

## ORDFORKLARINGER.

|                   |   |
|-------------------|---|
| AFLEVERINGSLINJER | Markeringerne, hvor imellem spillerens krop skal være placeret under aflevering af en bowl.   |
| BAGHÅND           | For højrehåandede er det aflevering venstre om blokken.<br>For venstrehåandede er det aflevering højre om blokken.  |
| BANE              | Den buede linje en bowl tager fra afleveringen til målet.   |
| BIAS              | Den særlige drejefunktion i en bowl, som bevirker, at den kan lave en kurvet bane.  |
| CENTERBLOKKEN     | Forhindring, der er placeret midt på banen på centerlinjen.   |
| DØDT OMRÅDE       | Området på tæppet mellem grænselinjerne (de hvide tværlinjer nærmest centerlinjen).   |
| ENDE - OMGANG     | Placering af fodmåtten og Jack, aflevering af alle spilleres bowls i samme retning på tæppet. En ende er afsluttet, når den sidste spillers sidste bowl er kommet i ro.   |
| FENDER            | Trærammen, der afslutter tæppet og afgrænser grøften.   |
| FIRER-SPIL        | Fire spillere på et hold, hvis positioner benævnes Etter, Toer, Treer og Skipper.   |
| FODMÅTTE          | Måtten, hvorpå en fod placeres ved aflevering af en bowl.   |
| FORHÅND           | For højrehåandede er det aflevering højre om blokken.<br>For venstrehåandede er det aflevering venstre om blokken.  |
| GRÆNSELINJER      | De hvide streger omkransende det døde område med blokken placeret i midten.   |
| KAST              | Aflevering af bowl med tilstrækkelig fart til at nå sit mål under hensyntagen til drejefunktionen i en bowl.  |
| LEVENDE OMRÅDE    | Tæppet mellem grænselinjen og grøft linjen, afgrænset af kanten af tapen (tapen tæller ikke med i det levende område).  |
| MÅL OMRÅDE        | Den del af tæppet, hvor Jack er placeret.   |
| PAR-SPIL          | To spillere på hvert hold, hvis positioner efter rækkefølgen i spillet kaldes Etter og Skipper.   |
| TÆPPET            | Hele der rektangulære spilleområde.   |
| SKIPPER           | Spilleren, der kontrollerer spillet for sit hold.   |
| STARTOMRÅDE       | Den del af tæppet, hvor man afleverer sin bowl fra.   |
| TOUCHERS          | Bruges om en bowl, som rører den levende Jack, mens bowl'en er i bevægelse på tæppet. (Toucher skal markeres med kridtmærke før den næste bowl er i ro).<br>Det er også en toucher, selvom den først rammer en bowl i hvile, før den rammer Jack - eller Jack ruller hen og rammer bowlen så længe den er i bevægelse - eller bowlen falder ind og rammer Jack før den næste bowl er kastet.<br>Toucher forbliver i spil indtil enden er sluttet og også hvis den er i grøften. |
| TRIPLE-SPIL       | 3 spillere på hvert hold, benævnt Etter, Toer og Skipper.   |

# A UDSTYR

## TÆPPE

- Tæppet skal være af velegnet materiale, som sikrer ens løb af bowls fra begge ender. Det skal være grønt og have en velegnet bagside eller placeres på passende underlag.  
Længden er 13,30 m (internationale mål 12,20-13,72 m)  
Bredde 2 m (internationale mål 1,78-1,88 m)
- Markeringer på tæppet med 1,25 cm bred, hvid specialtape. Tæppet er markeret ens i begge ender.
- Grøftlinjer markeres på hver ende af tæppet 30,5 cm fra fenderen
- Grænselinjer markeres på tværs af tæppet 2,74 cm fra grøft linjen.
- Jacklinjen skal være 91,5 cm lang, på midten af tæppet placeret 91,5 cm fra grænselinjen og 91,5 cm fra grøft linjen.
- Afleveringslinjer skal være 137 cm lange og placeret fra grøft linjen 33 cm fra midten af tæppet (dvs. 66 cm mellem linjerne).
- Fodmåttelinjer skal være 30,5 cm lange, placeret fra grøft linjen mod fenderen, 18 cm fra midten af tæppet (dvs. 36 cm mellem linjerne).
- Blokeringslinjen (til centerblokken) skal være 38 cm lang på midten af tæppets længde og placeret på midten af tæppets bredde.

## FODMÅTTEN

Skal være 61 cm lang og 36 cm bred.

## GRØFT OG FENDER

Grøftens bredde skal være 30,5 cm. Grøften skal afgrænses til siderne og for enden af tæppet af en fender, der også bruges til opsamling af bowls, som ikke er i spil.

## CENTERBLOKKEN

38 cm lang – 7,6 cm høj – ikke mere end 7,6 cm bred.

## BOWLS

Bowls er 10 cm i diameter – vægt ca. 675 g.

Farvede klistermærker kan bruges til at markere hold- eller klubbowl.

## JACK

Rund, hvid eller gul. Diameter ca. 6,5 cm – vægten a. 425 g.

# B SPILLET

## FORM OG VARIGHED

Bowls spilles på tæppet. Det kan spilles som antal ender eller på tid, alt efter hvad der aftales inden.

## SPILARRANGEMENTER

Et spil skal spilles som:

- 1 spiller på hvert hold, som så spiller med 2, 3 eller 4 bowls skiftevis.

- 2 spillere på hvert hold, som så spiller med 2, 3 eller 4 bowls skiftevis, således at Etter på hvert hold spiller sine bowls færdig skiftevis, hvorefter ettere og skippere bytter plads og Skipper på hvert hold spiller sine bowls skiftevis.
- 3 spillere på hvert hold, som så spiller med 2 bowls skiftevis, således at Etter og Toer på begge hold opholder sig ved startområdet. Når Etter og Toer har spillet deres bowls går alle til mål området. Skipper fra begge hold går derefter til startområdet og spiller deres bowls skiftevis.
- 4 spillere på hvert hold, som så spiller med 2 bowls skiftevis. Etter, Toer og Treer fra begge hold opholder sig ved startområdet indtil alle deres bowls er spillet. (Treer fra begge hold kan inviteres til kortvarig inspicering af mål området inden de spiller deres bowls). Skipper fra begge hold går herefter til startområdet og spiller deres bowls skiftevis. Skipper må kun besøge mål området, når han er i besiddelse af fodmåtten.
- Når man ikke spiller, skal alle spillere stå bagved fenderen, fri af tæppe og fender.
- Bowls skal være i ro, inden en spiller skifter område.

## C. BOWLS

### LEVENDE BOWLS

- En bowl, som ender i det levende område (uden at røre tapen), selvom bowl ligger på kanten af tæppet.
- En bowl, som i sin naturlige bane bryder grøft linjen, men ikke rører nogen toucher eller Jack i grøften eller rører fenderen eller laver kontakt med gulvet, ikke rører blokken eller bryder grøft linjen og kommer til ro i levende område, selvom den må hænge over kanten af tæppet.
- En bowl, som i sin naturlige bane rammer Jack enten direkte eller via en anden bowl, selvom den ender i grøften eller rammer fenderen efter den har ramt Jack. En sådan bowl lever og kaldes en toucher og dens position i grøften skal nøjagtigt markeres, så den kan placeres korrekt igen, hvis den skubbes.

### MARKERING AF TOUCHER

- En toucher skal klart markeres med kridt af en medspiller før den næste bowl spilles.
- Alle markeringer på bowls skal fjernes, når enden er færdigspillet.

### FUNKTION AF TOUCHER

- En toucher må ramme Jack eller andre touchers i grøften, Jack og de ramte touchers skal forblive i deres nye position.
- Touchers, der springer tilbage, fra fenderen eller fra andre touchers i grøften, og ind i levende område, skal fortsat være i spillet, der hvor de lander.

### DØDE BOWLS

- En bowl, der rammer centerblokken.
- En bowl, som ender udenfor siden af tæppet.
- En bowl, som ikke passerer grænselinjen.
- En bowl, der ender i grøften uden at have ramt Jack.
- En bowl, der dømmes ude pga. fodfejl.

- En bowl, der standser med blot en lille del af kuglen ind over tapen på grænselinjen.
- En bowl, der standser og rører grøft linjen med mindre det er en toucher.
- En bowl, der har kontakt med gulvet eller forlader tæppet.
- En bowl, der er ført over grænselinjen af den spillers bowl, der er i løb.

## **BOWLS-FLYTNINGER**

### **Flytning via en ikke-toucher.**

Hvis en levende bowl flyttes af

- En bowl, som er afleveret fra en fodfejls-position
  - En bowl, som rører centerblokken eller passerer over den
  - En bowl, som springer tilbage fra en toucher i grøften
  - En bowl, som afbøjes af fenderen
  - En bowl eller Jack i grøften, som er flyttet af en ikke-toucher
- skal den forskudte bowl placeres så nær oprindelig position som muligt af Skipper på modpartens hold og enden spilles færdig.

### **Flytning via en deltagende spiller.**

Hvis en bowl, der er i bevægelse eller i ro på tæppet – eller en toucher i grøften, flyttes af en spiller, har modstanderens Skipper mulighed for

- Genplacere bowl så nær den oprindelige placering som muligt.
- Lade den forblive i den nye position.
- Erklære bowl død og fjerne den fra tæppet.
- Spille enden om, altså i samme retning på tæppet.

### **Flytning via en ikke-spillende person/ting**

Hvis en bowl i bevægelse eller i ro på tæppet – eller en toucher i grøften flyttes af en ikke-spillende deltager eller af en Jack eller bowl fra et andet tæppe – eller af ethvert andet udefrakommende "objekt":

- Må de to Skippere komme til en aftale omkring den oprindelige position.
- Ved uenighed om position skal enden spilles om i samme retning på tæppet.

### **Flytning via dommeren**

Hvis dommeren ved et uheld flytter Jack eller en bowl mens han måler, skal han genplacere den/dem så nær den oprindelige position som muligt før han fuldfører opmålingen.

Dommeren vil være den eneste dommer i sagen.

## **FORCERET SKUD**

En spiller som agter at spille et forceret skud SKAL give en mundtlig advarsel inden for at sikre sikkerheden hos andre spillere, dommere og tilskuere.

# **D JACK**

## **LEVENDE JACK**

Jack er levende og kan spilles af en levende bowl, hvis Jack er i det levende område eller hvis en del af den er i det levende område, når bowlen bryder grøft linjen.

En Jack spillet ud i grøften er levende og skal genplaceres, hvis den rammes af en død bowl. (Hvis det er en toucher, der rammer den forbliver den på sin nye plads i grøften).

### **DØD JACK**

Jack er død hvis

- Den kommer i kontakt med gulvet
- Den drives ud over grænserne af tæppet, af en bowl i spil, dvs. ud til siden eller over i det døde område.
- Den returnerer og kommer i ro enten helt i det døde område eller bare med en del over grænselinjen.
- Den er slået til kanten af tæppet og falder ud over kanten under spillet uden andre bowls rammer den. Enden erklæres død og spilles om fra samme ende af tæppet.

### **BRÆNDT ENDE – JACK UD AF BANEN**

Hvert hold kan tillades at skyde Jack ud af siden af banen 2 gange uden straf. Tredje og efterfølgende gange skal modstanderne have 3 point givet og endes tælles op som en spillet ende, undtaget når det sker i den sidste ende af et spil, i hvilket tilfælde holdet kan forlange 3 point eller spille en ny ende.

### **DØD ENDE**

Når Jack er død tæller det ikke som en ende, selv hvis alle bowls i enden er spillet. Enden spilles igen i den samme retning på tæppet.

### **FLYTTET JACK**

Hvis Jack skulle blive drevet mod fenderen, springe tilbage fra en toucher i grøften eller efter at være blevet spillet i grøften, flyttes af en toucher så langt, at den finder vej tilbage til det levende område, skal den spilles som om den aldrig har forladt det levende område.

### **Flytning via en død bowl**

Hvis Jack flyttes af en bowl som

- Er afleveret fra en fodfejls-position
- Rammer centerblokken
- Er en ikke-toucher, der springer tilbage fra fenderen
- Er en ikke-toucher, som strejfer den i grøften

skal Jack genplaceres så nær den oprindelige position som muligt af modstanderens Skipper.

### **Flytning via en deltagende spiller**

Hvis en Jack, der er i bevægelse eller i ro på tæppet flyttes af en spiller skal modstandernes Skipper have muligheden for:

- Genplacere Jack så nær den oprindelige placering som muligt.
- Lade den forblive i den nye position.
- Spille enden om, altså i samme retning på tæppet.

### **Flytning via en ikke-spillende person/ting**

Hvis en Jack i bevægelse eller i ro på tæppet flyttes eller fjernes af en ikke-spillende person eller en Jack eller bowl fra et andet tæppe eller at ethvert andet udefrakommende "objekt":

- Må de to skipper komme til en aftale omkring den oprindelige position.

- Ved uenighed spilles enden om fra samme retning på tæppet.

### **Flytning via spiller-opmåling**

Skulle en spiller under opmåling uheldigvis flytte Jack skal modstanderen:

- Genplacere Jack så nær den oprindelige position som muligt.
- Acceptere point som talt.
- Spille enden igen fra samme ende af tæppet.

### **Forskydning via dommeren**

Hvis dommeren ved et uheld flytter Jack mens han måler:

- Dommeren vil genplacere Jack på dens oprindelige plads før han fuldfører beslutningen.
- Dommeren vil være den eneste dommer i sagen.

## **E        GENERELT**

### **PRØVE-ENDER**

Prøveender tillades af dommeren.

### **START AF SPILLET**

Der trækkes lod, vinderen skal have mulighed for at vælge at spille først eller sidst. Det hold, der taber lodtrækningen må vælge farven på kugler. Aflevering af den første bowl udgør starten på spillet.

### **SPILLE FØRST**

I alle ender efter den første spiller vinderen af den foregående ende først.

I tilfælde af en brændt eller død ende (uden point) spiller det hold, som spillede først i den brændte/døde ende, først igen.

### **PLACERING AF FODMÅTTEN**

I starten af en ende skal spilleren, som skal spille først, placere fodmåtten indenfor fodmåttens linjer med den korte side i kontakt med fenderen.

Fodmåtten må ikke fjernes inden enden er slut.

### **PLACERING AF JACK**

Skipperen på det hold, der skal spille først, placerer Jack på Jacklinjen, hvor han ønsker det. Den skal placeres, så den rører Jacklinjen.

### **PLACERING PÅ FODMÅTTEN**

Den ene fod **skal** være i kontakt med måtten og den anden fod **skal** enten være på fodmåtten eller indenfor afleveringslinjerne ved aflevering af bowl. Overholdes dette ikke udløses fodfejl.

- I par-, triple- eller firer-spil, er det modstandernes Skipper eller stedfortræderen ved mål området, der skal anmelde fodfejl.
- I tilfælde af en handicappet spiller, som er afhængig af enten stok eller hånd udenfor linjerne for at opnå balance skal dette accepteres.

## **FENDERFLYTNING**

Skipperne skal sørge for genplacering af Jack og touchers, som var placeret i grøften, på deres "markerede" positioner.

Skulle fenderen blive flyttet, af en toucher eller Jack, ind i grøften og hvor sådanne bowls eller Jack skulle røre gulvet indenfor rammerne af den forskudte fender skal modstanderens Skipper genplacere fenderen og placere Jack og/eller bowl(s), som var placeret i grøften, på deres "markerede" positioner.

## **BESIDDELSE AF FODMÅTTEN**

Den spiller, der skal spille, besidder fodmåtten.

Spillere i besiddelse af fodmåtten må ikke blive forstyrret, irriteret, blokeret eller have deres opmærksomhed distraheret af modstanderne.

Så snart enhver bowl er i ro skifter besiddelse af måtten til den anden side, tid skal gives til at markere touchers, fjerne døde bowls eller træffe linjeafgørelser.

## **PLACERING AF SPILLERNE**

Spillere, der ikke er i aktion eller er stedfortrædere, SKAL stå bagved og i god afstand af fenderen.

## **SPILLERNE OG DERES OPGAVER**

### **Skipper**

- Har **alene** ansvaret for deres side og deres instruktioner skal adlydes af de andre spillere.
- Sammen med modstanderens Skipper skal han afgøre alle stridspunkter eller point - når Skipperne er enige er deres afgørelse endelig. Hvis de ikke kan blive enige, skal en af dem tilkalde dommeren, som så vil mægle og hans afgørelse er endelig. I fravær af officiel dommer, kan enhver person, godkendt af begge parter, mægle og hans afgørelse er endelig og bindende.
- Er ansvarlig for at markere touchers og fjerne kridtmarkeringer fra enhver ikke-toucher. Er ansvarlig for at fjerne døde bowls fra grøften, udenfor tæppet eller i det døde område.
- Vil, sammen med modstanderens Skipper, træffe beslutning om eventuelle bowls på linjer eller andre spørgsmål, eller vil tilkalde dommeren til at mægle.
- Når fodmåtten er i besiddelse kan Skipper besøge mål området, inden han spiller sin bowl. Må ikke bringe bowls over grænselinjen. Enhver bowl sådan bragt over grænselinjen vil blive erklæret død og skal fjernes.

### **Treer (i firer-spil)**

- Skal lave opmåling og være enige i points, tillade modstanderens Treer også at måle og informere Skipper om resultaterne. Hvis Treerne ikke kan blive enige skal de tilkalde Skipperne, som så skal mægle.
- Skal markere touchers eller fjerne kridtmarkeringerne fra ikke-touchers og skal fjerne døde bowls fra tæppet eller fra grøften og vil observere, om Jack eller touchers i grøften flyttes udover af andre touchers.
- Er ansvarlig for mål området, når Skipper er i besiddelse af fodmåtten. Hvis stillingen er ændret skal han informere skipperen og dirigere spillet i overensstemmelse hermed.
- Kan inspicere mål området inden Treers første bowl spilles. Må ikke returnere til mål området, når første bowl er spillet.

### **Toer i firer-spil**

Have scorekort og sørge for, at det føres korrekt.

### **Toer i triple-spil**

- Have scorekort som i firer-spil, men skal også være enig med modstanderens Toer om points og informere Skipper herom.
- Bevise bowls placering ved opmåling, men ingen bowl kan fjernes før enighed, tillade modstanderen opmåling også, og kan de ikke blive enige må Skipperne tilkaldes og mægle.
- Er ansvarlig for mål området, når Skipper er i besiddelse af fodmåtten. Hvis stillingen er ændret i spillet skal han informere Skipper og dirigere spillet i overensstemmelse hermed.
- Skal kridtmarkere alle touchers og fjerne kridtmarkeringerne fra ikke-touchers.
- Skal fjerne døde bowls fra grøften
- Påse, at Jack eller touchers i grøften ikke forstyrres, udover af aktion fra anden toucher.
- Besøger ikke mål området under ophold i startområdet og bliver bagved fenderen indtil modstanderens Toer har spillet alle sine bowls i den ende.

### **Etter**

- Placerer fodmåtten før han spiller sin første bowl.
- Spiller sine bowls enkeltvis og skiftevis indtil alle er spillet.
- Besøger ikke mål området eller går til mål området før alle andre spillere har spillet alle deres bowls.

### **LEDE SPILLET**

Kun en spiller i mål området er dirigent for spillet og kun når hans hold er i besiddelse af fodmåtten. Forlader enden af banen før næste bowl spilles.

### **SPILOVERTRÆDELSER**

#### **Følge sin bowl langs banen.**

Ingen spiller må følge sin bowl, ej heller langs siden af tæppet.

#### **Spille før sidste bowl er i ro**

En bowl spillet før sidste bowl er i ro må fjernes fra tæppet.

Enhver sådan bowl, der forstyrrer mål området eller laver kontakt med bowl eller Jack giver modstanderen mulighed for at erklære enden ugyldig og den spilles om fra samme retning.

#### **Ændring i spillerækkefølgen**

Spillerne kan ikke ændre i rækkefølgen (Etter, Toer, Treer, Skipper) under spillet, men kan ændres inden næste spil påbegyndes.

#### **Spille udenfor tur**

- Hvis en spiller spiller før sin tur har modstanderens Skipper ret til at stoppe bowlen og kræve at den spilles igen i rigtig rækkefølge.
- Hvis en sådan bowl spillet før tid har flyttet Jack eller ændret i mål området skal modstanderens skipper have mulighed for at tillade mål området, som det nu er eller erklære det ugyldigt.
- Hvis mål området erklæres ugyldigt skal enden genspilles i samme retning.
- Hvis mål området tillades at være som det er nu, skal spillerne spille i den nye rækkefølge.



## **Spille en forkert bowl**

En bowl spillet ved fejltagelse skal erstattes af spillerens egen bowl.

## **RESULTATER AF EN ENDE**

### **Point**

- Et point gives til den eller de bowls af samme farve, der er nærmest ved Jack, indtil modstanderens farve kommer ind.
- Når den sidste bowl er kommet i ro, kan modstanderen forlange 30 sekunders pause inden optælling af point. I den tid må ingen bowl røres. Pausen må berammes straks den sidste bowl er i ro.
- Ingen Jack eller bowl må røres før begge hold har accepteret resultatet, undtagen hvis en eller flere bowls må flyttes for at måle en anden. Kun den spiller, der tæller pointene må fjerne bowls fra tæppet.
- Ingen opmåling tillades før den sidste bowl er i ro.
- Kun en spiller fra hvert hold tillades på tæppet med det formål at bestemme point.

### **OPMÅLING**

- Al opmåling må udføres med skydelærer, målebånd eller andet udstyr godkendt til opmåling.
- Al opmåling skal være på det nærmeste punkt på begge genstande.
- Hvis en bowl, der behøver opmåling, hviler mod en anden bowls som forhindrer opmåling, skal alle tilgængelige midler tages i brug for at sikre dens position, hvorefter den anden bowl skal fjernes, også hvis flere bowls er involveret. Det er tilladt at bruge hånd eller fingre til dette formål.
- Samme midler anvendes, hvis en bowl ikke hviler, men er i fare for at falde inden målingen er fuldført. Hvis den falder, skal den forblive i den nye position og målingen der fuldføres.
- Hvis placeringen af hånd eller fingre på Jack eller bowl for at måle, udgør forstyrrelse, kan modstanderne forlange point eller afvise at anerkende point.
- Opmåling med hånd, fod, måtte eller enhver anden genstand end det tilladte måleudstyr er forbudt.

### **BUNDET ENDE – UAFGJORT ENDE - INGEN SCORE**

Når sidste bowl er kommet i ro og den nærmeste bowl fra begge hold rører Jack, eller de to nærmeste bowls er lige langt fra Jack, eller der ikke er nogen bowl i det levende område eller touchers i grøften, skal der dømmes levende ende uden scoring, enden skal tælles som en spillet ende. Den spiller, der spillede først i den bundne ende skal starte den nye ende og den spilles fra den ende, hvor den bundne ende sluttede.

### **SIDSTE BOWL I EN ENDE**

Intet i disse regler skal gøre det obligatorisk for den sidste spiller at spille sin sidste bowl i nogen ende, men de skal gøre deres intentioner kendte for modstanderen inden påbegyndelse af bestemmelse af resultatet for enden. Når det er bekendtgjort, må bowlen ikke spilles.

### **EKSTRA ENDE SOM AFGØRELSE**

Med det formål at få en afslutning på et spil, hvor der skal findes en vinder, kan en ekstra ende spilles.

- Der trækkes lod før start, og vinderen kan bestemme, om de vil spille først eller sidst.
- Den ekstra ende skal spilles fra enden, hvor sidste ende sluttede.
- Hvis det stadig er uafgjort efter den ekstra ende, spilles endnu en ende, der trækkes lod igen og enden spilles fra den ende, hvor sidste ende sluttede.

### **SPILAFGØRELSER**

Vinder er den spiller eller det hold, der har højeste antal point ved slutningen af spillet.

### **ADFÆRD**

I tilfælde af bevidst brud på reglerne eller unfair spil eller usportslig optræden kan dommeren advare den overtrædende spiller eller tilskuer eller beordre dem til at trække sig tilbage fra tæppet eller spilleområdet.

Hvis det er en spiller, der overtræder reglerne, tillades ingen stedfortræder.

I alle tilfælde undtaget alvorlige fejl, skal spilleren modtage **en** advarsel.

### **OPGAVER FOR DOMMEREN.**

Dommeren skal

- Håndhæve reglerne
- Se til at spillet spilles kontinuerligt og på konkurrerende og sportslig måde.
- Være til stede for konsultation af enhver art vedrørende spilleregler.
- Måle vanskelige point på forespørgsel uden indblanding og afgørelsen er endelig og bindende.
- Mægle i enhver diskussion og afgørelsen er endelig.
- Ikke kommentere, rådgive eller rose.
- Forblive fuldstændig neutral og upartisk til alle tider.
- Være fuldt orienteret i regler og eventuelle ændringer.
- Medbringe regelsæt.
- Kun opmåle med godkendt måleudstyr

Enhver tvist, som der ikke er taget højde for i reglerne, afgøres af dommeren og afgørelsen er endelig.

DET SKAL NOTERES AT INTET REGELSÆT KAN INDEHOLDE ENHVER SITUATION OG NOGET UFORUDSET KAN SKE.

HVOR NOGET SÅDANT SKER, SOM IKKE MED RIMELIGHED KUNNE FORUDSES, ER DET HÅBET, AT I MANGEL AF EN REGEL, VIL GOD SPORTSÅND OG SUND FORNUFT SEJRE.

Revideret 01.09.24.