



BOWLSNORWAY

Spilleregler for Short Mat Bowls

Spilleregler – Utstyr

1. Beskrivelse av matte

Matten skal være av typen nålefilt materiale. Max lengde er 13,75 meter og minimums lengde er 12,20 meter, inkludert grøftens ytre. Bredden skal være 1,83 meter med en toleranse på 5 cm. Matter som selges i dag, har i blant en forlenget lengde, slik at fenderen kan hvile oppå matten. Uansett skal ikke spillelengden på matten overstige 13,75 meter inkludert 300mm x 2 som utgjør grøften.

Markeringer

Markeringene gjøres med hvit teip som har en bredde på 12-18 mm.

Linje for grøft og «død linje»

Grøftens bredde skal være 300 mm fra fenderens innside (mattekanten) til ytre delen på teipkanten (mot spillermatta).

«Døddlinjens» markering skal merkes tvers over matten. Fra mattens (grøftens bakkant) bakkant skal det være 3045 mm.

Jack linjen

Jack linjen skal sentreres på matten og skal være 915 mm lang. Markeringen begynner 915 mm fra «døddlinjen».

Utkastlinjer

Utkastlinjen skal markeres 1370 mm fra grøftens linje og mellomrommet mellom utkastlinjen skal være 600 mm bredt (fra midten 330 mm på hver side av midtpunktet).

Utkastmattelinjen

I grøften skal det markeres plass for utkastmatten. Bredden er 350 mm (175 mm på hver side av midtpunktet).

Linje for midtpinne

Linjen for midtpinnen skal være totalt 380 mm langt og merkes 190 mm på hver side på midtpunktet. Linjen skal sentreres midt på matten.

2. Utkastmatte

Mattens størrelse skal være 610 mm lang og 355 mm bred. Alternativt 600 mm lang og 360 mm bred.

3. Grøft og fendere

Dybden på grøften skal være 300 mm og inkludere bredden på markeringsteipen.

Grøften skal avskilles med fendere.

Tykkelsen på fender skal være mellom 70 mm til 75 mm. Fenderens innside skal være 1830 mm lang (eller så lang som mattens bredde) og dybden skal være 300 mm. En fender skal være hvitmalt. Fenderne kan ha nivåklosser, slik at fender kan komme i samme nivå som mattekanten.

4. Midtblokken

Midtblokken skal være 380 mm lag, høyden skal være mellom 70-75 mm, tykkelsen mellom 40-75 mm. Det kan være rett eller rundt i endene. Midtblokken skal være hvitmalt. Blokken skal ligge løst oppå matten.

5. Kulen

Kulene man spiller med skal være fra godkjente merkeleverandør. Kulen kan være merket med klistremerker for lettere å gjenkjenne.

6. Jack

Man skal bruke godkjent jack fra en merkeleverandør. En jack skal være hvit eller gul av farge. Vekten skal være mellom 397-907 gram.

7. Sko

Internasjonalt skal alltid spesielle sko brukes. Sålen skal være helt slett og fargen på skoen er valgfritt. Internasjonalt er hvite, grå eller brune godkjent.

8. Klær

Ved internasjonale konkurranser skal konkurranseantrekket godkjennes av BowlsNorway. Hvis ikke så skal internasjonale regler følges. Hverdagstøy er ikke akseptert ved turneringer.

Spilleregler – Kulen

1. En kule er gyldig:

- når den stanser helt inntil spillermatten, men den kan henge over mattens sidekant.
- en kule som spilles og rører / toucher jacken innen den stopper kalles for toucher. Denne kule er med i spillet selv om den har brutt grøftelinjen eller stanset helt i grøften. «En touche» skal alltid markeres med krittsspray eller kritt.

2. Markering av «touchers»

Markering av «en touche» skal senest være gjort innen neste kule har stanset. Hvis det er vanskeligheter med å markere «toucheren» så skal man muntlig nominere kule som en touche. Gamle krittmerkinger må spilleren selv fjerne innen den spilles igjen ellers kan den bli dømt ugyldig.

3. Spill med «touchers»

Posisjonen av en «toucher» som ligger helt i grøften kan bare endres av jacken eller en annen «toucher».

4. En kule er ugyldig:

- om det har foregått en fotfeil
- om kule rører midtblokken eller passerer over den
- om kule ikke passerer dødlinjen helt og holdent
- om kule stanser i grøften passerer grøftelinjen uten å røre jacken
- om kule rører fender, rører «toucheren» eller jacken som ligger helt i grøften
- når kule stopper og noe av den er over grøftelinjen
- når kule stopper og noe av den henger over «dødlinjen»
- om kule kommer i kontakt med gulvflaten
- om kule dyttes på grøftelinjen, «dødlinjen» eller over mattekanten av en annen kule som er i spill, så skal kule tas ut av spill

5. Linje død kule

Om en kule ligger på dødlinje eller linje mot grøften, skal man stå rett over å se om det er luft mellom kule og linje. Er dette ikke tilfelle skal kule tas ut av spill.

6. Tilbake plassering av kule(ne)

Kule(ne) skal tilbake plasseres om:

Om boet forstyrres av en kule, sneier fenderen eller touche i grøften.

6:1 Unntatt

a) Om et boet blir berørt av en kule på grunn av fotfeil, vært nær midtblokken eller hoppet over midtblokken, så har motstanderens skip tre alternativ:

1. Tilbakestille så nær utgangspunktet som mulig
2. La kule være i sin nye posisjon
3. Spille hele omgangen på nytt fra samme side

b) Om en kule som er i spill berøres av en annen spiller har motstanderens skip fire alternativ:

1. Tilbakestille så nære utgangspunktet som mulig
2. La kulen være i sin nye posisjon
3. Dømme kulen som ugyldig og ta den ut av spill
4. Spille hele omgangen på nytt fra samme side

c) Om en kule som er i spill berøres eller flyttes av for eksempel en annen person, jack eller kule fra en annen bane eller av annen hendelse. Da må begge lag bli enige om utgangspunktet. Om de ikke blir enige, så skal omgangen spilles på nytt.

d) Om kulen berøres eller flyttes av markøren i et singelspill ved måling, så skal kulen tilbakestilles av markøren så nært utgangspunktet som mulig og godkjennes av spillerne. Om spillerne ikke blir enige, spilles omgangen om igjen. Om noen kuler allerede er tatt som poeng kule kan spilleren velge å beholde disse poengene eller spille omgangen på nytt.

e) Om dommeren berører eller flytter en kule under måling er det helt opp til denne å avgjøre og tilbakestille posisjoner på kulen og dele ut poeng.

7. Kuler som stusser / kastes over fender

Om en kule kommer med så stor fart at den selv eller om en annen kule stusser over fender, har motstanderen 3 alternativ:

1. Begjære 3 poeng og regne omgangen som spilt
2. La kulen være i sin nye posisjon
3. Spille hele omgangen på nytt fra samme side. Om jacken stusses over fender sammen med en kule gjelder reglene som når jack går over mattekanten.

Spilleregler – Jack

1. «Levende jack»

- a) Jack lever når den befinner seg innenfor bane. Jack er spillbar inntil den helt har havnet i grøften.
- b) Om deler av jacken befinner seg på bane når den bryter grøftelinjen er den spillbar. Om den da treffes av en kule blir denne kulen en «toucher»

2. Jack i grøften

Når jacken havner i grøften skal den markeres med kritt så den kan plasseres tilbake hvis den tilfeldig blir flyttet på. En jack i grøften kan kun flyttes gjennom en touchet kule.

3. Jack ute av spill

Jack er ute av spill om den kommer i kontakt med gulvet.
Jack er ute av spill om den ligger på «dømlinjen».

Om jacken ramler av matten uten at en kule en kule i spill har truffet den. Da er omgangen «død», og skal spilles om igjen fra samme side.

Når en kamp er 10 omganger eller mer, kan hvert lag (singel, tomanns, tremanns og firemanns) tillate seg å skyte jacken fra matten tre ganger uten straff. Deretter vil motstanderen få tre poeng dersom man skyter jacken av matten fra og med omgang fire.

Når straffepoeng ikke deles ut spiller man omgangen på nytt fra samme side. Når straffepoeng deles ut regnes omgangen som spilt.

En kamp på mindre enn 10 omganger kan skyte ut jack maks 2 ganger før straffepoeng deles ut. To straffepoeng deles ut fra og med tredje døde omgang.

I en single kamp med to kuler får man 2 straffepoeng.

I alle tilfeller har motstanderlaget mulighet til å stå over straffepoeng og istedenfor spille omgangen på nytt.

4. Touch av jack

Dersom en jack forflyttes via et gyldig slag skal den alltid spilles fra det nye plasseringen på matta. Selv om den flyttes fra grøften og tilbake på banen igjen.

5. Jack som toucher over fender

Om jack toucher over fenderen, har motstanderen mulighet til å velge:

- få 3 straffe poeng og regne omgangen som spilt
- spille omgangen på nytt fra samme side

a. Tilbake-plassering av jack

Når jack er flyttet av en ikke toucher.

b) Om jack blir flyttet av en kule som:

- er begått på grunn av fotfeil
- berørt midtblokken
- truffet fender
- vært i kontakt med grøften

Da skal jack tilbake-plasseres så nær som mulig utgangspunktet av ansvarlig spiller i motstanderlaget.

Om både jack og kule flyttes gjelder regel 6:1 b (tilbake-plassering av kule).

1. Legges tilbake så nært utgangspunktet som mulig

2. La kulen være i sin nye posisjon
3. Dømme kulen som ugyldig og ta den ut av spill
4. Spille omgangen på nytt fra samme side

Om jacken som ligger på matten, blir flyttet av en spiller, har motstander 3 mulighet til og:

- tilbake-plassere jack så nært utgangspunktet som mulig
- la jack ligge på den nye plassen
- spille omgangen igjen fra samme side

Om en jack flyttes av en ikke spiller

Om jack skulle bli flyttet av en ikke spiller, jack eller kule fra annen bane eller annet formål så skal begge lag komme overens om tilbake-plassering. Blir de ikke enige skal omgangen spille om igjen fra samme side.

Om jack flyttes av markøren ved måling i et singelspill så skal jack tilbake-plasseres av markøren. Om ikke begge spillere godkjenner dette, så spilles omgangen om igjen fra samme side.

Om jack flyttes av dommeren under måling. Tilbake-plassering av jack og poengfordeling er helt opp til dommeren. Dommerens beslutning kan ikke overprøves.

Spilleregler – Spilleforutsetninger

Spillformer

Et spill kan spilles på følgende måter.

1. Singelspill

Spilles med 2 personer, som spiller med 2,3 eller 4 kuler hvor kulene spilles annenhver gang

2. To-mannslag (Pairs)

To spillere på hvert lag som spiller med 2,3 eller 4 kuler. De to som spiller først, spiller sine kuler vekselvis. Når de har spilt ferdig sine kuler, så bytter de side med de to andre på laget (skip)

3. Tre-mannslag (Tripps)

Tre spillere på hvert lag som kalles lead, toer og skip. Hver spiller har 2 eller 3 kuler hver som spilles annenhver gang. Når de som er lead har spilt ferdig alle sine kuler, så er det spiller nummer to som spiller opp sine kuler på samme vis, De som er lead står igjen ved matten og avventer til de som spiller toer er ferdig og alle fire spillere bytter plass med sin skip samtidig.

4. Fire-mannslag (Banens)

Fire spillere på hvert lag som kalles lead, toer, treer og skip. Hver spiller har to kuler hver og spiller annenhver gang. Første spiller de som er lead sine kuler før de som er toer spiller sine. Samtlige spillere skal befinne seg

bak fenderen ved spill. Deretter går turen til nummer tre og de spiller sine kuler annenhver gang. Når treerne har spilt sine kuler, går samtlige 6 spillere ned til boetet og bytter plass med sin skip.

Spilleregler – Generelle bestemmelser

1. Prøvespill

Hvis man er enig så kan det spilles 2 kast før kampen begynner.

2. Trekning av hvem som begynner

De som spiller som første trekkes det om – den som vinner trekningen, velger om de vil spille først eller ikke

3. Start av spill

- a) Det laget som vant forrige omgang skal begynne neste omgang
- b) Hvis omgangen blir uavgjort eller ugyldig skal den som spilte først i forrige omgang spille først igjen

4. Plassering av jack

- a) I singelspill plasseres jack av markøren på den plassen spilleren som skal spille ut først anviser
- b) Ellers bestemmer lagets skip hvor lagets jack skal plasseres
- c) Jack plasseres mitt på jack linjen. Jack må alltid ha kontakt med jack linjen

5. Fotens plassering på utkastmatten

I det øyeblikk som kulen rulles må hele foten være på eller over utkastmatten. Den andre foten må plasseres på matten eller være helt innenfor fotlinjen. Ingen kroppsdel får være i kontakt med fotlinjen eller matten utenfor fotlinjen. Hvis dette skjer, er det å betrakte som en fotfeil. Men det skal tas hensyn hvis noen av fysiske årsaker ikke kan oppfylle reglene. Sunn fornuft skal alltid gjelde.

6. Rullestolens plassering på utkastmatten

Når man spiller bowls fra en rullestol skal man ha et hjul på utkastmatte. Uavhengig hvilken hånd som spilleren er bruker (venstre eller høyre), skal hjulet på utkastarm plasseres hvor man vil på utkastmatte. Og hele trykk flaten på hjulet skal være på matta.

Spill fra elektrisk rullestol har de samme reglene, men da plasser man bakre hjul på utkastmatte som den hånd man velger å bruke under spillet.

7. Fotfeil

Hvis en spiller i singelspill gjør en fotfeil skal markøren stoppe kulen og ta den av matten. I alle andre spill skal den spilleren som står ved boet, stoppe og ta bort kulen.

NB!

I tomannsspill, tremannsspill og firemannsspill er det samtlige spillere plikt å gjøre oppmerksom på fotfeil.

8. Fender ut av posisjon

Hvis fenderen kommer ut av posisjon av en ikke toucher i grøften

- i singelspill er det markøren som legger fender i riktig posisjon.

- i øvrige spill er det den som er ansvarlig for laget som tilbakestillter fender i riktig posisjonene

Om fenderen først havner ut av posisjon og siden jacken eller en toucher da havner på gulvet skal det ikke regnes som ugyldig. Da skal markør (i singelspill) eller den som er ansvarlig for motstanderlaget ved boetet, skal da tilbake-plassere kule og jack til original posisjon.

9. Spillernes plassering under spill

Tilgang til matten har kun spiller / lag som skal spille ut sine kuler. Spillere som skal spille ut, skal ikke bli forstyrret av motstander(laget). Så snart en kule har stanset oppe og man forlater matten kan motstander entre matta. Men man skal alltid gi tid markering av toucher, fjerning av ugyldige kuler og linje-avgjørelser. Når matte er gitt til motstander skal motstanden være stille og ikke på noen sett kommunisere med sine medspillere.

10. Motstandernes plassering under kamp

Spillere som ikke skal spille eller er ansvarlig ved boet skal ikke være på matten De skal befinne seg bak fenderen om det er mulig.

11. Spillernes ansvarsområde

SKIP – den som spiller sist på laget

a) Skip skal ha ansvar for laget sitt. En skips instruksjoner skal følges av de andre spillerne på laget.

b) Sammen med motstandernes skip skal du bli enige om alle tvilsomme poeng og andre avgjørelser. Når begge lagenes skip er enige er beslutningen endelig. Er de ikke enige skal dommer tilkalles. Hvis det ikke finnes noen offisiell dommer kan en ugild person brukes som dommer.

Fremme ved boet

c) Skip er ansvarlig for å markere alle touchers og ta bort tidligere krittmerkinger og også å ta bort ugyldige kuler.

d) Skip skal sammen med motstanderlagets skip bestemme om en kule er død på linjen eller om en dommer skal tilkalles.

e) Skip kan igjen ved boet til det er deres tur til å spille. Etter det får de bare besøke boet når motstander spiller sin kule. De får ikke bære med seg kulen over sin egen «dømlinje». Alle kuler som bæres over «dømlinjen» skal erklæres ugyldige og tas av matten.

f) Som skip skal man også være oppmerksom på fotfeil når man befinner seg på utspillesiden.

Spiller nummer 3 på firemannslag

- a) Spiller nummer 3 skal gjøre alle målinger og bedømme poeng, og gi resultatet til skip. Bare når treerne ikke blir enige skal skip tilkalles.
- b) Treerne skal markere touchers, ta bort gamle krittmerkinger og ta bort ugyldige kuler fra grøften.
- c) Treerne tar ansvar for spillet, først nå skip har gått opp for å spille sine kuler, og deretter assisterer skip i dennes spill. Treerne har ansvar for å tilrettelegge midtblokken når deres eget lag har slått den ut av posisjon.

Spiller nummer 2 på firemannslag

- a) Spiller nummer 2 passer på poengfordeling.
- b) Spiller nummer 2 skal etter hver omgang kontrollere poengkortet med motstanderens poengkort.
- c) Spiller nummer 2 er ansvarlig for poengkortet til spillet er slutt og deretter å gi det til sin skip.

Spiller nummer 2 på tremannslag

Spiller nummer 2 på tremannslag har samme oppgaver som både spiller nummer 3 og 2 på firemannslag.

Spiller nummer 1 (Lead)

Spiller nummer 1 skal plassere utkastmatten korrekt og se etter at jacken er lagt riktig på jack-linjen. En lead får ikke gå til boet før laget bytter side.

Dirigering av spillet

Bare en spiller av gangen får være i boet for å kunne dirigere spillmulighetene til den som skal spille. Man må ha forlatt boet innen neste spiller skal spille.

Hardt kast

- a) En spiller som tenker å spille et hardt kast, må både muntlig og med armen opp vise motstander ved boet at et hardt slag kommer. I singelspill skal markøren blir oppmerksom på dette.
- b) Når ansvarlig ved boet har fått denne informasjonen skal vedkommende se til at alle spillere, markører, dommere og publikum som er i umiddelbar nærhet blir oppmerksomme på at et hardt kast kommer.
- c) Men til syvende og sist er det den spilleren som skal skyte som er ansvarlig om noen er plassert slik at det er risiko.
- d) Overtredelse mot dette gir spilleren en advarsel, og kan utvises fra matten dersom spilleren fortsetter med risikofylt spill.

12. Overtredelser i spillet

Når noen følger med kulen på eller ved siden av banen.

Ingen spillere får følge med kulen til boet. Hvis en spiller gjør dette skal spilleren få en advarsel så fort denne har passert nærmeste «dødlinje».

Skjer det en gang til kan motstanderlagets skip ugyldiggjøre kulen, eller så kan han begjære omgangen spilt på nytt fra samme side.

Hvis noen starter og spill før forrige kule stopper

En kule som spilles ut innen forrige kule har stanset skal stoppes og ugyldiggjøres. Hvis en slik skulle forandre boet kan motstander velge å la den nye posisjonen til kulen å gjelde eller velge å spille omgangen på nytt.

Endre lagrekkefølge i laget under spill

Spillerne kan endre rekkefølgen etter ferdigspilt omgang. Motstanderens skip må informeres.

Å spille i feil turordning

a) Hvis en spiller i feil rekkefølge kan motstanderlagets skip stoppe kulen og begjære at det spilles om igjen i riktig rekkefølge.

b) Hvis en kule har klart å flytte jacken eller har flyttet på motstander sin kule, kan motstander eller skip be om at den nye kuleposisjonen kan bestå eller begjære at omgangen spilles om igjen fra samme side.

c) Hvis man begjærer at kulen skal bestå og at spillet fortsette i den nye kuleposisjonen

Spill med feil kule

Hvis en spiller bruker feil kule så skal den byttes ut mot med spillerens egen så snart det er mulig.

Bytte av egen kule

En spiller kan bytte sin kamp kule hvis den har blitt skadet.

Forlate spillermatten

a) Ingen spillere skal forlate banen uten å ha blitt enige med sine motstandere og da ikke være borte mer enn 10 minutter.

b) Under kamp der en spiller på grunn av sykdom må forlate kampen kan erstatter tillates dersom begge kapteinene er enige.

c) En spiller som forlater spillet kan ikke komme tilbake i denne kampen

d) Hvis motstanderens kaptein tillater bytte av spiller skal spillet fortsette og den avvikende spillerens plass skal regnes som spiller nummer 2.

Forsinkede og uteblitte spillere

- a)** Hvis en spiller er for sen, er det godkjent å vente i 10 minutter.
- b)** Prøveomgangen skal likevel starte og den forsinkede spilleren har ikke rett til noen forsøksomgang selv om denne er på plass før forsøksomgangen er ferdig.
- c)** Når 10 minutter er gått går kampen i singelspill og tomannsspill til motstanderlaget.
- d)** På tremannslag og firemannslag skal den uteblitte spilleren regnes som spiller nummer 2 og skal da spille som følgende: Lead, lead toer, lead, lead, toer.
- e)** Hvis den forsinkede spilleren dukker opp etter at utkastsmatten er lagt på plass så er det for sent å delta.

13. Resultat etter hver omgang

Poengberegning:

- a)** Poeng eller poengene skal tildeles de eller den kule som befinner seg nærmere jacken enn motstanderens nærmeste kule.
- b)** Et lag kan beregne ca. 30 sekunder før man går inn matten etter at siste kule er stanset.
- c)** Verken jack eller noen kuler får flyttes før begge spillere er enige om poengfordeling. Unntatt når en kule skal måles. Kun den som måler har lov til og ta bort kule fra matten. Hvis en spiller tar bort kule fra matten innen man er enige, kan motstandernes side beregne 1 poeng per kule som blir flyttet.
- d)** Ingen måling er tillatt før siste kule i omgangen er spilt og stanset.
- e)** Når siste kule i omgangen har stanset er det kun EN spiller fra hvert lag som kan oppholde seg på matten for å bli enige om poengfordelingen.

Måling

For måling skal man kun ha godkjent måleutstyr. Måling skal skje på nærmeste punkt mellom jack og kule.

Det skal vises hensyn før noen kuler blir berørt. Evt. å benytte seg av gummistøtter.

Uavgjort omgang

Hvis man ikke kan skille to kuler er omgangen uavgjort, men omgangen skal regnes som spilt. Neste omgang skal spilles slik den forrige.

Siste kule i omgangen

Hvis en spiller / lag ønsker, behøver de ikke spille ut sin siste kule. Dog skal motstandersiden gjøres oppmerksomme på det. Når en slik beslutning er tatt, kan den ikke endres.

14. Ekstra omgang

- a) Ved uavgjort og en vinner må kåres skal en ekstra omgang spilles.
- b) Starttrekkefølgen skal trekkes av spiller nummer 1 og vinneren velger hvem som spiller først.
- c) En ekstra omgang skal spilles fra den siden som siste omgang ble avsluttet.
- d) Skulle det fortsatt å være uavgjort, så er det ny loddtrekning og ennå en omgang spilles til en vinner kåres.

15. Kampresultat

Vinneren er den / de som har flest poeng når kampen er avsluttet.

16. Tilskuer

Tilskuere må befinne seg på behørig avstand fra spillermatten. Tilskuere får heller ikke gi råd eller forstyrre spillet.

17. Innbytter

Konkurranse i singel, tomanns, tre- og firemannsspill.

En spiller får brukes som innbytter, forutsett at den ikke tidligere har deltatt i konkurransen.

Spilleregler – Markør

En markør skal:

- a. Kjenne til BN spilleregler
- b. Bruke godkjent måleinstrument og kritt / spray
- c. Kunne fylle inn poengkort
- d. være kjent med spillerens kuler
- e. Overvære loddtrekningen
- f. Kontrollere at utkastsmatten ligger rett. Plassere jacken på det stedet som spilleren som skal begynne ønsker
- g. Være helt nøytral
- h. Svare kun på spørsmål fra spillerne, men ikke gi informasjon som spillerne ikke ber om
- i. Ikke kommentere spillet
- j. Kun kommunisere med spilleren som står for tur til å spille
- k. Kun notere og bekrefte poeng som spillerne er enige om
- l. Måle kun når det bes om det. Bare flytte på kuler etter at spillerne er enige om poengfordeling
- m. Hvis det er vanskelig å måle, skal markøren tilkalle dommeren
- n. Holde spillerne oppdatert på poengstillingen i kampen
- o. Markere touchers og ta bort gamle krittmerkinger (spillers ansvar)
- p. Plukke bort ugyldige kuler fra banen og grøften
- q. Dømme når kule er på eller av linjen

- r. Etter gjennomført kamp å se til at spillerne signerer poengkortet og levere dette til sekretariatet / turneringslederen
- s. Gjøre omgivelse oppmerksomme på at en spiller vil kast hardt.

Spilleregler – Dommere

En dommer skal:

- a. Overvåke at BN spilleregler følges
- b. Se til at det spilles på et sportslig og konkurransemessig måte
- c. Være tilgjengelig for konsultasjoner vedrørende spilleregler
- d. Gjøre målinger ved alle vanskelige situasjoner. Dommerens beslutning skal alltid gjelde og dommerens beslutning ~~kan~~ skal ikke påvirkes av andre
- e. Avgjøre i alle uenigheter. Dommerens beslutning er alltid gjeldende
- f. Ikke kommentere, gi råd eller gi skryt
- g. Dommeren skal ALLTID være helt nøytral
- h. Være helt oppdatert på spilleregler og nye tillegg
- i. Dommeren skal alltid ha med reglene så de alltid kan verifiseres under kampens gang
- j. Dommeren skal kun måle med godkjente måleinstrumenter
- k. Hvis en hendelse inntreffer som ikke finnes i regelboken, skal alltid dommeren gode omdømme være avgjørende