

BENADERING BY DIE BOU VAN 'N KOP

1. SPANBOU/SPANDEELNAME

- 1.1** SKIPS moet seker maak dat al sy spanlede op hoogte is met die “Conditions of Play” wat betrekking het op die wedstryd.
- 1.2** Spelers moet mekaar resepteer, verstaan en vertrou, elke speler gaan voluit probeer om goed te speel.
- 1.3** In 'n vierspel is daar VIER spelers wat kop-vir-kop aktief moet saamspeel.
- 1.4** Spelers moet 'n baie goeie idee hê van wat hulle medespelers se bal trajeksies is bv. nou-of-wyd.
- 1.5** Al VIER spelers moet aktief deelneem in besluitneming, SKIP/DERDE het egter die finale roep.
- 1.6** Behou konsentrasie al stem jy nie saam met die SKIP/DERDE se besluit nie, as die skoot nie uitwerk nie probeer ons weer die volgende kop sonder om moedeloos/negatief te word.
- 1.7** Spelers, veral SKIPS, moet nie enige negatiewe uitlatings maak of 'n ander speler kritiseer nie:
 - 1.7.1 Dit maak dat jou medespeler moedeloos en senuweagtig word.
 - 1.7.2 Die Oponeerende Span tel die wrywing baie vinnig op en buit dit uit tot hulle voordeel.
- 1.8** Spelers, veral SKIPS, moet medespelers aanmoedig en goeie skote erken en moet inpraat waar minder goeie skote gespeel word. 'n Goeie gesegde is “vergeet van die kop en konsentreer op die volgende kop”
- 1.9** Sou die skootuitslag nie die gewenste resultaat oplewer nie is dit baie onvanpas en demotiverend as die SKIP die speler tereg wys of as die speler die SKIP tereg wys, onthou net altyd dat negatiewe reaksies/kommentaar jou span demotiveer en die opposisie sal dit uitbuit tot sy voordeel.

2. BEHEER EN GOEIE ORDE

- 2.1** Die SKIP bly in beheer van die wedstryd, tydens sy verblyf in die kop. Wanneer die SKIP die kop verlaat om te gaan rol neem die DERDE die leidende rol oor. Net die SKIP en/of die DERDE sal skote roep na oorlegpleging met LEIE en TWEEDES, terwille van aktiewe deelname. SKIP en/of DERDES se besluit is egter die finale roep.
- 2.2** LEIE en TWEEDES moet 2 meter agter die kop stelling inneem, dit is baie onvanpas as LEIE en TWEEDES die baan verlaat om onder die bome te gaan staan of op bankies te gaan sit – nie bevorderlik vir aktiewe span deelname nie.
- 2.3** LEIE en TWEEDES mag onder geen omstandighede inmeng tydens uithaal van skootballe

nie. LEIE en TWEEDES mag egter vra vir 'n meting waar balle dalk oor die hoof gesien is deur die DERDES. Onnodige inmenging lei tot spanfrustrasie en moontlike verlies aan punte sou die opposiespan die skote behaal, bevraagteken.

- 2.4** Terwille van goeie orde sal net die DERDE die skoottellings deurgee sodat die telborde en telkaarte opgedateer kan word, DERDES moet ook net seker maak die telling wel op die telbord reg aangeteken is aangesien die telbord telling voorrang geniet bo 'n telkaart sou daar navrae wees.

3. KOPBOU – SPELERS SE DEELNAME

3.1 LEIE

LEIE moet in staat wees om die volgende aksies suksesvol te kan uitvoer:

3.1.1 *Om 'n kop te bou.*

- a. Mat moet op 2 meter merk geplaas word. Mat plasing veranderings sal deur Skip/Derde aangedui word.
- b. Die witbal moet op die lengte gerol word soos aangedui deur die SKIP. Eerste baie belangrike stap om kop te kan bou!
- c. Koplengte voordeel word verloor as die witbal kort, buite grense, of in die sloot gerol word – kan baie nadelig wees aangesien die opponente nou hulle gunsteling lengte kan speel.

3.1.2 *Watter tipe skoot word gespeel op watter hand*

- a. Indien die LEI die eerste bal van die kop speel is dit die LEI se keuse watter hand gespeel moet word.
- b. LEIE speel in 'n "oorkop" in, as die LEI eerste speel hoef die LEI net twee balle in die kop te klop, as die LEI tweede speel hoef die LEI net drie balle te klop, waarvan een bal sy eie is.

3.1.3 *Om skoot te trek*

- a. LEIE moet net op trekskote konsentreer, een by die witte en een agter die witte, kortballe en dryfskote moet sover moontlik totaal vermy word.
- b. LEIE moet sover moontlik albei balle op dieselfde hand speel, "gewig" en "gras" bly dan dieselfde, handwisseling lei baiekeer tot kort balle.
- c. Waar die opponente LEI die eerste bal gerol het, speel dieselfde hand as die opponent, as jy gemaklik daarmee is, baie keer ontstig dit die opponente LEI. Jy kry die skoot, met 'n "trekskoot" of 'n gewig beheerde "Chop & Lay" en dan gaan die opponent in die meeste gevalle sy hand verander.

3.1.4 *Korter balle te bevorder tot skoot*

Sou die eerste bal effens kort gestop het kan die bal bevorder word tot skoot. Pasop vir vinnige dryfskote!

3.1.5 *Speel "Chop & Lay"*

Sou die opponente LEI skoot lê kan die bal met 'n beheerde "eierbreek" "Chop & Lay" uitgehaal word vir skoot.

3.2 TWEEDES

TWEEDES moet instaat wees om die volgende aksies suksesvol te kan uitvoer:

3.2.1 Om 'n kop te bou

- a. Die TWEEDE erf 'n kop met vier balle, as hy/sy eerste rol, anders 'n kop van vyf balle as hy/sy tweede rol.
- b. Die TWEEDE moet besit van die mat neem, as dit sy beurt is om te speel, maar moet wag op die SKIP, weereens in oorleg met die DERDE, se roep voordat die eerste bal afgelewer word.
- c. Die TWEEDE sien die kop van die anderkant van die baan en dit is nodig dat hy/sy deur die SKIP geadviseer word oor watter tipe skoot en met watter hand die skoot gespeel moet word.
- d. Die Skip bly egter steeds in beheer en sal, in oorleg van sy DERDE, 'n skoot roep wat sy TWEEDE moet speel.
- e. Om aktiewe deelname te verseker is dit 'n goeie roep om die TWEEDE te vra of hy/sy gemaklik is om die beoogde skoot te speel?

3.2.2 Watter tipe skoot word gespeel op watter hand.

- a. Waar die LEI nie instaat was om die skoot te trek nie moet die TWEEDE met sy eerste bal die nodige skoot trek of ten minste 'n goeie tweede skoot trek.
- b. Streng beheerde "eierbreek" gewigskote kan gespeel word om, of die witte te skuif of om die skootbal uit te haal. 'n Tweede skoot is van uiterste belang.
- c. As die LEI beide sy balle agter die kop getrek het kan die TWEEDE met beide sy balle nog skote trek.

3.2.3 Om nog 'n skoot te trek

Waar die LEI skoot lê en die LEI het 'n agterbal in plek moet die TWEEDE nog 'n skoot/skote trek en/of nog strategiese agterballe in plek speel.

3.2.4 Korter balle te bevorder

Die TWEEDE moet probeer om die LEI en/of sy eie balle, wat effens kort lê, met 'n beheerde gewigskoot te bevorder tot skoot.

3.2.5 Speel 'n "Chop & lay"

'n "Chop & Lay" skoot moet met groot omsigtigheid gespeel word. Die "eierbreek" skoot wat gespeel moet word sal die opponent se bal net-net uit/deur speel en skoot sal verkry word.

3.2.6 Terugvoer

Die TWEEDE/LEI kan nadat hulle vier balle gespeel is en hulle weer by die SKIP/DERDE aansluit, informasie verskaf oor moontlike baan afwykings

3.3 DERDES

Die DERDE was in die kop terwyl die LEI en die TWEEDE gespeel het en het 'n goeie idee wat in die kop aangaan. Die DERDE erf 'n kop met agt balle in die kop as hy/sy eerste speel en nege balle indien hy/sy tweede speel.

Voordat die DERDE die kop verlaat om te gaan speel moet die SKIP en die DERDE ooreenkom mbt die volgende aksies wat 'n DERDE instaat moet wees om te kan speel:

3.3.1 Val ons aan of verdedig ons?

Baie-Baie belangrik: Die LEI en die TWEEDE se skoot uitslag en bal posisies is die bepalende faktore in die besluit. "Val Aan" – vinnige skote, Verdedig – "Blokke".

3.3.2 Watter tipe skoot word gespeel op watter hand?

Baie-Baie belangrik: LEIE en TWEEDES se kort/noue/wye balle moet ten alle koste tot die minimum beperk word want dit kan die beplande skote afblok en die hand doodmaak.

3.3.3 Om nog 'n skoot te trek?

Indien die skootbeskerming voldoende is moet die DERDE probeer om nog 'n skoot te trek.

3.3.4 Korter balle te bevorder tot skoot?

Die afgelewerde bal kan sy/haar span se balle bevorder of die bal kan wegstrem en die kop gunstig verander.

of

Die teenoorgestelde is ook waar, opponente se balle kan bevorder word en die kop kan ongunstig verander.

3.3.5 Speel 'n "chop & lay"?

'n "Chop & Lay" skoot moet met groot omsigtigheid gespeel word. Die "eierbreek" skoot wat gespeel moet word sal die opponent se bal net-net uit/deur speel en skoot sal verkry word.

3.3.6 Om skoot balle te beskerm?

As dit "skoot" is moet die DERDE strategiese balle speel om die skoot te beskerm en te behou sou die opponent die kop verander met 'n dryfskoot. Indien die skootbeskerming voldoende is moet die DERDE probeer om nog 'n skoot te trek.

3.3.7 Om opponente se moontlike dryfskote te neutraliseer/blokke of agterballe?

Belangrik om, vroeg in die wedstryd, jou opponent se bal trajeksie te volg en dan die nodige blokke in plek te speel of om 'n agterbal in plek te kry sou die witte wegstrem. Blokkeer speel is nie altyd 'n maklike skoot nie. Sou dit nodig wees om die blokkeer normaal wyd op die rugband te speel, speel eerder 'n nou voorhand skoot voor die kop verby.

3.3.8 Maak ons die kop skoon?

- a. Die skoonmaak van 'n "kop" kan slegs suksesvol uitgevoer word as daar voldoende agterballe is. Met geen agterballe en net een bal in die kop is dit beter om nie 'n dryfskoot te speel nie – baie skade kan aangerig word indien die DERDE sy span se bal uithaal of die witte te skuif.
- b. Sou die skoottelling "teen" baie hoog wees en moontlikheid van 'n skoot trek en/of afsny baie onwaarskynlik is, kan die kop gebrand word wat sal beteken dat die kop dood is en oorgespeel moet word.
- c. Daar is egter ook wedstryde waar die "Conditions of Play" bepaal dat wanneer die kop "gebrand" word die witte op die 2 meter merk geplaas moet word en as jou span nie agterballe naby die 2 meter merk het nie, is 'n "brandskoot" ook nie altyd die gewenste skoot om te speel nie?

3.3.9 Die DERDE kan ook die kop anders lees, van die anderkant van die baan af, en kan 'n alternatiewe speelskoot voorstel. Die SKIP kan met insette van die LEI en TWEEDE die versoek toestaan of aandring dat die ooreengekome speelskoot gespeel word.

3.3.10 Wanneer die LEI en die TWEEDE weer deel van die kop vorm moet die SKIP hulle inlig oor die skote wat die DERDE moet speel.

3.3.11 Die LEI en die TWEEDE het die kop van die anderkant van die baan gesien en kan waardevolle inligting verskaf wat dalk kan lei tot 'n speelskoot verandering van die DERDE – aktiewe deelname kan nie oorbeklemtoon word nie!

3.3.12 Terugvoer

Die DERDE kan nadat hy/sy twee balle gespeel het en hy/sy weer by die SKIP aansluit inligting verskaf oor moontlike baan afwykings

3.4 SKIPS

3.4.1 Die SKIP was in die kop terwyl die LEI, die TWEEDE en die DERDE gespeel het en het 'n goeie idee wat in die kop aangaan.

3.4.2 Die SKIP erf 'n kop met 12 balle in die kop as hy/sy eerste speel en 13 balle indien hy/sy tweede speel.

3.4.3 Die SKIP moet die DERDE inwag en hom meedeel wat hy van plan is om te speel, die DERDE het die kop van die anderkant van die baan gesien kan waardevolle insette lewer.

3.4.4 Voordat die SKIP die kop verlaat om te gaan speel moet die SKIP die LEI en die TWEEDE inlig, hulle insette oorweeg, met betrekking tot die volgende aksies wat 'n SKIP instaat moet wees om te kan speel:

a. ***Val ons aan of verdedig ons?***

Baie-Baie belangrik: Die LEI, die TWEEDE die DERDE se skoot uitslag en bal posisies is die bepalende faktore in die besluit.

b. ***Watter tipe skoot word gespeel op watter hand?***

Baie-Baie belangrik: LEIE, TWEEDES en DERDES se kort/noue/wye balle moet ten alle koste tot die minimum beperk word want dit kan die beplande skote afblok en die hand doodmaak.

c. ***Om nog 'n skoot te trek?***

Indien die skootbeskerming voldoende is moet die SKIP probeer om nog 'n skoot te trek.

d. ***Korter balle te bevorder tot skoot?***

Die afgelewerde bal kan sy/haar span se balle bevorder of die bal kan wegskram en die kop gunstig verander.

of

Die teenoorgestelde is ook waar, opponente se balle kan bevorder word en die kop kan ongunstig verander word.

e. ***Speel 'n "Chop & Lay"?***

'n "Chop & Lay" skoot moet met groot omsigtigheid gespeel word. Die "eierbreek" skoot wat gespeel moet word sal die opponent se bal net-net uit/deur speel en

skoot sal verkry word.

f. **Om skoot balle te beskerm**

As dit “skoot” is moet die SKIP strategiese balle speel om die skoot te beskerm en te behou sou die opponent die kop verander met ‘n dryfskoot. Indien die skoot beskerming voldoende is moet die SKIP probeer om nog ‘n skoot te trek.

g. **Om opponente se moontlike dryfskote te neutraliseer-blokkers of agteballe?**

Belangrik om, vroeg in die wedstryd, jou opponent se bal trajeksie te volg en dan die nodige blokkers in plek te speel of om ‘n agterbal in plek te kry sou die witte wegskaam.

h. **Maak ons die kop skoon?**

Die skoonmaak van ‘n “kop” kan slegs suksesvol uitgevoer word as daar voldoende agterballe is. Met geen agterballe en net een of twee balle in die kop is dit beter om nie ‘n dryfskoot te speel nie – baie skade kan aangerig word indien die SKIP sy span se bal uithaal of om die witte te skuif.

Sou die skoottelling “teen” baie hoog wees en moontlikheid van ‘n skoot trek en/of afsny baie onwaarskynlik is, kan die kop gebrand word wat sal beteken dat die kop dood is en oorgespeel moet word.

Daar is egter ook wedstryde waar die “Conditions of Play” bepaal dat wanneer die kop “gebrand” word die witte op die 2 meter merk geplaas moet word en as jou span nie agterballe naby die 2 meter merk het nie, is ‘n “brand skoot” ook nie altyd die gewenste skoot om te speel nie?

j. Die SKIP kan ook die kop anders lees, van die anderkant van die baan af, en kan ‘n alternatiewe speelskoot voorstel, die DERDE kan met die voorstel saamstem of vra dat die ooreengekome skoot gespeel word. SKIP behou egter die reg om voorgestelde skoot te speel.

k. Sou die SKIP se span een-of-meer skote lê en die SKIP het die laaste bal is dit beter om die bal te verklaar, veral as “skins” gespeel word, as die risiko hoog is om die skoot weg te gee deur ‘n wegskrambal of die skuif van die witte.

Moet NOOIT probeer om goed te speel nie! Ontspan, konsentreer op jou mikpunt en gewig dan sal jou RITME inskop en dan sal jy goeie skote speel.

Moenie onnodige nie-rolbal verwante geselsies aanknoop, veral met die opponente, tydens die spel nie – konsenteer!

Aan die begin van die wedstryd wens jou opponent sterkte toe en dit is nie on-sportief om elke goeie bal van die opponent swygsaam te erken nie - konsentreer Na afloop van die wedstryd kan jy jou opponent komplimenteer as hy/sy goed gespeel het.

*Saamgestel deur Hannes Botha & Pieter Pretorius
2 Maart 2023*