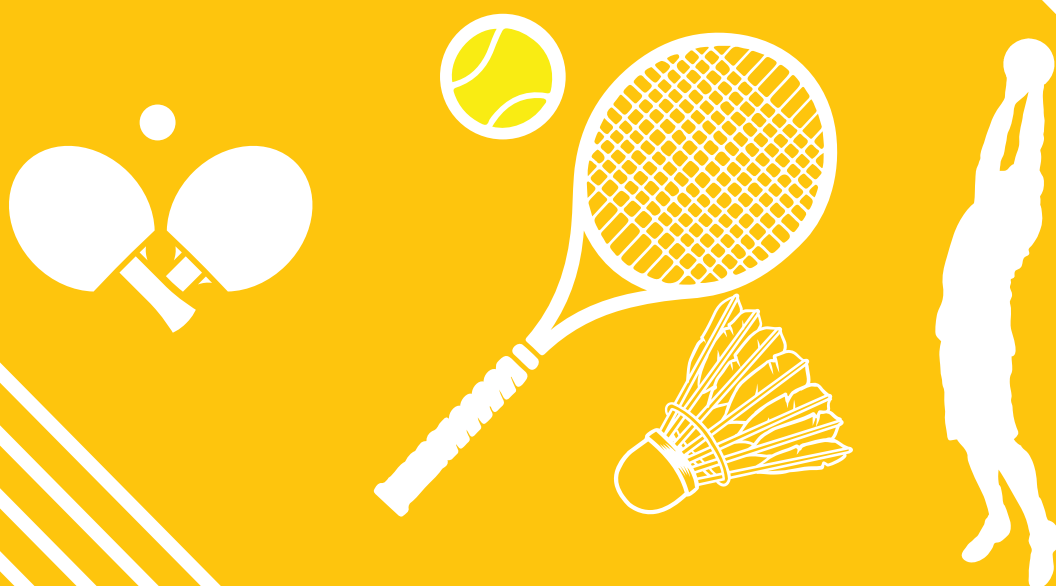


DOPPERSPELE-REËLS



WEERGAWE 1
8 MEI 2026



INHOUDSOPGAWE

BOULES	4	TOUTREK	11
JUKSKEI	5	VEERPYL	12
PLUIMBAL	6	VINGERBORD	13
POEL	7	VLUGBAL	14
RINGTENNIS	8	VOORBEELD TELKAART	15
SJOELBAK	9	DOPPERSPELE-REËLS	16
TAFELTENNIS	10		

ALGEMENE REËLS

1. Die kompetisie word beslis in 11 items:

a. Boules

b. Jukskei

c. Pluimbal

d. Poel

e. Ringtennis

f. Sjoelbak

g. Tafeltennis

h. Toutrek

i. Veerpyl

j. Vingerbord

k. Vlugbal

2. Die formaat van elke item (behalwe toutrek en sjoelbak) is as volg:

- 2 uitspeelrondtes van 12 wedstryde elk, 4 kwarteindstryde,
- 2 semi-finale en 'n enkele finaal.

3. Al die spanne neem deel aan die 2 uitspeelrondtes (behalwe toutrek en sjoelbak).

4. Die punteverskil van elke uitspeelwedstryd word aangeteken vir die bepaling van 2 "beste verloorders".

5. Die berekening van die punteverskil word verduidelik in die reëls van elke item.
6. Na die uitspeelrondtes:
 - a. Vorder die 6 onoorwonne spanne outomaties na die kwarteindstryde.
 - b. Uit die spanne wat een wedstryd gewen en een verloor het, word die 2 “beste verloorders” gekies gebaseer op die volgende (in volgorde):
 - i. aantal wedstryde gespeel,
 - ii. die aantal stelle/skofte gewen,
 - iii. die totale punteverskil,
 - iv. die totale punte aangeteken,
 - v. die begin-rangorde van die span in die item.
 - c. Die 2 “beste verloorders” vorder ook na die kwarteindstryde.
7. Die bepaling van die kwarteindrondtes word gekies soos aangedui op die telkaart.
8. Die organiseerder van elke item kan met vooraf-kennis aan die deelnemers ’n spel verkort of verleng na gelang van die vordering op die tydtafel.
9. Die punttoekenning vir die kompetisie in elke item is as volg:
 - a. Die kampioen kry 16 punte.
 - b. Die naaswenner kry 14 punte.
 - c. Die derde plek kry 12 punte.
 - d. Die vierde plek kry 10 punte.
 - e. Die sesde plek kry 9 punte.
 - f. Die sewende plek kry 8 punte.
 - g. Die twee spanne in die agtste plek kry elk 7 punte.
 - h. Die negende plek kry 6 punte.
 - i. Die tiende plek kry 5 punte.
 - j. Die spanne in die “beste verloorder” (1 wen, 1 verloor) groep wat nie tot die kwarteindstryde deurdring nie, kry elk 4 punte.
 - k. Die spanne wat albei wedstryde verloor in die uitspeelwedstryde, kry elk 2 punte.
 - l. Spanne wat nie deelneem aan ’n item nie, kry geen punte nie.
10. Alle wedstryde moet eindig binne die tydsgleuf. Indien die tyd verstryk voordat ’n wenner deur ’n uitslag bepaal kan word, sal die span wie die meeste potte gewen het, wen, selfs al loop die opponente voor in die onvoltooide pot. Indien die pottelling gelykop is, sal die span wat voorloop met punte, wen. Indien die puntetelling gelykop is, sal een valbypunt gespeel word.



BOULES

REËLS

1. Balle moet “onderarm” gegooi word.
2. Spelers mag die bal met die palm of brug na voor gooi.
3. Vir die eerste pot, word die span wat die wit bal (jack) gooi bepaal met 'n muntstuk. Met daaropvolgende potte gooi die span wat die vorige pot gewen het die jack.
4. Die jack moet verder lê as die halfpadmerk op die baan, maar nie nader as 1 meter van die agterste grens van die baan nie. Nadat die jack gegooi is, word dit na die middel van die baan geskuif.
5. Spelers gooi hulle balle om dit so na as moontlik aan die jack te laat lê. Balle mag enige ander bal asook die jack wegstamp.
6. 'n Span hou aan gooi totdat
 - a. Een hulle balle die naaste aan die jack lê, of
 - b. Al hulle balle gegooi is, waarna die ander span geleentheid kry om hulle oorblywende balle te gooi.
7. As 'n bal die jack uit die baan stamp, is die pot dood en word dit oorgespeel.
8. As 'n bal buite die baan lê, word dit as buite die spel beskou.

WEDSTRYDFORMAAT

1. Die baan is 15 meter lank en 2.5 meter wyd.
2. Spanne bestaan uit 2 spelers wat elk 2 balle in 'n pot gooi. 'n Pot bestaan dus uit 8 balle wat gegooi is.
3. 'n Wedstryd bestaan uit nege potte, en die wedstrydwenner word bepaal deur die totale punte wat verdien is aan die einde van die nege potte.
4. Die punte vir elke pot word as volg bereken:
 - a. Die bal naaste aan die jack is die wenbal, en verdien vir die span 1 punt.
 - b. Elke ander bal van die wenbal se span wat nader as die naaste bal van die teenstanders lê, verdien ook 'n punt.
 - c. Indien altwee spanne se naaste bal aan die jack presies ewe ver (maatband gemeet) van die jack lê, verdien vir elke span 'n punt. Die pot word nie oorgespeel nie.
5. Indien die punte aan die einde van die wedstryd gelykop is,
 - a. Word die jack in die middel van die halfpadmerk geplaas,
 - b. Elke span kies een van hulle spelers om een bal na die jack te gooi,
 - c. Die naaste bal verdien een punt vir die span en hulle wen sodoende die wedstryd.

PUNTE TOEKENNING (BESTE VERLOORDER)

1. Aan die einde van elke pot word die pottelling aangeteken op die telkaart.
2. Aan die einde van die wedstryd, word die punteverskil van die wedstryd bereken en toegeken aan die wenspan as positiewe punteverskil en as negatiewe punteverskil aan die verloorspan.

JUKSKEI

REËLS

1. Gooi-afstand soos aangedui per kategorie.
2. 3 punte per pen.
3. 1 punt vir 'n lê (of elke skei nader as opponent se naaste skei binne 'n radius van 460mm). Elke skei tel aktief en 'n span "bars" en gaan terug na 0 indien meer as 23 punte (skof) aangeteken word. 'n Span kan egter 'n lê(e) uitgooi om weer by 23 punte uit te kom. Indien 'n span met 'n pen te veel bars kan hulle nie hul eie pen afgooi nie. Indien 'n span "bars" hoef die opponente nie verder te gooi nie. Opponente kan 'n bars afgooi.
4. Penne gegooi tydens 'n gooibeurt word uitgekanselleer deur opponente se penne. (Net die aantal penne meer as die van opponente tel). Voorbeeld Span A gooi 4 Penne en Span B gooi 3 Penne. Span A het dus 3 punte.
5. 'n Speler kan besluit om 'n skei of skeie nie te gooi nie en die skei(e) sal dan verbeur word vir daardie gooibeurt, behalwe as daardie span skof aangeteken het, waarna die speler eers weer hoef te gooi wanneer die ander span die skof gekanselleer het.
6. Wanneer 23 punte (skof aangeteken word hoef die span wat 23 punte aangeteken het eers weer te gooi wanneer die opponente die 23 gekanselleer het. Indien die 23 (skof) met die eerste skei aangeteken is, kan die 2de skei gegooi word na die ander span die skof gekanselleer het.
7. Die span wat die lê(e) behaal het gooi voor in die volgende gooibeurt. Waar 'n span skof gegooi het, kan die span besluit wie gooi voor.
8. Veiligheid van alle spelers en toeskouers moet ten alle tye in ag geneem word. Maak seker dat niemand agter/voor die speler staan of verby beweeg wanneer 'n speler reg staan om te gooi nie.
9. Elke speler het 2 skeie wat hy/sy agtereenvolgens moet gooi. Die spelers gooi om die beurt met ander woorde eerste gooi die voorgooier van span A en dan die voorgooier van Span B en so aan tot almal gegooi het.

WEDSTRYDFORMAAT

1. 'n Jukskeispan bestaan uit 4 spelers, 3 spelers kan egter teen 4 speel met 'n blindeman (plekhouer).
2. Elke wedstryd duur 30 minute of 3 skofte met dien verstande dat 'n gooibeurt wat voor die verstryking van die 30 minute begin is, voltooi moet word.
3. Die span met die meeste voltooide skofte of wat voor is op punte indien geen skof voltooi is nie, wen die wedstryd wanneer die fluitjie blaas.

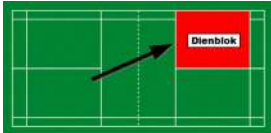
PUNTE TOEKENNING (BESTE VERLOORDER)

1. Vir die Dopperspele tel ons die totale punte bymekaar om die 2 beste verloorders te bepaal.
2. 23 Punte word opgeskryf per skof tot 'n maksimum van 3 skofte per wedstryd.
3. 0 Punte word opgeskryf vir 'n bars.
4. Punte behaal word opgeskryf indien geen skof aangeteken is nie

PLUIMBAL

REËLS

1. Dieselfde speler hou aan dien totdat sy span 'n fout begaan en die dien verloor. Wanneer sy span weer dien, dien die ander speler.
2. Die dien gaan oor na die ander span sodra die dienspan 'n fout maak.
3. Die dien geskiet oorkruis vanuit die een dienblok na die ander. Die dien moet in die dienblok val (sien die diagram).



4. Die dien mag net ontvang word deur die opponent in die oorkruis-dienblok.
5. Met 'n gelyke (ewe) telling, dien die speler aan die regterkant en van die linkerkant met 'n ongelyke (onewe) telling.
6. Met 'n dien, moet die pluimpie kontak maak met die raket op 'n hoogte onder die middel van die diener.
7. Die twee spelers in 'n span ruil slegs kante as hulle 'n punt gewen het op hulle dien.
8. Die pluimpie mag die net raak, ook met die dien, mits dit reg land.
9. Na die dien, kan enige speler van enige plek op die baan die bal slaan.
10. Die pluimpie mag na die dien op enige plek in die hele baan val.
11. 'n Pluimpie wat die kantlyn raak, is in.
12. Elke fout tel een punt, vir diener of ontvanger. 'n Fout is wanneer:
 - a. 'n dienfout begaan word.
 - b. die pluimpie jou liggaam raak.
 - c. die pluimpie die raket 2 keer raak.
 - d. die pluimpie 'n speler se raket raak en sy/haar spanmaat speel daarna die pluimpie.

WEDSTRYDFORMAAT

1. Elke wedstryd is 'n dubbelspel.
2. 'n Wedstryd word gewen deur die beste uit 3 potte.
3. 'n Pot word gewen deur die eerste span wat 15 punte behaal, (ook 15-14).
4. 'n Derde pot strek slegs tot by 10 punte vir die wenspan, behalwe by die finaal waar dit ook tot 15 strek.
5. Wanneer die eerste span 8 (5 in die derde pot) punte behaal, ruil die spanne kante om.

PUNTE TOEKENNING (BESTE VERLOORDER)

1. Aan die einde van elke pot word die pottelling aangeteken op die telkaart.
2. Aan die einde van die wedstryd, word die punteverskil van die wedstryd bereken en toegeken aan die wenspan as positiewe punteverskil en as negatiewe punteverskil aan die verloorspan.

REËLS

1. Balle soos volg gepak voor die breek:
 - a. Swart Bal in die middel op die kol
 - b. Rooi Balle – “Solids”
 - c. Geel Balle – “Stripes”
2. Vir die breek moet:
 - a. Ten minste een bal sink, en/of
 - b. 3 balle enige kussing raak

Indien nie, word oorgepak en dieselde speler breek weer.
3. Indien die swart gesink word op enige stadium van die spel en die speler se balle is nog nie gesink nie, is die opponente die wenner.
4. Wanneer die tafel oop is (geen balle gesink) kan 'n speler enige bal speel behalwe swart, daarna kan daardie speler slegs daardie soort balle skiet/sink. Indien die ander speler se balle eerste geraak of gesink word, word 2 (twee) skote afgestaan aan die opponent.
5. Wanneer die volgende foute begaan word, sal die opponente 2 (twee) opeenvolgende skote kry:
 - a. Enige bal van die tafel af skiet.
 - b. Die opponente se bal of swart bal eerste skiet.
 - c. Nie die wit bal behoorlik teen sy eie bal skiet nie (bal mis).
 - d. Balle skuif of raak (hand, klere of stok) tydens 'n beurt op die tafel.
 - e. Wit of opponent se bal sink.
 - f. Nie ten minste 1 (een) voet op die grond het tydens skoot.
6. Wanneer 'n speler al sy balle gesink het, kan die speler swart speel.
7. Indien die swart en wit gesink word, enige volgorde, sal die opponente die spel wen.

WEDSTRYDFORMAAT

1. Elke wedstryd is 'n dubbelspel.
2. Wedstryde word beslis deur die beste uit 3 potte.

PUNTE TOEKENNING (BESTE VERLOORDER)

1. Elke bal wat gesink word, tel een punt. Dit beteken dat die wenner van 'n pot 8 punte ontvang (7 balle plus die swart bal).
2. 'n Fout op die swart bal, sal 'n telling van 8-2 aan die opponente besorg.

RINGTENNIS

REËLS

1. Enige speler mag dien en enige speler mag die dien vang.
2. Dien is van agter die agterste lyn, diener mag nie oor die lyn trap voor ring sy hand verlaat nie.
3. Na elke fout verbeur 'n span die geleentheid om te dien en die ander span kan dien.
4. Die ring mag enige plek in opponente se baan val, behalwe in die "dooie gebied".
5. Die ring mag nie die net raak nie.
6. Die wenspan begin die dien in die volgende pot.
7. Die ring mag enige plek in opponente se baan val, behalwe in die "dooie gebied". Die "Dooie gebied" is die gebied tussen die twee lyne weerskante van die net.
8. 'n Ring wat op 'n lyn val is in.
9. Die spelers mag enige plek op die baan staan, behalwe binne die "dooie gebied".
10. 'n Speler mag nie mik en terugtrek om in 'n ander rigting te gooi nie.
11. Die ring mag in een beweging in 'n ander rigting gegooi word.
12. Die ring mag nie meer as 90 grade "wobble" nie.
13. Die ring mag nie die net raak nie.
14. Die ring moet 'n styging toon nadat dit die gooier se hand verlaat het.
15. Die ring mag vertikaal of horisontaal gegooi word.
16. 'n Speler mag nie meer as een tree gee en dan gooi nie.
17. Die ring mag net met een hand gevang word.
18. Twee spanmaats mag gelyktydig dieselfde ring vang.
19. Nadat die ring gevang is mag die speler net een tree gee voor hy weer gooi.
20. Die hand wat die ring vang moet dit teruggooi.

WEDSTRYDFORMAAT

1. Slegs dubbelspel.
2. 'n Pot word gewen deur die span wat eerste 11 punte behaal.
3. 'n Span kry 'n punt vir elke fout van die opponente.
4. Beste uit 3 potte word gespeel.
5. Wanneer die eerste span 6 punte behaal, ruil die spanne kante om.

PUNTE TOEKENNING (BESTE VERLOORDER)

1. Aan die einde van elke pot word die pottelling aangeteken op die telkaart.
2. Aan die einde van die wedstryd, word die punteverskil van die wedstryd bereken en toegeken aan die wenspan as positiewe punteverskil en as negatiewe punteverskil aan die verloorspan.

SJOELBAK

REËLS

1. Elke speler kry 3 beurte om die skywe te gooi na die gaatjies (vakkies) gemerk 2, 4, 3 en 1. (Sommige borde het 2, 3, 4 en 1).
2. Met die eerste beurt gooi die speler 30 skywe.
3. Die skywe wat na die eerste beurt nie binne die gaatjies (vakkies) is nie, word terugbesorg aan die speler, wat dan 'n tweede geleentheid kry. Soortgelyk na die tweede beurt.
4. Skywe waarvan dit onseker is of hulle binne of buite is, word getoets deur 'n voorvinger aan die buitekant van die gaatjies verby te trek; die skywe word dan deur die vinger in- of uitgestoot.
5. Die telling word bereken na die 3 beurte voltooi is. As daar een skyf in elk van die vakkies is verdubbel die "gewone" telling, wat 10 sou wees ($2+3+4+1=10$) na 20. Soortgelyk verdubbel die telling as elke vakkie 2, 3, 4 of 5 skywe bevat na 40, 60, 80 of 100. Daarna word die "los" skywe (dus die wat nie by bogenoemde groepies hoort nie) apart bygetel om die totale telling te kry. Die hoogste moontlike telling met 30 skywe is dus 148. (28 skywe gelykop verdeel tussen 4 vakkies, is 7×20 punte = 140 punte, en 2 bykomende los skywe in die 4 punt vakkie = 8 punte)
6. Die volgende skywe mag nie verder in 'n beurt gebruik word nie:
 - a. Skywe wat met 'n gooi terugbons tot onderdeur die dwarslat. Skywe wat gedeeltelik terugbons mag hergebruik word mits die speler dit kan bykom deur sy hand onderdeur die dwarslat te stoot.
 - b. Skywe wat bo-oor die gaatjies se dwarslat tot in die vakkies spring. Die skyf tel dus nie.
 - c. Skywe wat in 'n gaatjie gaan maar weer daaruit terugspring.
 - d. Skywe wat bo-op 'n ander een beland.

WEDSTRYDFORMAAT

1. Elke span bestaan uit 5 spelers.
2. Die span se totaal word bereken deur 5 verskillende spelers se totaal na 3 beurte bymekaar te tel.

PUNTE TOEKENNING (BESTE VERLOORDER)

1. Die punteverskil-berekening is nie op Sjoelbak van toepassing nie.

TAFELTENNIS

REËLS

1. Eerste spel begin deur speler wat "gooi vir diens" wen, mits bal 3 keer oor die net was. Daarna wissel die begindien by elke pot.
2. Die diener mag nie direk uit sy hand dien nie, (bal moet hand verlaat voor dien).
3. Die bal moet agter die agterste wit lyn wees wanneer die diener dien.
4. Die diener mag nie die bal verskans nie, met enige liggaamsdeel of ander voorwerp.
5. Elke speler dien agtereenvolgens vir 2 punte.
6. Die dien moet eers op enige plek aan die diener se kant en daarna aan die ontvanger se kant hop.
7. Indien die bal die net raak en die dien verder wettig is, moet dit weer gedien word, selfs meer as 2 keer.
8. Dit is 'n fout wanneer:
 - a. 'n dien verbrou word.
 - b. 'n bal, gedurende die spel teruggestuur word en nie oor die net op die tafel hop/dit van bo af raak nie.
 - c. 'n bal deur jou raket geraak word voordat dit aan jou kant van die tafel gehop het.
 - d. 'n speler die net met sy liggaam of raket raak.
 - e. 'n speler sodanig aan die tafel stamp dat dit beweeg.
 - f. die bal twee keer aan die ontvanger se kant van die tafel hop.

WEDSTRYDFORMAAT

1. Alle wedstryde is enkelspelwedstryde.
2. 'n Span bestaan uit 2 spelers, mans of dames.
3. Elke speler speel 2 potte teen dieselfde opponent van die ander span.
4. Indien 'n span 3 van die 4 potte wen, wen die span die wedstryd.
5. Indien die pottelling 2-elk is, word een uitspeelpot gespeel tussen twee spelers waarop elke span self kan besluit.
6. 'n Pot word gewen deur die speler wat eerste 11 punte behaal. By 10-11 wissel die dien na elke punt en die pot word gewen deur die speler wat eerste 2 punte voor is, bv. 12-10 of 15-13.
7. Dien word geruil na elke 2 punte.
8. In alle wedstryde is die derde pot slegs tot by 10, behalwe in die finaal waar dit tot 15 sal gaan en die wenner met 2 punte moet voor wees.

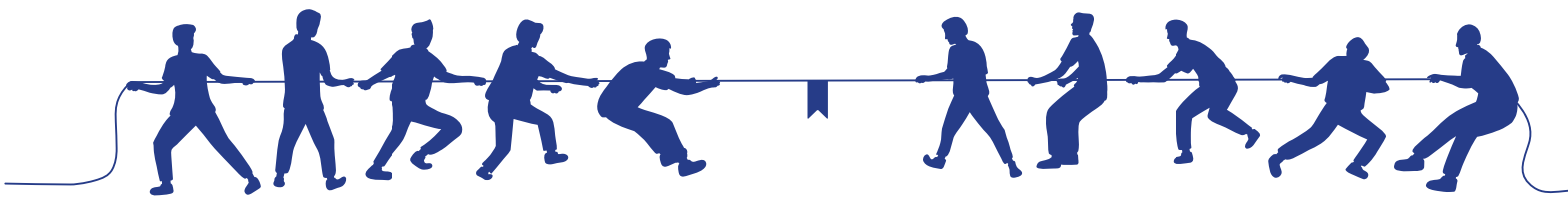
PUNTE TOEKENNING (BESTE VERLOORDER)

1. Aan die einde van elke pot word die pottelling aangeteken op die telkaart.
2. Aan die einde van die wedstryd, word die punteverskil van die wedstryd bereken en toegeken aan die wenspan as positiewe punteverskil en as negatiewe punteverskil aan die verloorspan.

TOUTREK

REËLS

1. Die tou mag om die lyf van die laaste trekker (anker) gedraai word.
2. Spelers begin trek wanneer die bevel gegee word.
3. Spelers mag nie op die grond gaan sit nie, moet dadelik opstaan indien hy val.
4. Geen spelers mag aan enige ander voorwerp vashou nie.
5. Spelers mag nie rukbewegings aan die tou uitvoer nie.
6. 'n Trek is gewen wanneer die aangebringde merk op die tou oor die wenstreep aan daardie span se kant beweeg.



WEDSTRYDFORMAAT

1. 'n Span bestaan uit 6 trekkers plus 'n aanvoerder.
2. 'n Wedstryd in die uitkloprondtes word beslis deur een trek.
3. Die eindwedstryd word beslis deur die beste uit 3 trekke indien moontlik.
4. Kante vir die eerste trek word deur die opskiet van 'n munt bepaal.
5. Daarna word kante na elke trek gewissel, (eindwedstryd).

PUNTE TOEKENNING (BESTE VERLOORDER)

1. Die punteverskil-berekening is nie op toutrek van toepassing nie.

REËLS

1. Vir elke pot word een wedstryd “101” gespeel.
2. ’n Span begin punte aftrek van 101 af met die eerste “dubbel” wat deur ’n speler van daardie span gegooi word.
3. Daarna word alle punte deur daardie span (spanne) aangeteken, afgetrek.
4. Indien ’n span se punte met ’n gooibeurt op 0 of minder as 0 te staan kom, staan die punte wat voor die gooibeurt gegeld het.
5. ’n Pot is gewen sodra die totaal van ’n span op 0 te staan kom met die gooi van ’n dubbel of ’n “cherrie”.
6. ’n Gooibeurt bestaan uit 3 pyltjies.
7. Die volgorde is: Speler 1 van span A/Speler 1 van span B/Speler 2 van span A/Speler 2 van span B.
8. Die span wat elke pot begin word bepaal deur “naaste aan die bull” met een pyltjie van elke speler.
9. Die speler wat “naaste aan bull” was moet eerste gooi.
10. Indien ’n speler van elke span ’n bull gegooi het, moet daardie twee spelers weer gooi.
11. ’n “Cherrie” word geag “nader aan die bull” as ’n gewone “bull”.
12. ’n Wettige gooi vereis dat:
 - a. die speler se voorste voet agter die gooistreep moet wees;
 - b. die pyltjie in die bord bly steek totdat die gooibeurt van 3 pyltjies voltooi is.

WEDSTRYDFORMAAT

1. Elke span bestaan uit 2 spelers wat elkeen voortbou op sy spanmaat se telling.
2. Elke wedstryd word beslis deur die wenner van die beste uit 3 potte.
3. In uitspeelwedstryde: Sodra elke span 40 of minder het en die pot word nie beslis na 3 gooibeurte deur elke speler nie, word die pot beslis deur “naaste aan die bull” van een gooibeurt deur elke speler, (dus 6 pyle).
4. In die finaal en die halfeindstryde moet die pot op die “dubbel op zero” wyse gewen word.
5. In alle wedstryde is die derde pot slegs tot by 10, behalwe in die finaal waar dit tot 15 sal gaan en die wenner met 2 punte moet voor wees.

PUNTE TOEKENNING (BESTE VERLOORDER)

1. Aan die einde van elke pot word die totaal van die verloorspan toegeken aan die wenspan as positiewe punteverskil en as negatiewe punteverskil aan die verloorspan.

VINGERBORD

REËLS

1. Die bord word opgestel deur die pitte om die beurt volgens kleur op die sirkel geplaas, met die "ouma" in die middel.
2. Spanmaats sit regoor mekaar.
3. Die span wat die eerste pot begin word bepaal deur 'n muntstuk op te skiet. Daarna begin die span wat die vorige pot gewen het.
4. Die tafel is oop totdat die eerste pit gesink word. Die kleur wat eerste gepot word, is die kleur van die span wat daardie eerste pit gepot het.
5. 'n Skoot moet geskiet word met jou ghoen vanuit jou eie halfmaan.
6. 'n Speler moet met sy lyf agter die sykant van die bord by sy halfmaan bly.
7. Die ghoen moet "geskiet" en nie "gestoot" word nie.
8. 'n Pit wat regop tot stilstand kom, word op dieselfde plek plat geplaas.
9. 'n Speler kan enige pit wat binne sy/haar halfmaan tot ruste kom na enige posisie binne die halfmaan verskuif word. (Op die halfmaanlyn word geag "binne die halfmaan" te wees).
10. 'n Span het 'n pot gewen sodra hy al sy pitte en die "ouma" daarna, wettig gepot het.
11. Wanneer 'n speler een van die volgende foute begaan, moet hy een van sy pitte wat reeds gepot is uithaal en op die middelkol plaas. Wanneer die ouma met 'n foutsboot gepot is, word sy uitgehaal en op die middelkol geplaas. 'n Fout is wanneer:
 - a. Jou eie ghoen inskiet.
 - b. Jou eie ghoen van die tafel afskiet.
 - c. Wanneer 'n speler sy eie ghoen pot as hy die ouma pot of probeer pot.
 - d. As jou ghoen opsigtelik "gestoot" word.
12. Wanneer 'n speler die ouma voortydig pot, word die ouma teruggeplaas op die middelkol en word 2 van die spelersse pitte uitgehaal en op die middelkol geplaas.
13. Dit is nie 'n fout as jy geen pit raakskiet of die opponent se pit of die ouma eerste raakskiet nie.
14. Indien 'n speler enige pit van die opponent inskiet, word die pit as gepot geag.
15. Indien 'n speler enige pit van die tafel afskiet, word die pit op die middelkol teruggeplaas.

WEDSTRYDFORMAAT

1. Elke wedstryd word beslis deur die wenner van die beste uit 3 potte.
2. Indien daar voldoende tyd is, kan die finaal oor die beste van 5 potte beslis word.

PUNTEVERSKIL (BESTE VERLOORDER)

1. Elke pit wat gesink word, tel een punt. Dit beteken dat die wenner van 'n pot 11 punte ontvang (10 pitte plus die "ouma").

VLUGBAL

REËLS

1. Dien vanaf die agterste lyn op die baan, behalwe vir die vroue wat 1 meter binne die baan mag staan.
2. Wanneer 'n span 'n fout begaan, kry die ander span 'n punt. Die ander span kan dan dien nadat die span geroteer het. Rotering gebeur wanneer die diens verskuif na die ander span.
3. 'n Span mag 'n maksimum van 3 keer die bal hanteer. Die 3de keer moet die bal oorgeslaan word.
4. Die net is 'n speler tydens spel. Indien die bal deur 'n speler gespeel word teen die net, kan dieselfde speler die bal weer speel, maar dit moet dan oorgaan.
5. Wanneer 'n speler die net raak wanneer die bal gespeel word, of oor die middellyn tree, is dit 'n fout.
6. Die bal van die opponente se kant mag slegs gespeel word nadat dit die vertikale vlak bo die net breek. Wanneer 'n speler oor die net strek om 'n bal te speel van die opponente, belemmer dit die opponente en is dit 'n fout, behalwe
 - a. as die opponente reeds 3 keer die bal hanteer het.
 - b. as daar geen spelers naby genoeg is om die bal te speel nie.
7. Die bal mag direk gespeel word terug na die oorkant, behalwe by 'n diens waar dit ten minste 2 keer hanteer moet word.
8. Die bal mag die net raak met die dien.
9. Die bal mag slegs onderarm gedien word.
10. 'n Bal wat die kantlyn raak, is in.

WEDSTRYDFORMAAT

1. Span bestaan uit 6 deelnemers met 'n minimum van 2 vroue per span.
2. 'n Wedstryd word beslis uit die beste van 3 potte.
3. 'n Pot word gewen deur die span wat eerste 15 punte behaal.
4. Wanneer die eerste span 8 punte behaal, ruil die spanne kante om.

PUNTE TOEKENNING (BESTE VERLOORDER)

1. Aan die einde van elke pot word die pottelling aangeteken op die telkaart.
2. Aan die einde van die wedstryd, word die punteverskil van die wedstryd bereken en toegeken aan die wenspan as positiewe punteverskil en as negatiewe punteverskil aan die verloorspan.

VOORBEELD TELKAART

Hier is 'n voorbeeld van 'n telkaart van 'n item met 3 bane. Rondtes 1 en 2 is die uitspeelrondtes. In die tabel is "V1" die verloorder van wedstryd 1 en "W12" is die wenner van wedstryd 12. "P1" is pot 1, ens. "PV1" is die punteverskil in rondte 1 en "PV2" is die punteverskil in rondte 2.

Rondte 1

1	08:40	P1	P2	P3	PV1
	Daspoort	15	16		+4
	Centurion	13	14		-4
2	08:40	P1	P2	P3	PV1
	Rietvallei	15	9	15	-1
	VGK Pretoria	12	15	13	+1
3	08:40	P1	P2	P3	PV1
	Wonderboom-Suid				
	Wierdapark				
4	09:15	P1	P2	P3	PV1
	Totiusdal				
	GSDP				
5	09:15	P1	P2	P3	PV1
	Annlin				
	Alkantrant				
6	09:15	P1	P2	P3	PV1
	Wonderboompoort 2				
	Wilrowpark				
7	09:50	P1	P2	P3	PV1
	Centurion 2				
	Rietvallei 2				
8	09:50	P1	P2	P3	PV1
	Wonderboompoort				
	Bergsig				
9	09:50	P1	P2	P3	PV1
	Brooklyn				
	Hartebeespoort				
10	10:25	P1	P2	P3	PV1
	Waterkloofrand				
	Kandelaar				
11	10:25	P1	P2	P3	PV1
	Oos-Moot				
	Lyttelton				
12	10:25	P1	P2	P3	PV1
	Kameeldrif				
	Derdepoort				

Rondte 2

13	11:00	P1	P2	P3	PV2
V1	Centurion	17	12	13	-3
V2	VGK Pretoria	15	15	15	+3
14	11:00	P1	P2	P3	PV2
V3					
V4					
15	11:00	P1	P2	P3	PV2
V5					
V6					
16	11:35	P1	P2	P3	PV2
V7					
V8					
17	11:35	P1	P2	P3	PV2
V9					
V10					
18	11:35	P1	P2	P3	PV2
V11					
V12					
19	12:10	P1	P2	P3	PV2
W1	Daspoort	11	12		-7
	Rietvallei	15	15		+7
20	12:10	P1	P2	P3	PV2
W3					
W4					
21	12:10	P1	P2	P3	PV2
W5					
W6					
22	12:45	P1	P2	P3	PV2
W7					
W8					
23	12:45	P1	P2	P3	PV2
W9					
W10					
24	12:45	P1	P2	P3	PV2
W11					
W12					

DOPPERSPELE-REËLS

“PV” is die totale punteverskil oor die 2 uitspeelrondes. Die span met die hoogste “PV” is “BV1” en die span met die tweede hoogste “PV” is “BV2”. Indien die “beste verloorders” (BV1 en BV2) reeds teen hulle opponent in die kwarteindstryd (W19 en W24) gespeel het, ruil hulle om.

Beste Verloorder

	Span	PV1	PV2	PV	BV
W13	VGK Pretoria	+1	+3	+4	BV1
W14					
W15					
W16					
W17					
W18					
V19	Daspoort	+4	-7	-3	
V20					
V21					
V22					
V23					
V24					

Kwarteind

25	12:40	P1	P2	P3
W19	Rietvallei			
BV2				
26	12:40	P1	P2	P3
W20				
W21				

27	13:00	P1	P2	P3
W22				
W23				
28	13:00	P1	P2	P3
BV1	VGK Pretoria			
W24				

Semi-finaal

29	13:20	P1	P2	P3
W25				
W26				
30	13:20	P1	P2	P3
W27				
W28				

Finaal

31	14:00	P1	P2	P3
W29				
W30				