

ROLBAL ETIKET

1. INLEIDING

Rolbal is kompetierend sowel as 'n sosiale spel wat ewe-eens deur mans en dames van alle ouderdomme gespeel word. Dit word gespeel in 'n atmosfeer van vriendskaplikheid en geselligheid wat gehandhaaf word deur 'n tradisionele gedragskode van doodgewone hoflikheid teenoor teenstanders, spanmaats, klub- en,-tegniese beamptes, klublede en toeskours.

Etiket het te make met die bewaring van 'n onontbeerlike gees en karakter van die spel. Daar is absoluut geen plek in hierdie pragtige spel vir die gebruik van vuil-of- skeltaal of negatiewe liggaamstaal, gedurende of na wedstryde nie. Elke wedstryd behoort op'n sportiewe en vriendelike wyse gespeel te word en die plesier wat daaruit geput word, word verder versterk deur die handhawing van hierdie kode. Wees altyd dankbaar vir elke geleentheid om te kan deelneem en geniet die vriendskap van spanmaats en teenstanders

2. JY EN JOU KLUB

- 2.1 Lidmaatskap bring verpligtinge mee. Bestudeer die kennisgewingborde en stel vas wat van u vereis word en wanneer dit u beurt vir klubdienste is.
- 2.2 Wees waarderend teenoor die ampsdraers en bestuurslede. Op onselfsugtige wyse gee hulle van hulle tyd en energie sodat jy jou spel kan speel en geniet. Bied jou hulp aan wanneer dit benodig word.
- 2.3 Wees betyds en gewillig om by besluite te berus. Ondersteun daadwerklike alle sosiale funksies en kompetisies wat vir jou genot en tot voordeel van die klub gereël word. So toon jy jou waardering vir die moeite wat deur jou mede klublede gedoen word.
- 2.4 Geen klub kan voortbestaan sonder finansies om die fasiliteite te bestuur en te onderhou nie. Gevolglik word verwag dat u, u geldelike verpligtinge sal nakom en alle fondsinsamelingsprojekte sal ondersteun.
- 2.5 Somige spelers neem nie deel aan sosiale spel nie. Hulle optrede benadeel die gees van die klub. Dit is teenstrydig met die etiket van die spel, afkeurenswaardig en moet ten sterkste teengestaan word.
- 2.6 Die vorming van eksklusiewe groepe is nie in die beste belang van die klub nie en moet vermy word. Alle lede behoort nuwelinge vriendelik te verwelkom en hul aantemoedig om aan klub aktiwiteite deel te neem. Spesiale aandag moet aan junior lede gegee word as deel van die toekoms van die klub.
- 2.7 Dit is goeie etiket en bevorder klubgees om klublede te ondersteun wat finale stadiums van verteenwoordige kompetisies bereik. By sulke gelenthede behoort ondersteuners in amptelike rolbaldrag geklee te wees.
- 2.8 Wanneer begrafnisse van spelers bygewoon word is dit goeie etiket om in die hoogste amptelike drag geklee te wees.

- 2.9 Beskou dit as 'n eer om jou klub in enige wedstryd te verteenwoordig, Respekteer die besluite van die keurders. 'n Span bestaan nie net uit goeie spelers nie, maar uit goeie spelers met karakter.
- 2.10 Wees trots op jou klub, moenie iets doen of sé wat negatief op die klub reflekteer en jou klub in die steek laat nie. Doen jou deel om die klub se goeie naam te bevorder en wees aktief betrokke met die werwing van nuwe lede
- 2.11 Dit behoort 'n voorreg te wees om jou klub te dien, ongeag die poisie waar jou kundigheid benodig word.

3. DIE KLUBBESTUUR

3.1 DIE PRESIDENT

Vir die duur van sy ampstermyn is die president die hoof van die klub en behoort gerespekteer te word omdat sy taak nie altyd maklik is nie. Daar moet nie verwag word dat hy moet optree om kleinlike geskille tussen lede te besleg nie. Sulke geskille behoort tussen lede onderling met 'n gesindheid van tegemoedkoming selfs opgelos te word. Presidente het ook hoflikheidstake om te verrig deur nuwe lede te ontmoet en tuis te laat voel.

3.2 DIE SEKRETARIS

Die sekretaris is die beskermer van die konsitusie en vervul 'n belangrike rol en is die skakel tussen die komitee, klublede, distrik en die publiek. Deur die sekretaris in kennis te stel van enige veranderinge van persoonlike inligting, sal u verseker dat klubrekords op datum bly.

3.3 DIE KOMPETISIESEKRETARIS

Dit is heelwaarskynlik die ondankbaarste taak in die klub. Maak sy taak makliker deur jou verpligtinge na te kom om sy vol program te voltooi. Stel jou ophoogte van die spel-voorwaardes van elke kompetisie waarvoor u ingeskryf het.

3.4 DIE KEURDERS

Die keurders het nie 'n maklike taak nie. Dit is die keurders se taak om spanne op verdienste en hul vermoë tot samespel te kies en spelers moet die posisie waarin hul verkies word aanvaar. Indien goeie spelers weggelaat word, of tot 'n laer span gekies word, behoort die sameroeper van die keurkomitee die betrokke spelers in te lig en die rede tot hul besluit te verduidelik. Dit is etiket dat spelers die besluit van die keurders aanvaar en om hulle nie agterna te beswader met 'n geskinder nie.

3.5 KLUB EIENDOM

Hanteer klub eiendom asof dit jou eie is. Sorg dat matte, wit balle, waterkanne, terug gesit word. Sorg dat papier, bottles, en blikke in vuillushouers geplaas word. Rokers moet binne die afgebakende areas rook en sigaretstompies in die asbakke plaas wat voorsien is.

4. JY EN DIE PERK

Die perkeopsigter spandeer baie ure in 'n poging om vir jou 'n goeie speeloppervlakte, wat die belangrikste bate van enige klub is, te gee. Jy kan hom help deur:

- 4.1 Die trappe te gebruik om op en af van die perk te klim
- 4.2 Jou balle versigtig op die speeloppervlakte neer te sit en nie daarop te laat val nie.

- 4.3 Die posisie van die mat te verander en sodoende te verseker dat die speeloppervlakte oor 'n groter gebied gebruik word.
- 4.4 Nie in die sloot te trap nie. Indien jy dit doen, word sand op die perk gebring wat die gras en grassnyer sal beskadig.
- 4.5 Dra plat skoene sonder hakke. Skoene met 'n nerf of looppatrone beskadig die speelvlak.
- 4.6 Nie op die wal te sit nie, omdat dit die kante sal bekadig.
- 4.7 Deur jou rolbalsak of enige ander bykomstighede agter die baannomer en telbord te plaas.
- 4.8 Wanneer jy gebruik maak van 'n instrument om jou rolballe op te tel, plaas dit veilig eenkant op die baan sodat dit nie gevaar inhou vir u medespeler nie.
- 4.9 Nie te kla indien spel vir enige rede afgelas word nie.
- 4.10 Indien die baanpersoneel nie op diens is nie, help om die witballe, matte, telborde en waterkanne weg te sit.
- 4.11 Moet nooit die baan blameer vir swak spel nie. Deel van die spel is om die baan te bemeester. Dit is dieselfde vir elke speler.

5. VOOR SPEL BEGIN

- 5.1 Wees stiptelik, kom voor die bepaalde aanvangstyd van die spel aan en moenie 'n teenstander[s] laar wag nie. Indien onvoorsiene omstandighede jou verhinder om betyds te wees, stuur 'n boodskap. Versuim om op die bepaalde tyd daar te wees, mag strafmaatreëls tot gevolg hê.
- 5.2 Indien jy geloot is om te speel en dit is nodig dat jy onttrek, stel jou teenstander in kennis. Jy moet ook die klub op wie se perke jy sou speel in kennis stel. Tugstappe mag teen jou geneem word indien jy nie jou voorneme om te onttrek betyds aan die beheerliggaam bekend maak nie.
- 5.3 Wanneer geloot word, gooi die tuisspeler die muntstuk op en die besoeker roep.
- 5.4 Begin die spel deur jouself en jou span bekend te stel aan jou teenstanders met 'n vriendelike handdruk.'n Handdruk en bedanking aan die einde toon behoorlike hoflikheid.

6. EERSTES EN TWEEDES

- 6.1 Dit is gebruikelik vir 'n enkelspeler of 'n eerste in pare, drie-of vierspel om sy teenstander se bal langs die mat neer te sit terwyl hy die witte sentreer. In 'n meer kompeterende wedstryd mag die opponent dit verkies om sy eie bal op te tel as deel van sy roetine. Bevestig eers met jou opponent. Hierdie klein gebaar plaas teenstanders onmiddelik op 'n vriendelike voet. Om die witte vir die ander eerste aan te gee wanneer jou span die skof verloor het, is een van die gebare wat die spel so aangenaam maak.
- 6.2 Die Eerste moet wag op die instruksie van die skipper voordat hy die mat plaas en die witte aflewer.

- 6.3 Tweedes behoort nie vooraf te besluit watter skoot hulle gaan speel nie. Tweedes behoort te wag vir die skipper se opdragte voordat op die mat gegaan word en dit dan volkome te gehoorsaam sonder om 'n ander skoot voor te stel.
- 6.4 Nadat die eerstes en tweeds hul balle gespeel het en alvorens hul na die kop beweeg, is dit gebruiklik vir die tweede van die span wat eerste speel om hul derde se bal op die mat te plaas.
- 6.5 Eerstes en tweeds behoort nie raad aan derdes en skippers te gee nie behalwe as hulle daarvoor gevra word. Daar is niks erger as om te sien dat 'n eerste of tweede agter die rug van 'n derde of skipper iets vir die speler op die mat beduie nie.
- 6.6 Bepaal jou aandag deurentyd by die spel. Moenie jou balle aflewer en daarna geen belang in die ontwikkeling en uitslag van die skof stel nie. Gebruik die tyd tussen jou aflewerings om geestelik vir die volgende skoot voor te berei.
- 6.7 Die telling word deur die derdes bepaal. Eerstes en tweedes behoort belang te stel in die uitslag van die skof sonder om in te meng. 'n Onopsigtelike aanduiding van die eerstes of tweedes dat die derdes moontlik 'n skoot nie raaksien nie, sal deur die derde verwelkom word.
- 6.8 Moenie enige bal uit die kop verwyder alvorens die derdes die uitslag van die kop bepaal het nie, Dit sal onaangenaamhede en argumente vermy.
- 6.9 In 'n drie-of vierspel word tyd gespaar as die eerste voortgaan om die mat te plaas en die witte af te lewer, terwyl die ander eerste en die tweedes omsien na die bymeekaarmaak van balle en opskryf van die telling.

7. DERDES

- 7.1 'n Babbelende derde is 'n risiko terwyl 'n besadigde derde tot voordeel van 'n span is. Behalwe wanneer hy in beheer van die kop is, behoort die derde stil te bly tensy deur die skipper vir raad gevra word.
- 7.2 By 'n netelige situasie behoort die skipper en derde by die kop oorleg te pleeg. Moet nooit jou skipper met die verbyloop beïnvloed oor die skoot wat hy moet speel nie. Hy het alreeds sielkundig voorberei oor die skoot wat hy wil speel.
- 7.3 Indien die kop verander het mag die derde die skipper van raad bedien maar hy moenie sy spel beheer nie. Indien die skipper nie die derde se voorstel volg nie, moet hy dit op hoflike wyse aanvaar.
- 7.4 Die uitslag van 'n skof word deur die derdes bepaal wat sal meet indien nodig. By voltooiing van 'n skof moenie om die kop loop om dit van verskeie hoeke af te bekyk en te stry oor watter bal die skootbal is nie. Gaan onmiddellik voort en meet skote waaroor twyfel bestaan.
- 7.5 Terwyl 'n teenstander meet en hy moontlik 'n skoot in sy guns nie raaksien nie, stel voor dat hy dit meet. Dit is 'n sportiewe gebaar wat deur dames en here van inbors op prys gestel word.
- 7.6 Die derde funksioneer as die skakel tussen die skipper en die res van die span en tydens die verbyloop behoort hy die eerstes en tweedes te komplimenteer en aan te moedig tot goeie spel.

7.7 Die derde moet die raak balle van sy skipper merk en dooie balle verwyder.

12

8. SKIPPER

- 8.1 Skippers is die beskermheer van rolbaletiket en word aangestel weens hulle leierseien-skappe en speelvermoë. Skippers wat etiketreëls nakom sal tot die groter genot en plesier van spanmaats en teenstanders bydra.
- 8.2 Skippers behoort nie, so in 'n geselsery betrokke te raak, dat hulle, hul vernaamste plig, om volle aandag aan die spel te skenk, versuim nie. Skippers moet verseker dat hul spanmaats die spel geniet en altyd positief is.
- 8.3 Wanneer jy vir jou speler op die mat opdragte gee moet jy agter die witte terugtree sodra hy sy bal afgelewer het. Wanneer die bal tot stilstand gekom het, moet jy terug staan omdat besit van die baan dan aan die teenstanders behoort
- 8.4 Sodra die bal tot stilstand gekom het, mag geen verdere opdragte gegee word of aanmerkings gemaak word nie. Skippers mag slegs met hul spelers praat terwyl hulle span in besit van die baan is.
- 8.5 Skippers is in beheer van die span en opdragte behoort eenvoudig en duidelik gegee te word en sonder enige bevraagteken nagekom te word. 'n Goeie skipper behoort hoflik genoeg te wees om met sy derde en sy span te beraadslag oor watter skoot hy van voorneme is om te speel. Respek word verdien, nie afgedwing nie.
- 8.6 'n Eerste of tweede mag kommentaar lewer oor die situasie by die kop wat van belang is. of mag 'n skoot wat moontlik nie raakgesien word nie, uitwys. Eerste en tweedes het net soveel belang in die spel as enige andere lid. Onthou dat die span uit al die spelers bestaan en dat 'n hegte eenheid binne spanverband sukses beteken.
- 8.7 Onthou dat die spelers in jou span net so begerig is soos jy om te wen. Dit is swak etiket om ergerlikheid of teleurstelling te toon deur jou hande of lappie rond te swaai, sou 'spanmaat nie goed speel nie. 'n Wyse skipper sal sy span aanmoedig met 'n kompliment, 'n klop op die rug of 'n "vatvyf" wat wonders verrig.
- 8.8 'n Skipper behoort indien nodig, die stand van die kop vir sy speler aan te dui voordat die bal afgelewer word. 'n Skipper behoort die spel van sy span en die goeie skote van sy teenstander te erken.
- 8.9 Indien die opponerende skipper geen beswaar het nie, is dit 'n mooi gebaar om sy bal op te tel en vir hom aan te gee wanneer hy die mat betree.
- 8.10 Nadat 'n skipper die laaste bal van 'n skof gespeel het, en dit tot stilstand gekom het, behoort die teenskipper die mat op te tel.
- 8.11 Skippers deligeer gewoonlik die plig om te meet aan hul derdes. Dit is verkeerd as die skipper met die derde se pligte inmeng.
- 8.12 Dit is die plig van die skipper wat die loot gewen het, om die telbord op datum te hou.
- 8.13 'n Hekte span is gewoonlik suksesvol. Spelers moet lojale ondersteuning aan hul skippers bewys en sy opdragte uitvoer. 'n Gelukkige span is 'n wen span en 'n wen span is 'n gelukkige span.

9. SPAN ETIKET

- 9.1 Om die respek van jou teenstanders en spanmaats te verdien, moet jy op jou beurt respek teenoor hulle betoon.
- 9.2 Moenie met iemand op die wal of met spelers van die aangrensende baan gesels terwyl spel aan die gang is nie.
- 9.3 Wanneer die eerste die witte aflewer moet die spelers aan die teenoorgestelde kant seker maak dat die baannommer sigbaar is.
- 9.4 Terwyl spelers nie besig is om te speel of spel te beheer nie, moet hulle 2m agter die kop of 1m agter die mat staan. Hulle moet seker maak dat hul skaduwee nie oor die witte of oor die afleweringslyn van 'n speler val nie. Wanneer dit 'n lang skof is of die witte in die sloot beland, moet op die wal gestaan word.
- 9.5 Spelers aan beide kante van die baan moenie onnodig beweeg en praat wanneer 'n speler gereed maak om te speel nie. Die versuim om enige steurnis te voorkom, is 'n ernstige oorskryding van beleeftheid in rolbal.
- 9.6 Moenie met skippers redeneer oor die skoot wat jy gevra is om te speel nie. Dit toon 'n gebrek aan vertroue in jou skipper se taktiese vaardighede en kan die span se spangees beïnvloed.
- 9.7 Moenie op enige swak bal van jou teenstanders kommentaar lewer nie, maar erken goeie spel.
- 9.8 Erken en raak opgewonde oor 'n goeie skoot deur 'n spanmaat.
- 9.9 Konsentreer op jou eie spel vir die volle duur van die wedstryd. Versuim om dit te doen kan baie hinderlik vir jou spanmaats wees.
- 9.10 Enige gestremde speler moet waar moontlik gehelp word.
- 9.11 Moenie vir swak spel verskoning maak nie. Moenie 'n swak perk die skuld gee nie, speel die perk, dit is dieselfde vir beide kante. Soos in die meeste sportsoorte, maak jy jou eie geluk. Die geluk sal met die span wees met die meeste balle in die kop asook die span wat die perk die eerste bemeester. Wees nederig as jy gewen het en beleefd as jy verloor het.
- 9.12 Moenie jou spanmaats se spel gedurende of na spel kritiseer nie.
- 9.13 Moenie kla as 'n teenstander 'n goeie resultaat as gevolg van 'n geluiskoot kry nie. **Bly stil.** Moenie sê "goed gespeel" as jou span 'n soortgelyke geluiskoot kry nie. Erken jou eie geluiskoot openlik.
- 9.14 Moenie "dankie" sê indien jou teenstander die skoot weggee het nie. Sê liever "julle is ongelukkig".
- 9.15 Vermoed argumente met jou spanlede of teenstanders. Twee persone is nodig vir 'n argument. Moenie een van hulle wees nie.
- 9.16 Moenie jou teenstander se uitsig belemmer as jy jou bal agtervolg nie. Die reel

bepaal dat jy agter die kop of agter die mat moet wees wanneer jou bal tot stilstand kom.

14

- 9.17 Ken die omvang van jou pligte as speler. Moenie dit probeer oorskry nie, jy mag dalk met die ander se pligte inmeng.
- 9.18 Al die spelers moet na die kopkant beweeg slegs nadat die laaste afgelewerde bal tot stilstand gekom het. Bly binne en loop in die middel van jou eie baan. Tydsame opstap na die kop is nie aanvaarbaar nie.
- 9.19 Wanneer 'n skeidsregter [tegniese beampte] geroep word om te meet, moet alle spelers van die kop wegbeweeg. Skeidsregters en merkers lewer vrywillige diens en moet met respek behandel word. Indien die skeidsregter geroep word om te meet of om oor enige vraag, verskil of dispuut gedurende die spel te beslis en sy beslissing is teen jou, aanvaar dit en bly 'n goeie sportman.
- 9.20 Indien 'n skof oorgespeel moet word, of by voltooiing van 'n spel, moet jy jou balle na die teenoorgestede kant dra.
- 9.21 Indien jy enigiets geleen het, besorg dit terug aan die eienaar.
- 9.22 Wees gasvry as jy by jou klub teen 'n besoekende span of speler speel en gee aandag aan hul behoeftes. Om na die wedstryd hul vir wederkerige verversings te nooi en gasvryheid te betoon dra by tot hierdie spel sy unieke karakter.

10. ENKELSPEL

- 10.1 Merkers word in enkelspel benodig, wees dus bereid om, wanneer jy gevra word, ook as 'n merker op te tree.
- 10.2 Staan ver genoeg agter jou teenstander terwyl hy speel en moenie iets doen om sy aandag af te trek of sy konsentrasie te breek nie.
- 10.3 Jy mag nie die merker vir enige inligting vra nadat jou bal tot stilstand gekom het nie.
- 10.4 Indien jy die kop wil bestudeer, mag jy dit slegs doen wanneer jy in besit van die baan is en indien die voorwaarders van die kompetisie geen beperkinge plaas op die besigtiging van die kop deur spelers nie.
- 10.5 Bly in jou baan en wees, of agter die kop, of agter die mat wanneer jou bal tot stilstand gekom het.
- 10.6 Wag vir jou teenstander om saam te stem of die getal skote voordat jy enige balle verwyder.
- 10.7 In enkelspel moet albei teenstanders balle bymekaar maak. Moenie huiwer om jou deel na te kom nie.
- 10.8 Bedank die merker, skeidsregter en telbordoperateur aan die einde van die wedstryd. Die wenner van die wedstryd behoort verversings vir sy teenstander en die merker aan te bied.

11. TOESKOUERS

Toeskouers mag nie advies aan spelers te gee of met die spel in te meng nie. Gee applous vir goeie skote van beide kante. Moenie met merkers gesels terwyl hulle op die perk is nie.

12 SPORTMANSKAP

Onsportiewe gedrag behoort nie by 'n sportman/vrou nie. Hekelary of onsportiewe uitdrukkings of aanmerkings terwyl 'n teenstander speel, om luidkeels met 'n toeskouer gesprek te voer, in die kop te beweeg of enigiets te doen wat daarop gemik is om 'n speler se aandag af te trek of om sy konsentrasie te verbreek, is in teenstelling met die gees van die spel. Dit word as onsportiewe gedrag beskou en ten sterkste afgekeur.

13 SLOTSOM

- 13.1 Hoe meer spelers aan 'n wedstryd deelneem hoe groter is die noodsaaklikheid om die etiketreëls na te kom. Die span wat bedagsaam, vriendelik, kalm en die spel geniet, vorm n' hartlike geheel wat respek afdwing. Deur etiket na te kom word vriende gemaak, vrywing vermy, en word rolbal 'n sport wat almal kan geniet.
- 13.2 Etiket vereis dat jy ten alle tye soos 'n ware heer/dame sal optree. Dit is hierdie gees, hierdie gevoel van vriendskaplikheid wat elke rolbalspeler koester en geniet. Elke wedstryd, hoe kompetender ook al, word op sportiewe en vriendelike wyse gespeel. Aan die einde skud almal hande en verlaat die perk saam om mekaar se geselskap in die klubhuis te geniet.
- 13.3 Dit is etiket en waaroor rolbal gaan. Tydens spel, óf weg van die baan, word in die gees van rolbal, hegte vriendskapbande gesmee.

Hersien Maart 2012

KH

