

MARKØRENS OPPGAVER • overvære loddtrekningen, og legge ut jacken på ønsket sted • være kjent med spillernes kuler • kontrollere at utkastmatten ligger rett. • plassere jacken i starten av hvert ends der spilleren som står for tur ønsker • kunne bruke godkjent måleinstrument og kritt/spray • markere touchers (ta bort gamle krittmerkinger, i utgp.spillers ansvar) • ta bort/dømme når en kule er ugyldig. kuler utenfor bane, i grøft eller som bryter linjen i grøft er ugyldig (dersom markør er usikker, skal dommer tilkalles) • gjøre omgivelsene oppmerksom, dersom en spiller skal kaste hardt. • svare på spørsmål fra spilleren, men ikke gi informasjon det ikke bes om • ha fokus på den banen og spiller du markerer for • kun kommunisere med spilleren som står for tur til å spille • ikke kommentere spillet • være helt nøytral i spillet • Om ønskelig fra markør og spillere, kunne være behjelpelig med å fylle ut poengkort. (Det er spillernes ansvar at poengstilling er riktig, og at poengkort er riktig utfylt) • skal ikke flytte eller ta bort kuler i boet etter gjennomført ends (ved uklarheter skal dommer tilkalles) • etter gjennomført ends, kunne måle når spillerne ber om det. Kun hvis begge spillerne er enige (hvis det er vanskelig, skal markøren tilkalle dommeren) - etter gjennomført kamp, påse at spillerne signerer poengkort og levere dette til sekretariatet	MARKØRENS OPPGAVER • overvære loddtrekningen, og legge ut jacken på ønsket sted • være kjent med spillernes kuler • kontrollere at utkastmatten ligger rett. • plassere jacken i starten av hvert ends der spilleren som står for tur ønsker • kunne bruke godkjent måleinstrument og kritt/spray • markere touchers (ta bort gamle krittmerkinger, i utgp.spillers ansvar) • ta bort/dømme når en kule er ugyldig. kuler utenfor bane, i grøft eller som bryter linjen i grøft er ugyldig (dersom markør er usikker, skal dommer tilkalles) • gjøre omgivelsene oppmerksom, dersom en spiller skal kaste hardt. • svare på spørsmål fra spilleren, men ikke gi informasjon det ikke bes om • ha fokus på den banen og spiller du markerer for • kun kommunisere med spilleren som står for tur til å spille • ikke kommentere spillet • være helt nøytral i spillet • Om ønskelig fra markør og spillere, kunne være behjelpelig med å fylle ut poengkort. (Det er spillernes ansvar at poengstilling er riktig, og at poengkort er riktig utfylt) • skal ikke flytte eller ta bort kuler i boet etter gjennomført ends (ved uklarheter skal dommer tilkalles) • etter gjennomført ends, kunne måle når spillerne ber om det. Kun hvis begge spillerne er enige (hvis det er vanskelig, skal markøren tilkalle dommeren) - etter gjennomført kamp, påse at spillerne signerer poengkort og levere dette til sekretariatet
MARKØRENS OPPGAVER • overvære loddtrekningen, og legge ut jacken på ønsket sted • være kjent med spillernes kuler • kontrollere at utkastmatten ligger rett. • plassere jacken i starten av hvert ends der spilleren som står for tur ønsker • kunne bruke godkjent måleinstrument og kritt/spray • markere touchers (ta bort gamle krittmerkinger, i utgp.spillers ansvar) • ta bort/dømme når en kule er ugyldig. kuler utenfor bane, i grøft eller som bryter linjen i grøft er ugyldig (dersom markør er usikker, skal dommer tilkalles) • gjøre omgivelsene oppmerksom, dersom en spiller skal kaste hardt. • svare på spørsmål fra spilleren, men ikke gi informasjon det ikke bes om • ha fokus på den banen og spiller du markerer for • kun kommunisere med spilleren som står for tur til å spille • ikke kommentere spillet • være helt nøytral i spillet • Om ønskelig fra markør og spillere, kunne være behjelpelig med å fylle ut poengkort. (Det er spillernes ansvar at poengstilling er riktig, og at poengkort er riktig utfylt) • skal ikke flytte eller ta bort kuler i boet etter gjennomført ends (ved uklarheter skal dommer tilkalles) • etter gjennomført ends, kunne måle når spillerne ber om det. Kun hvis begge spillerne er enige (hvis det er vanskelig, skal markøren tilkalle dommeren) - etter gjennomført kamp, påse at spillerne signerer poengkort og levere dette til sekretariatet	MARKØRENS OPPGAVER • overvære loddtrekningen, og legge ut jacken på ønsket sted • være kjent med spillernes kuler • kontrollere at utkastmatten ligger rett. • plassere jacken i starten av hvert ends der spilleren som står for tur ønsker • kunne bruke godkjent måleinstrument og kritt/spray • markere touchers (ta bort gamle krittmerkinger, i utgp.spillers ansvar) • ta bort/dømme når en kule er ugyldig. kuler utenfor bane, i grøft eller som bryter linjen i grøft er ugyldig (dersom markør er usikker, skal dommer tilkalles) • gjøre omgivelsene oppmerksom, dersom en spiller skal kaste hardt. • svare på spørsmål fra spilleren, men ikke gi informasjon det ikke bes om • ha fokus på den banen og spiller du markerer for • kun kommunisere med spilleren som står for tur til å spille • ikke kommentere spillet • være helt nøytral i spillet • Om ønskelig fra markør og spillere, kunne være behjelpelig med å fylle ut poengkort. (Det er spillernes ansvar at poengstilling er riktig, og at poengkort er riktig utfylt) • skal ikke flytte eller ta bort kuler i boet etter gjennomført ends (ved uklarheter skal dommer tilkalles) • etter gjennomført ends, kunne måle når spillerne ber om det. Kun hvis begge spillerne er enige (hvis det er vanskelig, skal markøren tilkalle dommeren) - etter gjennomført kamp, påse at spillerne signerer poengkort og levere dette til sekretariatet