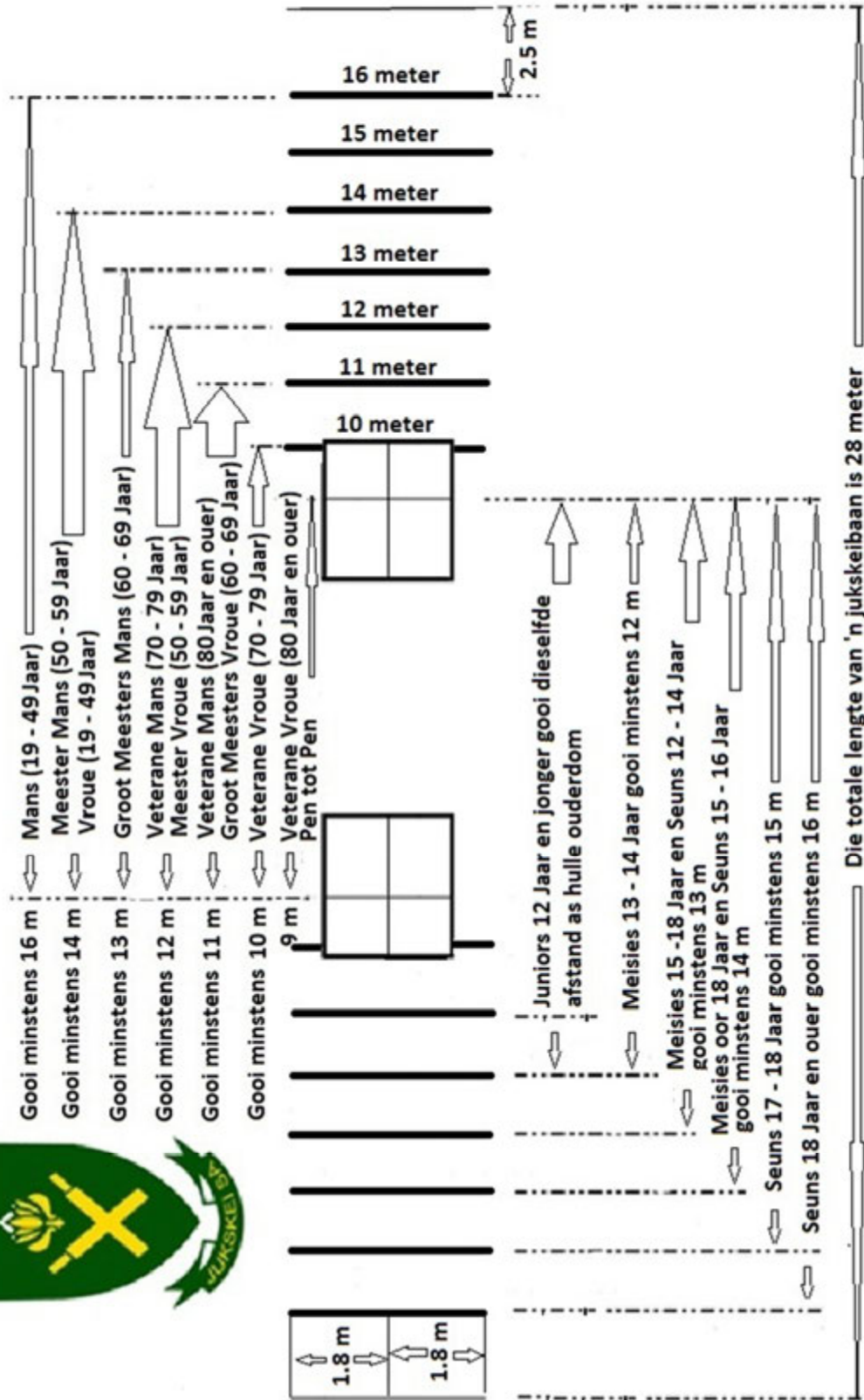


S21	<p><u>Passer</u> Vir meetdoeleindes is 'n standaard passer van 460mm noodsaaklik</p>	<p><u>Calliper</u> For measuring purposes it is essential to have a calliper with a maximum measuring ability of 460mm.</p>
-----	---	--



S22	<p><u>Dwarslyn</u> Die dwarslyn mag slegs van lyn of tou wees.</p>	<p><u>String</u> Only line or string may be used.</p>
S23	<p>Die dikte van die dwarslyn mag nie twee (2) millimeter oorskry nie.</p>	<p>The thickness may not exceed two (2) mm.</p>
S24	<p>Die dwarslyn word aan die eenkant permanent vasgeheg.</p>	<p>The string must be permanently secured to one side.</p>
S25	<p>Aan die ander end van die dwarslyn moet 'n lus, hakie of ring wees om oor die teenoorgestelde skroef/spyker of soortgelyke voorwerp te haak sodat die dwarslyn styf gespan kan word.</p>	<p>On the other end of the string must be a loop, hook or ring which can be hooked over the opposite screw /nail or similar object in the framework allowing the string to be drawn tightly.</p>
S26	<p>'n Knoop wat die presiese middelpunt van die breedte van die sandput aandui, moet in die dwarslyn aangebring word.</p>	<p>A knot that indicates the exact centre of the width of the sandpit must be made in the string.</p>

UITLEG VAN 'N JUJKSKEIBAAN



	<u>SPEELREÛLS VAN JUJSKEI</u>	<u>RULES FOR PLAYING JUJSKEI</u>
1	<u>REÛL 1</u> Algemene Reëls	<u>RULE 1</u> General Rules
1.1	<u>Die Spel</u> Jujskei bestaan uit die gooi van 'n skei van agter 'n sperstreep oor 'n bepaalde afstand in die rigting van en na 'n pen wat in 'n sandput staan. Die skei word aan die handvatsel gevat en verby die been geswaai en onderhands vorentoe gegooi.	<u>The Game</u> The game of "JUJSKEI" consists of pitching a skey from a pitching line, over a fixed distance, in the direction from and to a peg, which is positioned in a sandpit. The skey is held by the handle and is pitched underhand past the leg in a forward swinging motion.
1.2	<u>Gooi Afstande</u>	<u>Distances</u>
1.2.1	Verskillende ouderdomsgroepe gooi, vanaf die verskillende sperstrepe, oor verskillende afstande na die verste pen, soos hieronder aangedui:	Different age groups pitch over various distances to the peg furthest from the relevant pitching line as indicated below:

Seniors:

	MINIMUM GOOI AFSTAND VIR MINIMUM PITCHING DISTANCE FOR	VROUE WOMEN	MANS MEN
Seniors	19 – 49 Jaar / Year	14m	16m
Meesters	50 – 59 Jaar: Gooi afstand verander op dag van verjaarsdag 50 – 59 Years: Pitching distance changes on birthday	12m	14m
Groot Meesters	60 – 69 Jaar: Gooi afstand verander op dag van verjaarsdag 60 – 69 Years: Pitching distance changes on birthday	11m	13m
Veterane	70 – 79 Jaar: Gooi afstand verander op dag van verjaarsdag 70 – 79 Years: Pitching distance changes on birthday	10m	12m
Veterane	80 Jaar en ouer: Gooi afstand verander op dag van verjaarsdag 80 Years and older: Pitching distance changes on birthday	9m	11m

Juniors:

OUERDOM SOOS OP 1ST JANUARIE VAN JAAR AGE AS ON 1ST JANUARY OF YEAR	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
MINIMUM GOOIAFSTAND VIR MEISIES MINIMUM PITCHING DISTANCE FOR GIRLS	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	12	13	13	13	13
MINIMUM GOOIAFSTAND VIR SEUNS MINIMUM PITCHING DISTANCE FOR BOYS	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	13	14	14	15	15

1.2.2	Veterane Mans 50 jaar en ouer gooi in alle kompetisies volgens bostaande tabel, behalwe by die SA Senior Jukskeikampioenskappe, waar daar 'n gelyke veterane kompetisie is en hulle nie daar ingeskakel is nie, maar wel by ander manskompetisies, in welke gevalle hulle minstens 16 meter gooi.	Veteran men 50 years and older pitch a distance according to table above, except at the SA Senior Jukskei Championships, where the veterans compete separately. If they aren't participating in the veteran's section, they pitch a distance of at least 16 meters.
1.2.3	Indien persone van verskillende ouderdomsgroepe of geslagte in dieselfde kompetisie speel, gooi elkeen oor die afstand soos op die betrokke ouderdom en geslag van toepassing is.	If people of mixed ages and genders compete in the same competition, each player pitches according to individual distances as set out in the rules.
1.2.4	VETERANE: Mag vanaf die dag waarop die betrokke ouderdomsgrens bereik word, van die korter afstand gebruik maak.	VETERANS: Will be allowed to pitch the shorter distance from the day the relevant age limit is reached.
1.3	<u>Skeie</u>	<u>Keys</u>
1.3.1	Tot op Nasionalevlak kan skeie wat aan spesifikasies voldoen en deur Jukskei SA goedgekeur is, gebruik word.	Up to National level keys may be used that comply with specifications and that are approved by Jukskei SA.
1.3.2	Die samestelling moet sodanig wees dat ander skeie nie daardeur beskadig kan word nie.	The composition must be such that other keys cannot be damaged.
1.3.3	Sou enige vorm van metaal in 'n skei om welke rede gebruik word, mag dit nêrens op die oppervlak van die betrokke skei uitsteek nie.	If, for whatever reason, metal is used in a key, the metal portion may not protrude above the surface.
1.3.4	Indien bevind word dat 'n speler in die betrokke wedstryd tydens 'n toernooi of kampioenskap deelneem met skeie wat nie aan die vereistes voldoen nie, word 'n skof teen die oortredende span toegeken. Die onwettige skeie mag nie verder gebruik word alvorens dit herstel en geverifieer is nie, en spel mag nie vertraag word deur die proses nie.	When it is found that a player is participating in a match during a tournament or championship with keys that do not comply with the rules, a set is awarded against the infringing team. The illegal keys may not be used until they are repaired and verified, and the game may not be delayed during this process.
1.3.5	'n Speler mag te enige tyd gedurende 'n wedstryd sy skeie wissel, mits hy gereed is om te gooi sodra dit sy beurt is	A player may change his keys at any time during the match, provided he is ready for play when it is his turn.
1.4	<u>Penne</u>	<u>Pegs</u>
1.4.1	Tot op Nasionalevlak kan penne wat aan die spesifikasies voldoen en deur Jukskei SA goedgekeur is, gebruik word.	Up to National level keys may be used that comply with specifications and that are approved by Jukskei SA.

1.4.2	Penne wat in dieselfde sandput gebruik word moet van dieselfde materiaal, en van dieselfde deursnee en lengte wees.	Pegs that are used in the same sandpit must be of the same material and have the same diameter and length.
1.4.3	Penne mag nie deur die verloop van 'n wedstryd vervang word tensy die pen/ne so beskadig word dat dit nie meer aan die vereistes voldoen nie. Vervangende penne moet aan reël 1.4.2 voldoen.	Pegs may not be replaced during a match, unless the peg is so damaged so that it no longer complies with the specifications. Replacement pegs must comply with rule 1.4.2
1.4.4	Die pen moet 50mm diep in die sand gesteek word.	The peg must be planted at a depth of 50mm in the sand.
1.4.5	Indien buitengewone sterk wind dit noodsaak, kan die skeidsregter in beheer gelas dat die pen tot 'n diepte van 68-70mm, wat duidelik op die pen gemerk moet wees, gesteek word.	In the event of excessively strong wind, the umpire in charge may instruct that the peg be planted at a depth of 68-70mm, which must be clearly marked on the peg.
1.5	<u>Passer</u>	<u>Calliper</u>
1.5.1	Indien daar nie gemeet word om te bepaal of 'n skei binne 'n radius van 460mm van die pen lê nie, mag van 'n korter en/of kleiner passer gebruik gemaak word om te meet.	A shorter / smaller calliper may be used, if it is not required to measure if a skey is within a radius of 460mm.
1.6	<u>Wedstryde</u>	<u>Matches</u>
1.6.1	Die tydsduur van wedstryde word deur die beherende instansie bepaal tot 'n maksimum van 75 minute of 3 skofte, wat ookal die kortste is.	The duration of matches are determined by the controlling body up to a maximum of 75 minutes or 3 sets, whichever is the shortest.
1.6.2	Geen span mag die aanvang van die wedstryd vertraag tydens Internasionale en Nasionale toernooie nie. Indien 'n span wel die aanvang van die wedstryd vertraag mag die wedstryd nie gespeel word nie en word die wedstryd aan die span wat betyds opdaag, toegeken.	No team is allowed to delay the start of a match during International or National tournaments. In the event that a match is delayed, the match will not take place and will be awarded to the team that arrived on time .
1.6.3	Indien 'n span wat volgens die betrokke toernooi se vereistes nie oor die minimum getal spelers beskik nie, teen 'n span wat laat opdaag, te staan kom, word geen punte toegeken nie (0 – 0).	Should a team not comply with the tournament requirements with respect to the minimum number of players, turn up against a team that arrived late, no points would be awarded. (0 – 0).
1.6.4	Wanneer die eindfluitjie blaas, moet daar met die betrokke gooibeurt voortgegaan word totdat alle skeie gegooi of verbeurd verklaar is. In die geval van die reënfluitjie, sien Reël 12.3.	When the final whistle sounds, the round must be continued until all skeys have been pitched or forfeited. In the event of the rain whistle - see rule 12.3
1.7	<u>'n Skof</u>	<u>Set</u>

1.7.1	'n Skof bestaan uit 23 punte wat behaal word uit die gesamentlike telling van penne (wat drie {3} punte tel) en lê's (wat een {1} punt tel) aan die einde van 'n voltooide gooibeurt. (Sien reël 9)	A set consists of 23 points that are achieved by the combined score of pegs (three {3}points) and lays (one {1}point) at the end of a completed round.- (see rule 9)
1.8	<u>Puntetoekenning</u>	<u>Scoring</u>
1.8.1	Vyf (5) punte vir 'n skof.	Five (5) points per set.
1.8.2	Drie (3) punte vir die voorloop met punte in 'n onvoltooide skof, en twee (2) punte vir agterstand in 'n onvoltooide skof.	Leading in an unfinished set, three (3) points. Trailing in an unfinished set, two (2) points.
1.8.3	Twee en 'n half (2.5) punte vir elke span vir die ongespeelde skofte.	Two and a half (2.5) points for each team in an un-played set.
1.8.4	Twee en 'n half (2.5) punte vir elke span indien die skof gelykop eindig.	Set ending in a draw: Two and a half (2.5) points to each team.

2	<u>REËL 2</u> Span van die dwarslyn	<u>RULE 2</u> To draw the string
2.1	Die dwarslyn word gespan om die pen op sy korrekte posisie te steek.	The string is drawn to place the peg in the correct position.
2.2	Indien die dwarslyn gedurende 'n gooibeurt slap word, los gaan of breek, moet dit vervang word. Vertolking: Slap word beteken wanneer die dwarslyn na onder hang.	If the string becomes slack, loose or breaks during a round, it must be replaced. Interpretation: Slack means when the string hangs downwards.
2.3	Geen addisionele knoop/knope mag in die dwarslyn gemaak word nie. Indien 'n skeidsregter tydens sy optrede vind dat die dwarslyn wel addisionele knoop/knope het, moet die skeidsregter albei spanne se kapteins vra of die addisionele knoop/knope voor die aanvang van die gooibeurt in die dwarslyn was. Indien albei kapteins daarvan bewus is, moet die skeidsregter voortgaan met sy beslissing en moet die dwarslyn vervang word na afloop van die betrokke gooibeurt. Indien een kaptein nie van die addisionele knoop/knope bewus is nie, moet die dwarslyn vervang word voor enige verdere meting plaasvind.	No additional knots may be made in the string. If the umpire finds, during his action, that the string has additional knots, he must enquire from both captains whether the additional knots were present at the start of the round. If both captains are aware of the knots, the umpire carries on with his measurement and the string must be replaced at the end of the round. If one captain is not aware of the additional knots, the string needs to be replaced before the measurement takes place.
2.4	Die dwarslyn moet reguit gespan word en mag nie na onder, voor of agter gebuig word nie.	The string must be drawn in a straight line over the top of the keys and should not arch downwards, forwards or backwards.
2.5	Die dwarslyn word onderdeur die skeie gespan as dit los deurgaen en die knoop vanuit die twaalfuur (12-uur) posisie sigbaar is.	If the string can be drawn freely under the skeies and the knot to position the peg is clearly visible from a 12 o'clock position from above, the string must be drawn underneath the skeies.
2.6	Om die dwarslyn te span mag geen skei verwyder word nie. Indien 'n skei dit onmoontlik maak om die dwarslyn te span, mag die betrokke skei tydelik verwyder of weggedruk word sodat die dwarslyn verby die skei gespan kan word.	No skeies may be removed to draw the string. Where there is a key in the way of the string, this key may be removed temporarily or pushed aside to enable the string to be drawn.

3	REËL 3 Posisie van die pen	RULE 3 Position of the peg
3.1	Wanneer die dwarslyn gespan is, word die pen presies agter die knoop op 'n diepte van 50 mm gesteek, tensy omstandighede soos in Reël 1.4.5 anders bepaal.	When the string has been drawn across the sandpit, the peg is placed exactly behind the knot at a depth of 50mm unless circumstances as in Rule 1.4.5 determine otherwise.
3.2	Indien 'n pen gekwes word, kan vasgestel word of die pen op sy korrekte plek staan, deur die dwarslyn te span.	If a peg is struck, the correct position of the peg can be determined by drawing the string.
3.3	In die geval van 'n steekskei mag die pen net getoets word of dit sal val al dan nie:	In the event of a pegged skey, the peg may only be tested to see if it falls or not, when:
3.3.1	toe die steekskei gegooi is.	the pegged skey was pitched,
3.3.2	indien die pen daarna in 'n gekweste posisie beland as gevolg van die gooi van 'n skei.	when the peg is in a leaning position as a result of another skey having been pitched.
3.4	Om te toets of die pen sal val, word 'n steekskei stadig uitgetrek in die teenoorgestelde rigting en dieselfde hoek waarin die skei gesteek het. Vertolking: 'n Steekskei word gesien as 'n steekskei totdat dit deur die horisontale vlak beweeg het of plat lê op die sand en dus kan die hoek nie verder verander nie.	To test whether the peg will fall, a pegged skey is slowly pulled out in the same direction and at the same angle in which it entered the sand. Interpretation: A pegged skey is considered a pegged skey until it moves through a horizontal level or lies on the sand and therefor the angle cannot change anymore.
3.5	Vir meetdoeleindes moet slegs die pen waarna gegooi is, gebruik word.	For measuring purposes, only the peg that has been pitched at may be used.
3.5.1	Indien daar gedurende die meting gevind word dat die pen nie aan al die vereistes voldoen nie, moet die betrokke pen vir daardie beslissing gebruik word, maar onmiddellik na die gooibeurt uit die spel verwyder word. Die vervangende pen moet vir korrektheid getoets word. Indien daar nie 'n korrekte beslissing gemaak kan word nie, moet die tweede pen gebruik word (sien Reël 13.1)	If it is found that the peg does not comply with specification, the peg not complying must be used for that specific decision, but must be discarded immediately after completion of the round. The replacement peg must comply with the correct specifications. If a correct ruling is impossible with that peg, the second peg must be used.

3.6	<p>Die afstand tussen die skei en die pen word gemeet van enige deel van die pen wat bo die oppervlakte van die sand uitsteek, na die naaste punt of deel van die skei, hetsy bo of onder die sand. Vir meet-doeleindes mag 'n skei tydelik oopgekrap word om die naaste punt te bepaal. Die kortste afstand tussen die pen en skei moet altyd bepaal word.</p> <p><u>Werkswyse:</u> Voordat die sand oopgekrap word om 'n steekskei se naaste punt te bepaal, moet die sandoppervlakte na die toutjie bepaal word. Indien 'n moontlikheid bestaan dat die pen mag kantel, moet die pen eers op sy korrekte plek dieper gesteeek word. Daarna moet 'n merkie op die pen gemaak word waar die pen die sand binnedring. Nou moet die skei versigtig oopgekrap word en gemeet word vanaf hierdie merkie op die pen na die naaste deel van die skei. Na die meet proses moet die sandoppervlakte en die diepte van die pen herstel word.</p>	<p>The distance between the skey and the peg is measured from any part of the peg protruding above the surface of the sand, to the nearest point or part of the skey, either above or beneath the sand. For measuring purpose the skeys may be uncovered temporarily in order to determine the nearest point. The shortest distance between the peg and the skey must always be determined.</p> <p><u>Way of work:</u> Before the sand is cleared to determine the nearest point of a pegged skey, the sand level towards the string must be determined. Should the possibility exist that the peg may fall, the peg must initially be pushed deeper into the sand in its correct position. Thereafter, a mark must be made on the peg at sand level. The skey must then be uncovered carefully in order to measure from the mark on the peg to the nearest point of the skey. After measuring, the sand surface must be restored and the peg replaced to its original depth.</p>
3.7	<p>Word die pen getref en die skei bly op die plek lê waar die pen moet staan, moet sodanige skei in die rigting geskuif word wat die minste skuif veroorsaak vir die betrokke skei.</p> <p>Blyk dit egter dat die skei beslis met sy middelpunt op die plek lê waar die pen moet staan, het die kaptein van die span aan wie die skei behoort, die reg om te besluit in watter rigting die skei geskuif moet word.</p> <p>Word daardie skei deur enige ander skei/e verhinder om vir die pen plek te maak, sodat laasgenoemde nie in sy korrekte posisie teruggeplaas kan word nie, moet die skei/e wat in die pad van die ander skei lê, saam met laasgenoemde geskuif word.</p> <p><u>Vertolking:</u> Rigting beteken loodreg op die skei met betrekking tot die pen.</p>	<p>If the peg is knocked over and the skey remains in the place where the peg should stand, such a skey should be moved in the direction requiring the least movement.</p> <p>However, should it appear that the skey lies with its centre point exactly in the position where the peg should be, the captain of the team, to which the skey belongs will have the right to decide in which direction the skey is to move.</p> <p>Should that skey be obstructed by any other skey(s), thereby preventing the peg from being positioned correctly, the obstructing skey(s) must all be moved at the same time.</p> <p><u>Interpretation:</u> Direction implies perpendicular to the peg.</p>
3.7.1	Die skei/e wat geskuif word, se helling en/of rigting moet so na as moontlik behou word.	The gradient and direction of skeys being moved may not be altered.

<p>3.7.2</p> <p>3.7.3</p> <p>3.7.4</p> <p>3.8</p>	<p>Wanneer 'n skei weggeskuif word om vir die pen plek te maak, moet dit gedoen word in die rigting wat die minste skuif van die betrokke skei noodsaak, d.w.s. nie slegs na die kante toe nie, maar ook vorentoe, agteruit of skuins.</p> <p><u>Vertolking 1:</u> Indien skeie opmekaar lê moet die “Bo na onder” metode gebruik word om die skeie te skuif. “Bo na onder” metode beteken die skeie moet een na die ander van bo na onder geskuif word om plek te maak vir die pen.</p> <p><u>Vertolking 2:</u> Skeie moet nie te ver geskuif word nie. Indien volgende vlak geskuif is, mag vorige vlak se skeie nie terug geskuif word nie.</p> <p>Dit is nie toelaatbaar om die sand eers met die skei vas te druk en die skei daarna te verwyder nie.</p> <p>Dit is ook nie toelaatbaar om die skei met 'n druk- rol-beweging te verskuif nie.</p> <p>Werkswyse van skeidsregter met die toets of die pen gaan val of nie. Die skeidsregter waarsku die twee kapteins dat hy die pen gaan toets en dat hy moet optree totdat daar voldoen is aan Reël 9.2.1.3.</p>	<p>When a skey is moved in order to position the peg, it must be done in a perpendicular direction requiring the least movement, that is, not only to the sides, but also forward, backward or at the same angle.</p> <p><u>Interpretation 1:</u> When skeys lie on top of each other, a “top to bottom” approach is used to move the skeys. The “top to bottom” method means that the skeys must be moved one after the other starting from the top to make place for the peg.</p> <p><u>Interpretation 2:</u> Skeys must not be moved too far. When the next level has been moved, the previous level may not be moved back.</p> <p>It is against the rules to press the sand down with the skey before removing the skey.</p> <p>It is against the rules to move the skey with a pressing and rolling action.</p> <p>The plan of action of the umpire used to determine if the peg is going to fall or not. The umpire must inform the two captains that he is going to test the peg and his action will comply with Rule 9.2.1.3.</p>
---	---	---

<p>4</p> <p>4.1</p> <p>4.2</p> <p>4.3</p> <p>4.4</p> <p>4.5</p>	<p><u>REËL 4</u> Gelykmaak van die sand</p> <p>Ongeag die telling en wie die voorgooi het, mag die sandput voorberei word. Die sand mag liggies vasgedruk word waar die pen moet staan om die pen te steun.</p> <p><u>Vertolking:</u> Voorberei beteken om die sand los en gelyk te maak.</p> <p>Gedurende 'n gooibeurt mag die sand in die sandput op geen wyse versteur word nie, behalwe deur die normale verloop van die spel.</p> <p><u>Vertolking:</u> Die normale verloop van die spel beteken: Dat die sandoppervlakte met die gooi van 'n skei kan verander, asook met die optrede van die kaptein of skeidsregter wat die skeie moet skuif om die pen te kan steek. Ander versteurings soos byvoorbeeld voetspore moet herstel word.</p> <p>Gedurende die gooibeurt is dit ontoelaatbaar om die sand op enige manier los te vroetel, slootjies te maak of vas te trap. Indien 'n oortreding plaasvind, moet die toestand van die sand herstel word tot so na as moontlik as wat dit voor die versteuring was.</p> <p>Indien die sand op die plek waar die pen ingesteeek moet word, so uitgegooi is dat dit onmoontlik is om die pen op sy vasgestelde diepte te steek, moet sand van elders uit die sandput ingevoeg word totdat die pen behoorlik op sy korrekte diepte gesteeek kan word.</p> <p><u>Vertolking:</u> Sand van elders beteken so ver van die pen dat dit nie die spel kan beïnvloed nie, en moet verkieslik van dieselfde vogtigheid wees.</p> <p>In die geval van nat sand mag die gaatjie wat die pen gelaat het, weer opgevol word voordat die pen gesteeek word.</p> <p><u>Vertolking:</u> Opvul beteken tot gelyk met sandoppervlakte (laagste punt)</p>	<p><u>RULE 4</u> Leveling the sand</p> <p>The sandpit may be prepared before the commencement of a round, regardless of the score.</p> <p><u>Interpretation:</u> Prepare means to loosen and level the sand.</p> <p>While a round is in progress, the sand may not be disturbed in any way, except during the normal course of play.</p> <p><u>Interpretation:</u> The normal course of play means: The level of the sand may change when a skey is pitched, as well as with the action of the captain or umpire when moving the skeys to place the peg. Other disturbances such as footmarks must be restored.</p> <p>During the turn it is not permitted to loosen the sand in any way, or to make furrows or step on the sand to firm it. Should there be an infringement; the sand must be restored as closely as possible to its original state before the disturbance.</p> <p>If the sand where the peg should be positioned has been displaced to such an extent that it is impossible to position the peg to its determined depth, sand from elsewhere in the sandpit should be added to position the peg correctly.</p> <p><u>Interpretation:</u> Sand from elsewhere means sand far from the peg so as not to influence play, and must preferably have the same moisture content. .</p> <p>In the case of wet sand, the hole made by the peg may be filled before the peg is positioned.</p> <p><u>Interpretation:</u> Filled means to the same level as the surrounding sand surface (lowest point).</p>
---	---	--

4.5.1	Bogenoemde is slegs van toepassing waar die pen se punt 'n gaatjie laat. As die sand byvoorbeeld aan die agterkant van die pen weggegooi is, mag sodanige gat nie weer opgevol word nie. In so 'n geval kan duidelik gesien word of die pen op sy regte diepte gestek is.	The above mentioned is only applicable where a hole is made by the peg. If for example, the sand has been tossed away from the back of the peg; sand may not be used to fill the hole. In this case the correct depth of the peg is clearly visible.
-------	---	--

5	<u>REËL 5</u> Span	<u>RULE 5</u> Team
5.1	‘n Span bestaan uit die aantal spelers volgens die kompetisie vereiste, van wie een die kaptein is.	A team consists of a number of players in accordance with the competition requirements, of which one is the captain.
5.2	‘n Span mag van die dienste van ‘n reserwe speler gebruik maak. Al die lede van die tweede span, insluitende die reserwe, dien as amptelike reserwes vir die eerste span. Geen van die eerste span se lede mag in so ‘n geval in die tweede span speel nie. Sou daar net een span in ‘n afdeling meeding dan mag daardie span van twee (2) reserwes gebruik maak. Die kaptein van die vervangende speler moet die opposisie kaptein inlig van die ruiling.	A team may make use of a reserve player. All the members of the second team, including the reserve, may act as official reserve players for the first team. None of the first team players are allowed to play in the second team. Should there be only one team in a division, then the team may make use of two (2) reserves. The captain of the substituted player must inform the captain of the opponents of such substitutions.
5.3	‘n Reserwe wat in ‘n span opgeneem is mag nie weer deur die vervangde speler vervang word in dieselfde wedstryd nie.	A reserve player that has been taken up in a team may not be replaced by the replaced player in the same match.
5.4	Indien ‘n span meteen speler minder as die toernooi vereiste getal spelers teen ‘n volledige span te staan kom, moet die kaptein van die span wat uit minder spelers bestaan, gedurende elke gooibeurt aandui wanneer die afwesige speler sou gooi. Die volgorde van die gooibeurt is dan asof die afwesige speler klaar gegooi het.	In the event of a team starting with one less player than the tournament requirements, against a team meeting the tournament requirements, the captain of the team consisting of less players, must indicate during each round when the phantom player would have pitched. The sequence of the round will then continue as if the phantom player had already pitched.
5.5	Indien ‘n wedstryd met een speler minder as die toernooi vereiste getal spelers begin, mag die afwesige speler te eniger tyd gedurende die wedstryd opgeneem word mits dit aan die begin van ‘n gooibeurt is en die betrokke speler is op die baan en gereed om aan die spel deel te neem. <u>Vertolking:</u> Indien een van die spanlede beseer sou raak en nie verder kan speel nie, moet die wedstryd voortgaan met die aanwesige getal spelers.	If a match starts with one less player than the tournament requirements, the absent player may join his team at any time during the match, provided it is at the beginning of a round and that the specific player is present and ready to participate in the match. <u>Interpretation:</u> If one of the present players should become injured and cannot continue with the match, the match must continue with the remaining players.
5.6	Indien daar nog een speler minder as in reël 5.4 van ‘n span opdaag, mag die wedstryd nie gespeel word nie en verbeur die onvoltallige span die punte.	Should another player less than in 5.4 arrive, the match cannot be played and the incomplete team forfeits its points.

6	<p><u>REËL 6</u> Posisie van spelers</p>	<p><u>RULE 6</u> Position of the players</p>
6.1	Die speler wat gaan gooi, staan agter 'n sperstreep in ooreenstemming met die gooi afstand in reel 1.2.1.	The player about to pitch takes up his position behind the pitching line in accordance with the pitching distances as defined in Rule 1.2.1
6.2	'n Speler mag nie :	A player may not :
6.2.1	Op of oor die sperstreep trap vanwaar hy gooi voordat die skei sy hand verlaat het nie.	Step on or over the line, from which he is pitching until the skey has left his hand,
6.2.2	Verder as 1,8 meter na links of regs van 'n punt agter/voor die pen staan wanneer hy gooi nie.	Stand more than 1.8 meter to the right or left of a point directly behind the peg when he pitches.
	<u>Vertolking:</u> Let wel die klem val hier op staan binne die 1,8 m merk en nie tree tot binne die 1,8m merk nie.	<u>Interpretation:</u> Note that the accent is on standing within the 1.8m mark and not stepping into the 1.8m mark.
6.3	In die geval van 'n oortreding, word die oortredende span se kaptein deur die span wat beswaar aanteken se kaptein op die beweerde oortreding gewys, wat dan die betrokke speler sal versoek om nie weer die oortreding te begaan nie.	In the event of an infringement, the complaining team's captain should approach the infringing team's captain and point out that an infringement has taken place. The player responsible for the infringement will be asked not to repeat the offence.
	Die speler se naam word dan in 'n register aangeteken. Die kaptein/skeidsregter asook die speler teken daarby om te bevestig dat die waarskuwing gegee is. Indien dieselfde speler 'n soortgelyk oortreding begaan, word Reëls 6.3.1 en 6.3.2 dadelik toegepas.	The player's name will be written down in a register. The captain/umpire as well as the player will sign next to it as acknowledgement of the offence. If the same player commits a similar offence then Rules 6.3.1 and 6.3.2 will apply.
6.3.1	Die skei wat nie volgens die reëls gegooi is nie, verwyder moet word al dan nie; en	The skey, which was not pitched in accordance with the rules, can remain in position or be removed, and
6.3.2	Indien die skei verwyder word, kan geen punte deur daardie skei behaal word nie en moet die sandput herstel word so na as moontlik aan wat dit was voordat die skei gegooi is.	If the skey is removed, points scored by such a skey cannot be counted and the sandpit must be restored as closely as possible to the state it had been in, before the skey was pitched.

7	REËL 7 Speelwyse	RULE 7 Method of play
7.1	Die kapteins besluit onderling watter span gaan voorgooi aan die begin van die wedstryd.	Both team captains mutually agree on the pitching order of the first round.
7.2	Om-die-beurt speelwyse word gevolg: Elke speler speel met twee skeie. Gooi van die skeie om-die-beurt, tussen die spelers van die mededingende spanne is soos volg:	An Alternate method of play is followed: Each player pitches with two skeys. Play between alternate players of competing teams is as follows:
7.2.1	Die eerste speler van die span wat moet voorgooi, gooi sy twee skeie, gevolg deur die eerste speler van die opposisie. Daarna volg die tweede speler van die eerste span en dan weer die tweede speler van die opposisie, ensovoorts.	The first player of the team to begin, pitches his two skeys, followed by the player of the opposing team. Thereafter the second player of the first team pitches, followed by the second player of the opposing team, etc.
7.2.2	Die kaptein het die reg om die volgorde waarin die spelers gooi na goeddunke te verander.	The captain however, has the right to alter, at will, the sequence in which his players are to pitch as the match progresses.
7.2.3	Indien 'n speler uit sy beurt gooi en mits dit nie aan die begin van 'n gooibeurt geskied nie, moet hy klaar gooi en die spel gaan om-die-beurt voort.	If a player pitches out of turn and provided it does not happen at the beginning of a round, he must finish pitching and play continues alternately.
7.2.3.1	Indien 'n voorgooier uit sy beurt gooi, word sy skeie aan hom terugbesorg en word geen punte toegeken nie.	If a first player pitches out of turn, his skeys are returned to him and no points are rewarded.
7.2.3.2	Sodra die eerste speler van die teenstanders egter sy eerste skei gegooi het, word dit beskou dat die gooibeurt begin het.	As soon as the first player of the opposing team has pitched his first skey, the round will be regarded as having started.
7.2.3.3	Indien 'n voorgooier egter uit sy beurt gooi en die eindfluitjie blaas, het die opponente Kaptein die keuse of die spel om die beurt moet voortgaan, en of daardie speler se skeie aan hom terug besorg word en die spel voortgaan met die span wat moes voorgooi.	If a first player pitches out of turn and the final whistle sounds, then the opposing Captain has the choice if the play continues alternately, or if the player's skeys are returned to him and play commences with the team that should have pitched first.
7.3	'n Skei word as gegooi beskou sodra die handvatsel die hand verlaat het met die bedoeling dat dit na die ander pen gegooi is van agter die bepalende sperstreep.	A skey is regarded as having been pitched as soon as it leaves the hand, with the intention of it being pitched at the other peg, from a position behind the pitching line in accordance with the pitching distances.

8	<p><u>REËL 8</u> Gooibeurte</p>	<p><u>RULE 8</u> Pitching rounds</p>
8.1	Die span wie se skei/e naaste aan die pen lê, gooi eerste in die volgende gooibeurt.	The team with a skey lying nearest to the peg pitches first during the next round.
8.2	Indien geen punte met lê-skeie aangeteken word nie, maar die een span tel 'n pen of penne, dan gooi die span in die volgende gooibeurt voor.	If no skeys lie for scoring purposes, but one of the team scores one or more pegs, then that team pitches first in the next round.
8.3	Indien geen punte met lê's of penne in 'n gooibeurt aangeteken is nie, gooi die span wat die vorige gooibeurt eerste gegooi het, weer eerste.	If no lays or pegs have been scored during a round, the team that threw first during the previous round pitches first again.
8.4	Nadat daar skof (23 punte) gegooi is, het die kaptein van die span wat skof behaal het, die reg om die voorgooi van die volgende gooibeurt te bepaal.	After a set (23 points) has been scored, the captain of the scoring team has the right to determine the sequence of the following round.
8.5	Indien 'n skof gelykop eindig, gooi die span wat die lê gehad het, voor in die volgende gooibeurt.	If a set ends in a tie, the team, which had the lay, pitches first in the next round.
8.5.1	In die geval van 'n bars word die voorgooi volgens Reëls 8.1 en 8.2 bepaal.	In the event of a team exceeding 23 points, Rule 8.1 and 8.2 determine the pitching order.
8.6	Terwyl die gooibeurt aan die gang is, mag daar geen onnodige vertraging wees nie. By oortreding kan reel 8.9 deur die skeidsregter toegepas word.	While the round is in progress, there are to be no delays. If an infringement occurs the umpire will apply Rule 8.9
8.6.1	Met vertraging word bedoel dat 'n span se optrede tydens 'n gooibeurt/wedstryd sodanig van aard is dat dit baie duidelik is dat die betrokke span die spel opsetlik probeer vertraag.	"Delay" means that a team's behavior during a round or match is such that it is obvious that the team is purposely trying to delay the game.
	<p><u>Vertolking:</u> Byvoorbeeld, wanneer 'n span na elke gooi van 'n pen, die dwarslyn span en die pen reg steek al is die telling nog laag, of wanneer 'n span se kaptein sy spelers na elke gooi van 'n skei deur die opposisie bymekaar roep en taktiek bespreek al is dit baie duidelik dat geen taktiek op daardie stadium van enige nut sou wees nie.</p>	<p><u>Interpretation:</u> For example, when a team draws the string to position the peg correctly after each skey that has been pitched, while the scores are still very low, or when a captain calls his team together after every skey that was pitched to discuss tactics even when it is obvious that tactics will be of no benefit at that stage.</p>
	<p><u>Vertolking:</u> Die maksimum tyd om 'n beslissing te maak is een minuut.</p>	<p><u>Interpretation:</u> The maximum time to make a decision is 1 minute.</p>

8.6.2	Indien 'n skeidsregter ingeroep word om 'n vertraging te monitor en daar word gevind dat daar 'n duidelike onnodige vertraging voorkom, word 'n skof teen die oortredende span toegeken.	If an umpire is called to monitor the delay and it is found that an unnecessary delay is definitely occurring, a set is awarded to the team who was not at fault.
8.7	'n Gooibeurt is voltooi wanneer:	A round is completed when:
8.7.1	Al die skeie van al die spelers in die gooibeurt gegooi en/of verbeur is en die telling geneem is of geneem kan word.	All the skeys of all the players in the match have been pitched or forfeited and the score has been taken, or could have been taken.
8.7.2	'n Span skof (23 punte) aangeteken het en die teenstanders geen skeie oor het om die skof te kanselleer nie.	A team scored a set (23 points) and the opposing team has no skeys left to cancel the set.
8.8	'n Gooibeurt het begin sodra:	A round has begun as soon as:
8.8.1	Die skei van die eerste speler, van die span wat moet voorgooi, sy hand verlaat het met die bedoeling dat dit na die pen gegooi word, of	The skey of the first player, of the team to pitch first, has left his hand with the intention of it being pitched at the peg, or
8.8.2	Die speler wat moet voorgooi se skeie deur sy kaptein verbeurd verklaar word. Vertolking: Al is die baan nog nie voorberei vir die volgende gooibeurt nie, maar die telling is reeds geneem en ooreengekom, mag die kaptein wie se span die voorgooi het sy speler se skeie verbeurd verklaar. Die sandput mag dan nie voorberei word nie aangesien die gooibeurt reeds begin het.	The captain forfeits the skeys of the player who should pitch first. Interpretation: Even though the sandpit has not been prepared for the next round, but the score has been taken and agreed upon, the captain whose team must pitch first may forfeit the skeys of his player. The sandpit may not be prepared at this point as the round has started.
8.9	Indien 'n speler(s) deur buitengewone optrede die normale gang van die spel tot nadeel van die teenstanders beïnvloed, word 'n skof teen die oortredende span toegeken. Vertolking: Voorbeelde van normale gang van die spel beïnvloed is byvoorbeeld om opsetlik die volgende te doen: die skeie deurmekaar te trap, uit sy beurt te gooi, die spel te vertraag, ens.	When a player's action influences the normal course of play to the disadvantage of the opposition, a set (23 points) is awarded against the infringing team. Interpretation: Examples of "influencing the normal course of play" are to intentionally do the following: moving skeys in the sandpit by stepping on them, pitching out of turn, delay the game, etc.
8.10	Waar die skeidsregter in die geval van weiering van voortsetting van spel na 'n vertraging gelas dat die spel moet voortgaan, word die wedstryd aan die span wat nie oortree het nie, toegeken.	Where an umpire, in the case of a delay, rules that the game must continue, but a team refuses to pitch, the infringing team forfeits the match

<p>9</p> <p>9.1</p> <p>9.2</p> <p>9.2.1</p> <p>9.2.1.1</p> <p>9.2.1.2</p> <p>9.2.1.3</p> <p>9.2.2</p>	<p>REËL 9 Telling: penne en lê's</p> <p>Die telling moet deur die kaptein/s geneem word nadat al die skeie gegooi en/of verbeur is. Kapteins moet mekaar se tellings wedersyds bevestig.</p> <p>Vertolking: Met die gooi van elke skei kan lê's en/of penne bygetel of afgetrek word by die totale punte van 'n span.</p> <p>Die puntetelling is egter onderworpe aan die volgende bepalings:</p> <p>Indien die pen deur 'n skei omgegooi word, tel dit drie punte vir die span wat gegooi het.</p> <p>As die pen omval nadat die skei die speler se hand verlaat het, maar nog nie die sand geraak het nie, moet so 'n skei aan die speler teruggegee word en moet die skeie wat derhalwe verskuif is, so na as moontlik aan hulle oorspronklike posisies teruggeplaas word. Hierdie pen tel geen punte nie.</p> <p>Verder tel dit as 'n "om" wanneer die pen omval as gevolg van die skudding wat die val van die skei in die betrokke sandput veroorsaak, of as gevolg van die opskiet van sand of enige ander voorwerp a.g.v. die val van die skei in die betrokke sandput.</p> <p>Vertolking: As die pen omval a.g.v. 'n stuk beton/hout wat deel is van die beton/hout bekisting (raamwerk) om die sandput, wat lospat nadat dit raak gegooi is, en dit tref die pen, dan tel dit nie as 'n pen nie aangesien die raamwerk/speelarea nie deel is van die speelvlak nie.</p> <p>'n Pen is om wanneer die punt uit die sand is of was.</p> <p>Indien span A byvoorbeeld ses penne gooi en span B gooi ook ses penne, kanselleer die getal penne mekaar.</p>	<p>RULE 9 Scoring: pegs and lays</p> <p>Finalizing of the score is to be done by the captains after all skeys have been pitched or forfeited. Captains should both confirm each other's scores.</p> <p>Interpretation: With the pitch of every skey, lays and/or pegs can be added or subtracted from the total score of a team.</p> <p>The score is subject to the following stipulations:</p> <p>When a pen is scored, three points are awarded to the team whose player has knocked the peg over.</p> <p>If it falls over after the skey has left the players hand, and the skey has not yet touched the sand, such a skey is to be returned to the player and the skeys which were disturbed by such a skey are to be returned as closely as possible to their original positions. This peg does not score any points.</p> <p>Furthermore, a peg is scored if the peg falls over as a result of vibration caused by the skeys landing in the sandpit, or as a result of sand or any other object in the sandpit dislodging the peg.</p> <p>Interpretation: If the peg is struck and falls over as a result of a piece of concrete or wood which forms part of the frame of the sandpit/playing area, no points would be awarded as the frame is not part of the sandpit/playing area.</p> <p>A peg is considered scored when the tapered point is or was out of the sand.</p> <p>If for example, team A scores six pegs and team B scores six pegs, the number of pegs cancel each other.</p>
--	---	---

9.2.3	<p>Word die pen getref maar val nie om nie omdat dit deur 'n skei/e gestut word, moet die skeidsregter of kaptein die betrokke skei/e versigtig verwyder/wegskuif en indien die pen omval, tel dit drie punte vir die span wat gegooi het.</p>	<p>If the peg is struck, but does not fall over because it is supported by a skey(s), the umpire or captain can carefully move the skey(s) away and if it falls over, it counts three points for the team who knocked the peg over.</p>
	<p><u>Vertolking:</u> Met versigtig verwyder/wegskuif, word die volgende werkswyse voorgestel: Die skei wat aan die teenoorgestelde kant van die helling van die pen lê, moet eerste verwyder word. Daarna moet die skei wat onder die gekweste pen lê weggeskuif word.</p>	<p><u>Interpretation:</u> Carefully removing means: The skey on the opposite side to the slope of the peg must be removed first. Thereafter the skey that is underneath the struck peg may be moved.</p>
9.2.3.1	<p>In so 'n geval moet die skei/e weer so na as moontlik aan sy/hul oorspronklike posisie/s teruggeplaas word.</p>	<p>In this instance the moved skey(s) have to be returned as accurately as possible to the original position(s).</p>
9.2.3.2	<p>Gedurende die skuifproses mag niks gebruik word om 'n skei wat wil rol te stut nie en indien dit gebeur, moet die skei toegelaat word om te rol.</p>	<p>During the moving process nothing may be used to support a skey that wants to roll and should it roll, the skey should be allowed to do so.</p>
	<p><u>Vertolking:</u> Dit kan selfs beteken dat 'n skei of skeie weer geskuif moet word om die pen in die korrekte posisie te steek.</p>	<p><u>Interpretation:</u> This could imply that a skey or skey's may need to be moved again in order to plant the peg in its correct position.</p>
9.2.3.3	<p>Met versigtig verwyder word bedoel dat die skei stadig verwyder sal word en dat daar ten alle tye gepoog sal word om die skei nie teen die pen of omliggende skeie te stamp nie.</p>	<p>Carefully remove means that the skey is to be removed while care must be taken at all times to prevent the skey touching the peg or nearby skey's.</p>
9.2.4	<p>Indien 'n skei van span A deur 'n skei van span B teen die pen gestoot word en die pen val om, tel dit drie punte vir span B, en andersom.</p>	<p>If a skey of team A is knocked against the peg by a skey of team B and the peg falls over, it counts three points for team B and vice versa.</p>
9.2.5	<p>Dit is toelaatbaar om deur die gooi van jou skeie die situasie in die sandput te manipuleer.</p>	<p>It is allowable to manipulate the situation in the sandpit by the pitching of your skey's.</p>
9.2.6	<p>Indien 'n speler met die gooi van sy skei die pen tref, of as die pen as gevolg van die gooi van 'n skei gekwes word, maar die pen bly in 'n gekweste posisie staan, moet die pen in sy regop posisie herstel word voordat daar weer gegooi word.</p>	<p>If a player while pitching a skey, strikes the peg, but the peg remains standing, or if the peg is no longer vertical after the pitching of a skey, the peg must be returned to its upright position before play resumes.</p>

9.2.7	Slegs die skeie wat binne 'n radius van 460 mm van die pen lê, kom in aanmerking vir punte en tel een punt elk, onderworpe aan die volgende:	Only skey's within a radius of 460mm from the peg, are taken into account for scoring purposes and count one point each, subject to the following conditions:
9.2.7.1	Slegs een span kan met 'n gooibeurt punte met "lê's" aanteken, d.w.s. net die skei/e van die span wat naaste aan die pen lê, tel.	Only one team per round may score points with lays, that is, only the skey(s) of the team lying nearest to the peg, will count.
9.2.7.2	Indien beide spanne se naaste skeie ewe ver van die pen lê, kanselleer die lê's mekaar en is daar geen telling met lê's nie.	If the nearest skey of team A lies exactly the same distance from the peg as the nearest skey of team B, the skey's cancel and neither team can score any points.

<p>10</p> <p>10.1</p> <p>10.2</p> <p>10.3</p>	<p><u>REËL 10</u> Gebreekte skeie</p> <p>Indien 'n skei in die speel/gooi proses breek, word vir puntedoeleindes, van die grootste gedeelte van die gebreekte skei af gemeet. Sou die kleinste deel ook in die sandput lê, moet dit verwyder word.</p> <p><u>Vertolking:</u> Met gebreek word bedoel letterlik in twee of meer stukke gebreek.</p> <p>Indien die pen omval nadat dit getref word deur enige deel van die gebreekte skei, tel dit as om (sien reël 9.2.1).</p> <p>Indien die handvatsel van 'n skei tydens die gooi proses uittrek sodat dit langer is as wat neergelê is (sien S9), moet so 'n skei aan die kopkant en sykant afgepen, verwyder, herstel tot binne maat en weer teruggeplaas word in die posisie waar die kop van die skei gelê het.</p>	<p><u>RULE 10</u> Broken skey's</p> <p>If a skey breaks during the course of play, the measurement is taken from the largest portion of the broken skey for scoring purposes. Should the smallest portion also remain in the sandpit, it must be removed.</p> <p><u>Interpretation:</u> Broken implies literally into two or more pieces.</p> <p>A peg is scored if it is knocked over by any portion of a broken skey. (See rule 9.2.1)</p> <p>If the handle of a skey slips out during the pitching process so that the handle is now longer than the stipulated maximum length of a skey, the position of such a skey must be marked off at the head, the skey removed, corrected to within specified length and replaced in the position where the head of the skey was.</p>
--	--	--

11	<u>REËL 11</u> Skofbepalings	<u>RULE 11</u> Game definition
11.1	<p>‘n Skof bestaan uit 23 punte en die span wat aan die einde van die gooibeurt 23 punte het, behaal die skof. Indien daar deur die gooi van ‘n skei meer as 23 punte behaal word en die telling nie deur die gooi van ‘n skei/e teruggebring kan word na 23 of minder nie, bars die betrokke span (Telling 0).</p>	<p>A set consists of 23 points and the team that achieves 23 points at the completion of the round, wins the set. If more than 23 points are achieved it may be corrected by pitching the rest of skey’s of the team. If at the end of the round a team has more than 23 points it will burst (Score 0).</p>
11.1.1	<p>As twee spanne in dieselfde gooibeurt skof aanteken, kry elkeen ‘n halwe skof. Dit beteken egter nie dat sodra albei spanne in dieselfde gooibeurt skof het, daar opgehou gooi moet word nie. Die spanne moet hul orige skei/e klaar gooi, of indien hulle dit verkies om nie te gooi nie, hulle skei/e verbeur.</p> <p>Wanneer beide spanne skof (23) het en ‘n speler kanselleer met sy eerste skei die ander span se skof dan mag hy sy tweede skei terughou totdat daardie span weer skof aangeteken het en/of hulle span se skof ook gekanselleer is.</p>	<p>If both teams score a set during the same round, each will be awarded half the set. This however does not mean that as soon as both teams have scored a set during the same round, pitching stops. The teams should pitch their remaining skey’s or if they choose not to pitch, forfeit the skey’s.</p> <p>When both teams have a set (23) and a player cancels the other team’s set with his first skey, he may hold back his second skey until the other team obtains a set again or until his team’s set is cancelled.</p>
11.1.2	<p>Om ‘n skei terug te hou beteken dat die speler sy gooibeurt onderbreek, deur sy tweede skei terug te hou totdat die skof gekanselleer is. ‘n Span wat skof het, hoef nie noodwendig te wag totdat sy skof gekanselleer is nie en het die reg om sy posisie te verstewig.</p>	<p>To withhold a skey means that a player interrupts his turn by withholding his second skey until the set is cancelled by the opposition. A team achieving a set is not forced to withhold their skey’s, they are entitled to strengthen their set.</p>
11.1.3	<p>Span A se eerste speler gooi met sy eerste skei met ‘n pen skof. Sy tweede skei word nou teruggehou. Die skei, sodanig teruggehou, moet óf gegooi óf verbeur word, soos deur die kaptein verkies, voordat ‘n ander skei van dieselfde span gegooi of verbeur mag word.</p>	<p>Team A’s first player pitches his first skey and scores exactly 23 points (a set) with a fallen peg. He withholds his second skey, the skey withheld must be pitched or forfeited, depending what the captain of the team decides, before another skey of the same team can be pitched or forfeited.</p>
11.1.4	<p>Span B se eerste speler teken met sy eerste skei skof met ‘n lê aan sonder om span A se skof te kanselleer. Nou word hierdie speler se tweede skei ook teruggehou, net soos in die geval van span A.</p>	<p>Team B’s first player pitches his first skey and also scores exactly 23 points (a set) with a lay without cancelling team A’s set. Now he withholds his second skey as was done with the skey of team A.</p>

11.1.5	Span A se eerste speler is nou verplig om sy tweede skei te gooi of om dit te verbeur, waarna span B se eerste speler sy tweede skei gooi of verbeur.	Team A's first player is now obliged to pitch his second skey or forfeit it, after which team B's first player pitches or forfeits his second skey.
11.2	Die hele gooibeurt moet voltooi word, hetsy deur te gooi of skeie te verbeur. Eers nadat al die skeie gegooi en / of verbeur is en die twee spanne het nog albei skof, word die skof gedeel en kry elkeen 'n halwe skof. (2,5 punte elk).	The entire round should be completed either by pitching skey's or forfeiting them. Only after all skey's have been pitched or forfeited and the two teams both still have set, will the set be shared and both teams will then gain a shared set. (2.5 points each)
11.2.1	'n Skei word verbeur wanneer die kaptein van die span die opposisie kaptein meedeel dat sodanige skei verbeur word. Die kaptein is verplig om die bepaalde speler se naam te noem wie se skeie verbeur is. Wanneer sodanige besluit geneem is, is dit onherroeplik.	A skey will be forfeited when the captain of the team declares that such a skey is forfeited. The captain is obliged to name the specific player whose skey's are being forfeited. Once such a decision has been made, it is irrevocable.
11.2.2	'n Beslissing van 'n kaptein dat meer as een speler se skeie gelyktydig verbeur is, is ongeldig.	A decision by the captain that the skey's of more than one player at a time be forfeited is not valid.
11.3	Indien 'n speler met sy eerste skei vir sy eie span sowel as vir die teenstanders skof gooi, mag hy sy tweede skei ook gooi, of hy mag eis dat die volgende speler van die teenstanders eers moet gooi voordat hy weer gooi, d.w.s. hy mag sy skei terughou.	If a player scores a set for his own team as well as the opposing team with his first skey, he may either pitch his second skey or he may demand that the next player of the opposing team pitches before he pitches again, that is, he will be allowed to withhold one skey.
11.3.1	Indien 'n speler egter die skofte met sy tweede skei gooi, moet 'n speler van die teenstanders eers gooi of sy skei(e) verbeur, voordat 'n speler van die eerste span weer gooi.	Should a player however, score a set with his second skey, a player of the opposing team must first pitch or forfeit his skey's, before a player of the first team pitches again.

12	REËL 12 Reënbepalings	RULE 12 Rain regulations
12.1	<p>Indien 'n wedstryd weens reën nie gespeel kan word nie, het die beherende instansie die reg om te beslis of die wedstryd as gespeel beskou sal word of op 'n latere stadium gespeel moet word.</p> <p>Vertolking: Sou die aanvangsfluitjie geblaas word terwyl dit reën en spel is nie moontlik nie, moet 'n reënfluitjie direk daarna geblaas word met 'n aankondiging in die verband.</p>	<p>When rain prevents a match from being played, the controlling body has the right to decide whether the match should be considered as having been played or should be played at a later stage.</p> <p>Interpretation: When the whistle is sounded for play to commence and rain makes playing impossible, the rain whistle must be sounded immediately afterwards accompanied by an appropriate announcement.</p>
12.2	<p>Waar 'n wedstryd weens reën gestaak word, word punte toegeken volgens reël 1.8.</p>	<p>Where rain stops a match in session, the points must be calculated according to Rule 1.8.</p>
12.3	<p>Wanneer 'n reënfluitjie blaas, MOET spel onmiddellik staak en die telling van die laaste voltooide gooibeurt geneem word. Waar 'n twispunt ontstaan mag 'n skeidsregter ingeroep word.</p> <p>Vertolking: Laaste voltooide gooibeurt beteken dat die telling geneem kon word of dat ooreenstemming m.b.t. die telling moontlik was sonder enige bepaling/meting.</p>	<p>When the whistle is sounded for rain, play MUST stop immediately and the score from the previous completed round is taken. When a dispute arises an Umpire can be called.</p> <p>Interpretation: Last completed round means that the score could be taken or that agreement with regard to the score was possible without any evaluation/measurements.</p>
12.4	<p>'n Reënfluitjie beëindig spel onmiddellik, selfs al het die eindfluitjie van 'n wedstryd reeds geblaas. In sodanige geval word die telling van die laaste voltooide gooibeurt geneem.</p>	<p>A rain whistle stops play immediately though the final whistle of the match may have been sounded. In such a case the score from the previous completed round is taken.</p>
12.5	<p>Indien 'n wedstryd weens reën gestaak is en weer binne die vasgestelde tyd hervat kan word, moet die skeidsregter in beheer/organiseerder die spelers waarsku met die blaas van 'n fluitjie en 'n aankondiging maak, dat die voortsettings fluitjie oor 3 minute sal blaas.</p>	<p>When a match is stopped due to rain and is restarted within the stipulated time, players must be warned by means of an announcement that the restart whistle will be sounded in three minutes by the Umpire in charge or the controlling body.</p>
12.6	<p>Indien 'n wedstryd weens reën gestaak is en die voortsettingsfluitjie geblaas word en 'n span sou nie vir die voltooiing van daardie betrokke wedstryd opdaag nie, word die wedstryd aan die span wat wel opdaag, toegeken.</p>	<p>If a match is stopped because of rain and the restart whistle has sounded and a team doesn't arrive for the completion of a match, the match is awarded to the team that is present.</p>

	<p>Vertolking: Die oortredende span behaal GEEN punte nie. Skofte reeds behaal word nie in aanmerking geneem nie.</p>	<p>Interpretation: The infringing team doesn't score any points. Games already achieved are not taken into consideration.</p>
12.7	<p>Indien nie een van die spanne opdaag na die voortsettings fluitjie geblaas het nie, behaal geen een van die spanne punte nie.</p>	<p>If both teams don't arrive for the completion of a match, no team will score any points.</p>
12.8	<p>Die skeidsregter in beheer bepaal wanneer die reënfluitjie geblaas word.</p> <p>Waar daar meer as een skeidsregter (nie Hoofskeidsregter nie) tydens 'n toernooi optree, moet daar beslis word wie die skeidsregter in beheer is. Hierdie skeidsregter is dan verantwoordelik vir die blaas van die reënfluitjie.</p> <p>Waar daar geen skeidsregter aangewys is vir die betrokke toernooi nie, is die organiseerders/beherende instansie verantwoordelik vir die blaas van die reënfluitjie.</p>	<p>The umpire in charge determines the sounding of a rain whistle.</p> <p>Where more than one Umpire is appointed for a tournament (not the Chief Umpire) the umpires must decide amongst themselves who the Umpire in charge will be. This Umpire will be in charge of sounding the rain whistle.</p> <p>Where no Umpire was appointed the organisers or the controlling body will sound the rain whistle.</p>

13	<p>REËL 13 Kaptein</p> <p>Die kaptein is verantwoordelik vir die behoorlike reëling van 'n wedstryd, wat die volgende behels:</p> <p>13.1 Voor die aanvang, en gedurende die wedstryd, wedersyds toesien dat die penne waarmee gespeel gaan word, aan die vereistes voldoen (sien S13 tot S19).</p> <p>13.2 Voor die aanvang, en gedurende die wedstryd, toesien dat beide dwarslyne aan die vereistes voldoen (sien S21 tot S25)</p> <p>13.3 Bepaal watter span gooi eerste by die aanvang van 'n wedstryd.</p> <p>13.4 Dien sy span van raad en reël die gooibeurte van sy spelers.</p> <p>13.5 Bepaal die finale telling; deur</p> <p>13.5.1 die dwarslyn, wat aan die vereistes voldoen, te span en die pen op sy korrekte posisie en diepte te steek so ver dit binne sy vermoë is,</p> <p>13.5.2 die finale verskuiwing van skeie te doen om die pen korrek te kan steek vir so ver dit binne sy vermoë is,</p> <p>13.5.3 die finale meting tussen die skeie te doen,</p> <p>Vertolking: Elke kaptein moet ten minste oor 'n passer wat aan die spesifikasies (S20) voldoen beskik.</p> <p>13.5.4 Die telling te bevestig aan die einde van elke gooibeurt met die opposisie kaptein,</p> <p>13.5.5 As die twee kaptains wedersyds ooreengekom het oor die telling aan die einde van 'n gooibeurt, kan dit herroep word. Die fout moet egter tydens die volgende gooibeurt herstel word. Die gooibeurt mag oor begin word.</p> <p>13.6 Sien toe dat 'n gekweste pen getoets en in sy regop posisie herstel word.</p>	<p>RULE 13 Captain</p> <p>The captain is responsible for the correct managing of a match and his duties include the following:</p> <p>Mutually inspecting the pegs that are being used before and during the match for compliance to the specifications (See S13 to S19).</p> <p>Ensuring before and during the match that both the strings comply to specifications (S21 to S25)</p> <p>Determines which team pitches first at the beginning of a match.</p> <p>Determines the pitching order of his players and serves his team with advice.</p> <p>Determines the points scored; in other words</p> <p>as far as possible within his ability draws the string, which complies with the specifications, and positions the peg correctly,</p> <p>as far as possible within his ability performing the final moving of skeys to position the peg correctly,</p> <p>doing the final measuring between skeys</p> <p>Interpretation: Each captain must have callipers which comply with specifications (S20).</p> <p>Confirms the score at the end of each round with the opposing team's captain.</p> <p>Once both captains have agreed on the score at the end of a round, the score can be changed. However the mistake must be rectified during the next round. The round may be restarted.</p> <p>Ensuring that a struck peg is checked and is restored to its correct upright position.</p>

13.7	Mag al die lede van sy span aanwys om in die normale verloop van die spel behulpsaam te wees met die steek van die pen.	May request members of his team to assist in positioning the peg during the normal course of play.
13.8	Sien toe dat die spelers nie hulle menings uitspreek terwyl 'n skeidsregter optree nie.	Ensuring that players do not voice their opinions while measuring is taking place by an umpire.
13.9	Is alleen verantwoordelik vir meting, behalwe in die geval waar 'n medespeler gevra word om behulpsaam te wees met die steek van die pen en meting.	Having sole responsibility for measuring except in the case where a fellow team member is asked to assist with the positioning of the peg and measurement.
13.10	Sien toe dat geen speler 'n skei, nadat dit gegooi is, sonder toestemming optel of verwyder nie.	Ensuring that no player picks up or removes a skey without permission once it has been pitched.
13.10.1	Indien 'n oortreding begaan is, moet die skei/e so na as moontlik in hul oorspronklike posisie terug-geplaas word tot bevrediging van albei kapteins. Indien daar geen ooreenstemming bereik kan word nie, moet die skeidsregter ingeroep word wat die gooibeurt tot niet kan verklaar.	When an infringement occurs the skey/s must be returned as closely as possible to its original position and to the satisfaction of both captains. If no agreement can be reached, an umpire must be called in who can cancel the round.
13.11	Slegs 'n gekwalifiseerde en geregisteerde afrigter, toegedeel tot 'n bepaalde span/ne, mag raad bedien aan 'n span tydens 'n wedstryd. Indien 'n oortreding waargeneem word, moet dit onder die aandag van die beherende instansiegebring word wat dissiplinêr kan optree. <u>Vertolking:</u> Raadgee is wanneer advies gegee word wat tot gevolg kan hê dat die span se besluit beïnvloed word.	Only a qualified and registered coach, assigned to a specific team/s, may give advice to a team during a match. In the event of an infringement, it must be brought to the attention of the controlling body that can enforce the disciplinary code <u>Interpretation:</u> Advice is a comment that could influence a team's decision.
13.12	Kapteins moet saam met afrigters toesien dat die reëls nie oortree word nie.	Both captains together with the coaches must ensure that the rules aren't infringed upon.
13.13	Slegs 'n kaptein van die betrokke spanne mag aanvra vir 'n skeidsregter.	Only the captain of the relevant teams may request an umpire to officiate.

14	<u>REËL14</u> Skeidsregter	<u>RULE 14</u> Umpire
14.1	Skeidsregteroptredes Slegs die aangewese skeidsregters wat kwalifiseer volgens die Reglement van die Skeidsregterskomitee (Reglement O van Jukskei SA), en bekragtig deur die:-	Umpire appearances Only the designated umpires that qualify according to Regulations of the Umpires' Committee (Regulations O of Jukskei SA), and ratified by the
14.1.1	Distrik / Provinsie, mag tydens wedstryde optree binne die Distrik / Provinsie.	District / Province, may officiate during District / Provincial matches.
14.1.2	JSASK, mag tydens wedstryde optree op Interprovinsiale vlak.	JSAUC, may officiate during Inter-Provincial matches.
14.1.3	Uitvoerende Bestuur van Jukskei SA, mag tydens wedstryde optree op Nasionalevlak	Executive Committee of Jukskei SA, may officiate during National matches.
	<u>Vertolking:</u> Bostaande sluit alle wedstryde van streke/provinsies, B&C toernooi en Meesters toernooi in.	<u>Interpretation:</u> The above includes all matches of regions/provinces, B&C tournament and Masters tournament.
14.1.4	Skeidsregters vir Internasionalewedstryde word deur die IJF aangestel.	Umpires for International matches are appointed by the IJF.
14.1.5	Die beslissings van die skeidsregters is finaal en bindend.	A ruling by the Umpire is final and binding.
	<u>Vertolking:</u> 'n Skeidsregter mag enige toerusting gebruik wat genoodsaak word om 'n regverdige beslissing te gee.	<u>Interpretation:</u> An Umpire may use any equipment deemed necessary to deliver a just ruling.
14.2	Geen amptelike wedstryd mag plaasvind sonder dat die dienste van 'n gekwalifiseerde en geaffilieerde skeidsregter beskikbaar is nie. Amptelike wedstryde is distrik, provinsiale, nasionale, en internasionale wedstryde.	No official matches may take place without the services of a qualified and affiliated umpire. Official matches are district, provincial, national, and international matches.
14.3	'n Skeidsregter kan vir 'n spesifieke wedstryd aangewys word om die wedstryd in sy geheel te hanteer.	An umpire may officiate a specific match in its entirety.
14.4	'n Skeidsregter kan vir 'n spesifieke beslissing ingeroep word.	An umpire may be called in for a specific decision.
14.5	'n Skeidsregter het die reg om kapteins van die twee betrokke spanne te versoek om hom met sy verpligtinge in die sandput behulpzaam te wees.	An umpire has the right to request the captains to assist him in carrying out his obligations in the sandpit.

14.6	<p>’n Skeidsregter wat aangewys is om op te tree, moet pro-aktief handel sou ’n oortreding van die volgende waargeneem word: Spelers wat oortrap of ongemagtigde persone wat inmeng met die spel of spelers wat tyd mors en lank vat om te gooi of besluite te neem.</p>	<p>An umpire appointed for duty, must be proactive in his approach when infringements of the following rules are observed: Players stepping on or over the line; or unauthorized people interfering with the game; or players who are wasting time to throw or making decisions.</p>
14.6.1	<p>’n Skeidsregter wat nie aangestel is om diens te doen nie, moet enige oortreding van ’n reël onder die aandag van die skeidsregter in beheer bring.</p>	<p>A non-acting umpire must refer any infringement that comes to his attention to the umpire on duty.</p>
14.7	<p>Indien die skeidsregter vind dat die gegewens wat deur die twee spankapteine aan hom verstrekk is, tot so ’n mate teenstrydig is dat hy geen regverdige beslissing kan neem nie, mag hy van die ander spelende lede asook die aangewese afrigters van die twee spanne inligting bekom, ten einde ’n beslissing te kan neem. Sou ook hierdie bykomende inligting in so ’n mate teenstrydig wees dat hy steeds nie ’n regverdige beslissing kan gee nie, kan hy die gooibeurt nietig verklaar en opdrag gee dat ’n nuwe gooibeurt begin word.</p>	<p>Should the umpire find that the information given to him by the two captain’s conflicts to such an extent that he is unable to make a correct ruling, he may obtain additional information from the players and appointed coaches of the two teams, so as to reach a decision. Should the additional information still not clarify the situation and he is thus still unable to make a correct ruling, he may nullify the round and instruct that the round be replayed.</p>
14.8	<p>Die skeidsregter in beheer kan ’n fluitjie (soortgelyk aan ’n reënfluitjie in reël 12.8) blaas in enige situasie wat die wedstryde kan staak om spelers en/of hulle eiendom se veiligheid te verseker of te beskerm.</p>	<p>An umpire may sound the whistle (Similar to the rain regulation in rule 12.8) in any situation to end a match to ensure the safety of or to protect players and / or their property.</p>
14.8.1	<p>’n Weerligfluitjie moet geblaas word wanneer die weerligmeter aandui dat daar ’n moontlikheid is van weerlig binne 0 tot 10 km van die bane waar gespeel word. Die weerligmeter bepaling is gebaseer op die ‘Strike alert model’. Die weerligmeter is goedgekeur deur Jukskei Suid Afrika.</p>	<p>An umpire may sound a lightning whistle when the lightning monitor indicates that the lightning is within a range of 0 to 10 km of the playing area. The lightning monitor’s stipulation is based on the ‘Strike alert model’. The lightning monitor is approved by Jukskei South Africa.</p>
14.9	<p>Die skeidsregter in beheer moet alle aangemelde oortredings van afrigters (reël 15.5) aanmeld by die beherende instansie.</p>	<p>The controlling umpire must report all reported offences by coaches (rule 15.5) to the controlling body.</p>

15	REËL 15 Afrigter	RULE 15 Coach
15.1	Die geregistreerde en geïdentifiseerde Afrigter van die span is verantwoordelik vir die motivering en afrigting van spelers asook om die span te bedien met advies vir taktiese besluite. Daar moet egter gewaak word om nie die spel te oorheers nie.	The registered and identified Coach of a team is responsible for the motivation and coaching of the players and to serve the team with advice for tactical decisions. There must be a caution not to dominate the game.
15.2	Die geregistreerde en geïdentifiseerde Afrigter mag nie enigsins die sandput/te betree tydens die wedstryd nie. Vertolking: Die Afrigter mag nie meet, pen steek, baan regmaak, toutjie trek, ens nie.	The registered and identified Coach may not enter the sandpit(s) under any circumstance during a match. Interpretation: The Coach may not partake in the planting of pegs, measuring of skeys, preparing of sandpit, drawing of the string, etc.
15.3	Die Afrigter moet toesien dat sy spelers nie oortrap nie.	The Coach must ensure that the players do not infringe on the pitching line.
15.4	Die Afrigter moet in samewerking met die kaptein toesien dat die reëls nie oortree word nie.	The Coach must, with the aid of the Captain, ensure that the rules of play are not violated.
15.5	Indien die Afrigter bogaande reëls oortree, moet dit dadelik aan die beherende instansie gerapporteer word.	Should the Coach break the above mentioned rules, it must immediately be reported to the controlling body.
15.6	Afrigters mag vir skeidsregters uitklaring vra gedurende sy optrede. Afrigters kan ook behulpsaam wees met die optrede vernaamlik tydens die SA Junior Kampioenskap.	15.6 Coaches may ask the umpires for clarification during his motions. The coaches may also assist with the umpire's motions especially during the SA Junior Championship.

A.	INTREE AKSIE-JUKSKEI REËLS	ENTRY LEVEL ACTION JUKSKEI RULES
1	<p><u>SPEELWYSE</u></p> <p>1.1 'n Span bestaan uit vier spelers waarvan een die kaptein is.</p> <p>1.2 Elke speler speel met twee skeie.</p> <p>1.3 Die kapteins besluit onderling watter span gaan voorgooi aan die begin van die wedstryd.</p> <p>1.4 Spelers gooi oor 'n afstand van ten minste 10 meter. Juniors onder die ouderdom van 10 jaar, gooi so ver as hul ouderdom.</p> <p>1.5 Die skei word aan die handvatsel gevat, verby die been geswaai en onderhands vorentoe gegooi.</p> <p>1.6 Om-die-beurt speelwyse word gevolg. Die eerste speler van die span wat moet voorgooi, gooi sy twee skeie, gevolg deur die eerste speler van die opposisie. Daarna volg die tweede speler van die eerste span en dan weer die tweede speler van die opposisie, ensovoorts.</p> <p>1.7 Die dwarslyn word gespan om die pen op sy korrekte posisie te steek.</p> <p>1.8 Indien die dwarslyn gedurende 'n gooibeurt slap word, los gaan of breek, moet dit vervang word.</p> <p>1.9 Wanneer die dwarslyn gespan is, word die pen presies agter die knoop gestee.</p> <p>1.10 Word die pen getref en die skei bly op die plek lê waar die pen moet staan, moet sodanige skei in die rigting geskuif word wat die minste skuif veroorsaak vir die betrokke skei.</p>	<p><u>METHOD OF PLAY</u></p> <p>A team consists of four players, one of whom is the captain.</p> <p>Each player plays with two skeys.</p> <p>The team captains mutually agree on the pitching order.</p> <p>Players pitch over a distance of at least 10 meters. Juniors under the age of 10 years, pitch the same distance as their age.</p> <p>The skey is held by the handle and is pitched underhand past the leg in a forward swinging motion towards a peg placed in a sandpit.</p> <p>An alternating method of play is followed: The first player of the team to begin pitches his two skeys, followed by the player of the opposing team. Thereafter the second player of the first team pitches, followed by the second player of the opposing team, etc.</p> <p>The string is drawn to place the peg in the correct position.</p> <p>If the string becomes loose or breaks during a game, it must be replaced.</p> <p>When the string has been drawn across the sandpit, the peg is placed exactly behind the knot.</p> <p>If the peg is knocked over and the skey remains in the place where the peg should stand, such a skey should be moved in the direction requiring the least movement of the relevant skey.</p>
2	<p><u>DOEL EN TELLING:</u></p> <p>2.1 Die doel van hierdie jukskei vlak is om so veel as moontlik punte aan te teken in 'n voorafbepaalde tyd (soos 30 minute).</p> <p>2.2 Drie (3) punte word aangeteken wanneer die pen omgegooi word.</p>	<p><u>AIM AND SCORING:</u></p> <p>The aim of entry level Jukskei is to score as much points as possible in a predetermined time (such as 30 minutes).</p> <p>Three (3) points are scored by knocking down the peg.</p>

2.3	Een (1) punt elk word aangeteken vir die span met die meeste skeie nader aan die pen as die opposisie se skeie (binne a radius van 460mm).	One (1) point each is scored for the team with the most skeys laying closer than the opponent's skeys to the peg (within a radius of 460 mm).
2.4	Indien span A 3 skeie nader aan die pen het as span B, teken span A 3 punte aan.	If team A has 3 skeys nearer to the peg than team B they score 3 points.
2.5	Die span met die hoogste telling na die voorafbepaalde tyd wen die wedstryd.	The team with the highest score in the predetermined time wins the match.
2.6	Toernooie word gewoonlik op 'n rondomtalie basis gespeel.	Tournaments are usually played on a round robin basis.
3	<u>TOERUSTING</u>	<u>EQUIPMENT</u>

SKEI

SKEY



3.1	Skeie mag alleenlik van hout, rubber, rubber-komposisie of sintetiese materiaal, of deur 'n samestelling daarvan, vervaardig word.	Skeys may be made from wood, rubber, rubber composite, synthetic materials or a combination thereof.
3.2	Die totale lengte van 'n skei (handvatsel ingesluit) is tussen 300mm minimum en 460mm maksimum.	The total length of a key (including the handle) must be between a minimum of 300mm and a maximum of 460mm.
3.3	Die romp van die skei moet silindries wees met 'n deursnee van tussen 50mm minimum en 75mm maksimum.	The body of the key must be cylindrical with a diameter between 50mm minimum and 75mm maximum.
3.4	Die maksimum gewig van 'n skei is 1.8kg	The maximum weight of a key is 1.8kg.

PEN

PEG



3.5	Penne mag van hout of sintetiese materiaal vervaardig word.	Pegs may be made of wood or synthetic material.
3.6	Die lengte van 'n pen is 495mm (minimum) tot 500mm (maksimum).	The length of a peg is a minimum of 495mm and a maximum of 500mm.

3.7	Die deursnee van 'n pen is 27mm (minimum) tot 32mm (maksimum).	The diameter is a minimum of 27mm and a maximum of 32mm.
3.8	Die romp van die pen moet silindries wees.	The body of the peg must be cylindrical.
3.9	Die een end van 'n pen moet oor 'n afstand van 50mm tot 'n 5mm punt taps wees. Die ander end (kop van die pen) moet plat wees en nie rond nie.	One end of a peg must be tapered from 50mm to a point 5mm in diameter. The other end must be flat and must not be rounded.
30.1	'n Windmerk van 18mm (minimum) tot 20mm (maksimum) breed moet op die pen aangebring wees beginnende vanaf die bokant van die 50mm taps gedeelte.	A windmark of minimum 18mm and a maximum of 20mm wide must be marked on the peg, starting at the top of the 50mm tapered end.

PASSER

CALLIPER



3.11	Vir meetdoeleindes is 'n standaard passer van 460mm noodsaaklik.	For measuring purposes it is recommended to have a calliper with a maximum measuring ability of 460mm.
4	<u>BAAN:</u>	<u>PITCH:</u>
4.1	Die totale lengte van die baan is 28 meter.	The total length of the pitch is 28 meters.
4.2	Die baan moet nagenoeg waterpas wees.	The pitch should be as level as possible.
4.3	Daar moet twee sandputte wees, minstens 3 meter lank, 2.4 meter breed en 150 mm diep, en met los sand gevul.	There should be two sandpits at least 3 meters long, 2.4 meters wide and 150mm deep, filled with loose sand.
4.4	Daar moet minstens 1.8 meter sand voor en minstens 1.2 meter sand agter en aan weerskante van elke pen wees.	There should be at least a 1.8 meter stretch of sand in front of the peg and at least 1.2 meters of sand behind and on either side of the peg.
4.5	Die baan moet op so 'n wyse aangelê word dat die afstand tussen die twee penne, op hul korrekte posisies, presies 9 meter van mekaar sal wees.	The pitch should be laid out in such a manner that the distance between the two pegs, when in their correct positions, is exactly 9 meters.
4.6	'n Raamwerk van hout, steen of beton kan waterpas aangebring word om die kante van die sandput te verstewig.	A level framework of wood, brick or concrete may be installed to support the sides of the sandpit.
4.7	'n Skroef, spyker of soortgelyke voorwerp moet aan weerskante van die raamwerk aangebring word op 'n afstand van minstens 1.8 meter van voor af, waaraan 'n dwarslyn gevestig moet word ten einde die posisie van die pen te kan bepaal.	A screw, nail or similar object must be fixed to either side of the framework 1.8 meter from the front, with a string secured to establish the correct position of the peg.

B.	INTERMEDIËRE AKSIE-JUKSKEI REËLS	INTERMEDIATE ACTION JUKSKEI RULES
1	<p><u>SPEELWYSE</u> Dieselfde as vir Intree Aksie Jukskei.</p>	<p><u>METHOD OF PLAY</u> The same as for Entry Level Action Jukskei.</p>
2	<p><u>DOEL EN TELLING:</u></p> <p>2.1 Die doel van hierdie jukskei vlak is om so veel as moontlik punte aan te teken in 'n voorafbepaalde tyd (soos 30 minute).</p> <p>2.2 Drie (3) punte word aangeteken wanneer die pen omgegooi word, maar penne kan deur die opposisie uitgekanselleer word.</p> <p>2.3 Indien span A byvoorbeeld ses penne gooi en span B gooi ook ses penne, kanselleer die getal penne mekaar.</p> <p>2.4 Een (1) punt elk word aangeteken vir die span met die meeste skeie nader aan die pen as die opposisie se skeie (binne a radius van 460mm).</p> <p>2.5 Indien span A 3 skeie nader aan die pen het as span B, teken span A 3 punte aan.</p> <p>2.6 Die span met die hoogste telling na die voorafbepaalde tyd wen die wedstryd.</p> <p>2.7 Toernooie word gewoonlik op 'n rondomtalie basis gespeel.</p>	<p><u>AIM AND SCORING:</u></p> <p>The aim of this level is to score as much points as possible in a pre-determined time period (example 30 minutes)</p> <p>Three (3) points are scored by knocking down the peg, but pegs can be cancelled by the opposition.</p> <p>If team A knocks down six pegs and team B also knocks down six pegs, they are cancelled and no points are scored.</p> <p>One (1) point each is scored for the team with the most skeys laying closer than the opponent's skeys to the peg (within a radius of 460 mm).</p> <p>If team A has 3 skeys nearer to the peg than team B they score 3 points.</p> <p>The team with the highest score in the predetermined time wins the match.</p> <p>Tournaments are usually played on a round robin basis.</p>
3	<p><u>TOERUSTING</u> Dieselfde as vir Intree Aksie Jukskei.</p>	<p><u>EQUIPMENT</u> The same as for Entry Level Action Jukskei.</p>

C.	GEVORDERDE AKSIE-JUKSKEI REËLS	ADVANCED ACTION JUKSKEI RULES
1	<u>SPEELWYSE</u> Dieselfde as vir Intree Aksie Jukskei.	<u>METHOD OF PLAY</u> The same as for Entry Level Action Jukskei.
2	<u>DOEL EN TELLING:</u>	<u>AIM AND SCORING:</u>
2.1	Die doel van hierdie jukskei vlak is om 'n presiese telling in veelvoude van 11 te bereik.	The aim of this level is to score in exact divisions of 11.
2.2	Drie (3) punte word aangeteken wanneer die pen omgegooi word, maar penne kan deur die opposisie uitgekanselleer word.	Three (3) points are scored by knocking down the peg, but pegs can be cancelled by the opposition.
2.3	Indien span A byvoorbeeld ses penne gooi en span B gooi ook ses penne, kanselleer die getal penne mekaar.	If team A knocks down six pegs and team B also knocks down six pegs, they are cancelled and no points are scored.
2.4	Een (1) punt elk word aangeteken vir die span met die meeste skeie nader aan die pen as die opposisie se skeie (binne a radius van 460mm).	One (1) point each is scored for the team with the most skeys laying closer than the opponent's skeys to the peg (within a radius of 460 mm).
2.5	Indien span A 3 skeie nader aan die pen het as span B, teken span A 3 punte aan.	If team A has 3 skeys nearer to the peg than team B they score 3 points.
2.6	Indien daar deur die gooi van 'n skei meer as die veelvoude van 11 punte deur die span behaal word, bars die betrokke span en keer daardie span se telling terug na nul (0) of laaste behaalde veelvoud van 11.	Should a team obtain more than a multiple of 11 points, the team will burst and return to nil (0) or the last multiple of 11.
2.7	Spanne moet dus presies 11, 22, 33, ens probeer bereik.	Teams must try and obtain exactly 11, 22, 33, ens.
2.8	Toernooie word gewoonlik op 'n rondomtalie basis gespeel.	Tournaments are usually played on a round robin basis.
3	<u>TOERUSTING</u> Dieselfde as vir Intree Aksie Jukskei.	<u>EQUIPMENT</u> The same as for Entry Level Action Jukskei.

<u>WYSIGINGS</u> Wysigings tot hierdie Reglement word deur middel van 'n Beskrywingspunt voor 'n datum soos bepaal deur die UB van Jukskei SA by die Direkteur Administrasie ingedien sodat die voorstel op die Sakelys van die Algemene Jaarvergadering geplaas kan word. Na aanvaarding deur die AJV sal die wysigings geïmplementeer word.	<u>AMENDMENTS</u> Amendments to this code are done through the submission of motions, prior to a prescribed date as determined by the Executive Committee of Jukskei SA, to the Director Administration to enable the motion to be placed on the agenda of the Annual General Meeting. After the accepting of the motion by the Annual General Meeting, the change will be implemented.
---	---

PITCHING LINE INDICATORS

