

Kennetjie.

Reëls vir die speel van kennetjie

1. TOERUSTING.

- 1.1 Ronde slaanstk 400 mm lank. Deursnit 25 mm. Punte effens gerond met 'n 3 mm gatjie van 15 mm van die een punt.
- 1.2 Sirkeltoutjie of riempie wat deur die gaatjie van die slaanstk kan gaan en wat sal verseker dat die slaanstk nie gedurende die spel van die slaner se hand sal afgly nie. Geen hou mag uitgevoer word sonder dat die toutjie om die slaner so pols is nie. 'n Slaanstk wat uit 'n slaner se hand spat tydens 'n hou, kan iemand lelik seer maak.
- 1.3 Kennetjie 100 mm lank. Deursnit 25 mm. Punte elfens gerond. Terloops, daar in Ugie het ons dit 'n dokkerkie genoem.
- 1.4 Die slaanstk kan van enige hout wat nie gedurende die spel sal splinter nie, gemaak wees - 'n taai hout soos Jakaranda word aanbeveel. Die kennetjie moet van 'n sagter en meer poreuse houtsoort soos boekenhout of bloekom gemaak wees.

2. KLEDING.

Kleredrag moet verkieslik eenvormig wees ten einde identifikasie te vergemaklik en spangees te bou.

3. SPELERS.

- 3.1 Twee spanne bestaande uit agt spelers aan elke kant waarvan een die kaptein is. Indien die span onvolledig is by die aanvang van die wedstryd moet die kaptein die ontbrekende spelers vervang uit die geledere van 'n ander span of die toeskouers of met die verminderde aantal speel, met verbeuring van die speelbeurt van die ontbrekende spelers. Twee beurte vir een speler om op te maak vir 'n ontbrekende speler is ontoelaatbaar.
- 3.2 Die spankaptein doen die plasing van veldwerkers terwyl 'n wedstryd aan die gang is.

4. SPEELOPPERVLAK.

- 4.1 Die ideale slaanrigting is van suid na noord. Verdere aanwysings geskied met hierdie in gedagte. Die baan kan egter in enige rigting uitgelê word.
- 4.2 Die buitelyn van die speelveld loop van punt S (slaanhoek), noordwes met 'n reguit lyn tot by H, reguit noord tot by punt R en dan oos met die agtergrens tot by Q; reguit suid tot by I en weer met 'n reguit lyn in 'n suid-westelike rigting tot by die slaanhoek S. Die slaanhoek se bene lê 90° oop.
- 4.3 Die grense en middellyn is vir die plasing van veldwerkers deur die kaptein van die span wat veldwerk doen.
- 4.4 Die slaanhok word met 'n radius van een meter vanaf die slaanhoek S in 'n noordelike rigting gemerk.
- 4.5 Die voorgrens se radius is 8 meter vanaf S.
- 4.6 Die middelgrens se radius is 20 meter vanaf S.
- 4.7 Die slootjie word reg op die middellyn binne die slaanhok gemaak met 'n lengte van 450 mm en met die punte van die slootjie ewe vêr vanaf die slaanhoek, S, en die slaanhokgrens, Z. Die slootjie kan halfronde of vierkantig wees met mates van 30 mm diep en 30 mm wyd. Die laaste 50 mm aan die punt van die slootjie naaste aan die speelveld moet geleidelik skuins na bo uitloop.
- 4.8 Gedurende die loop van die spel, veral waar 'n hele klomp wedstryde na mekaar gespeel word, is die slootjie geneig om vanself langer te word. In so 'n geval kan die skeidsregter spelers toelaat om tydens die uitkrap buite die slaanhok te staan ten einde die verlengde deel van die slootjie te kan gebruik. Vir al die ander houes moet die slaner egter steeds een voet binne die gewone slaanhok hou.
- 4.9 Indien die gemerkte slaanhokgrens verdof of verdwyn geld die skeidsregter se mening. Dit is verkieslik dat die grens dan wel op een of ander manier, soos 'n lyn getrek op die grond, telkens voor 'n span se beurt begin, aangedui word.

5. SPELREËLS: ALGEMEEN.

- 5.1 Loting vind plaas op 'n wyse wat vooraf deur die organiseerders/skeidsregters bepaal word. Dit kan met die opskiet van 'n munt geskied of met 'n optik-en-slaanhou in welke geval die span-kaptein wat die vêrste geslaan het, die loot wen. Hy besluit of sy span eers gaan slaan of eers gaan veldwerk doen. Ander voorafooreengekome reëlings is egter ook toelaatbaar.
- 5.2 Gedurende die uitskiet van die kennetjie staan die twee voorspelers van die veldwerkers op of agter die voorgrens en aan weerskante van die middellyn. Die agterspelers staan agter die middelgrens op enige plek binne die speelveld. Vanaf die swaardjehou mag hulle vorentoe kom, maar om veiligheidsredes mag geen speler voor die uitvoer van 'n hou nader as die voorgrens aan die slaanhok kom nie. Nadat 'n hou uitgevoer is, mag spelers oor die voorgrens hardloop, spring of duik om die kennetjie te vang of keer. Sou 'n agterspeler met die uitskiet nie agter die middelgrens staan nie en hy vang of blok die kennetjie, tel dit nie en kan die slaner voortgaan met swaardjie. Sou van die agterspelers nie agter die middelgrens staan nie, maar hulle meng nie in met die vlug van die kennetjie nie, gaan die spel normaal voort.
- 5.3 Die kennetjie mag met die skoen of enige liggaamsdeel gekeer of in die lug gehou word na 'n slaanhou uitgevoer is ten einde dit te probeer vang. Sou die kennetjie deur 'n speler so gekeer word en dit spat na 'n ander speler wat dit vang sonder dat dit grond geraak het, tel dit as 'n skoon vang.
- 5.4 Die kennetjie word altyd deur die veldwerker wat eerste daaraan geraak het, ingegooi, maar vanaf die plek waar die kennetjie tot stilstand gekom het, ongeag of daardie plek voor of agter die eerste plek van aanraking is.
- 5.5 Die veldwerker wat die ingooiwerk doen, mag nie vorentoe tree wanneer ingegooi word nie. Sy voorste voet mag nie verby die punt waar die kennetjie gelê het, beweeg nie. Dit maak egter nie saak hoe vêr hy vooroor buig of sy arm swaai nie.
- 5.6 'n Speler is uit wanneer:
- 'n veldwerker die kennetjie in die lug vang voordat dit grond raak (kyk ook 5.3);
 - 'n veldwerker die slaanstkot wat na die uitskiet oor die slootjie geplaas is, met die kennetjie raak gooi;
 - 'n veldwerker die kennetjie gooi dat dit binne die slootjie gaan lê of op enige manier oor die slootjie steek - raak die kennetjie egter slegs aan die rand van die slootjie, is die speler nie uit nie. Insgelyks, sou die kennetjie binne die slootjie grondvat, maar dit uitwip, is die speler nie uit nie. (Hierdie reël geld ook vir die teruggooi na die uitskiet)
 - 'n speler 'n hou na die kennetjie misslaan. Die speler is wel geregtig om eers te oefen deur by-voorbeeld die kennetjie eers te laat val, maar mag nie 'n slaanbeweging daarmee saam uitvoer nie. Die skeidsregter besluit of die aksie vir die uitvoer van die hou met die slaanstkot reeds begin het en gee die speler uit.
 - 'n speler, tydens die uitvoer van 'n hou, nie ten minste een voet binne die slaanhok het nie. Die kennetjie mag alleenlik geslaan word indien die speler met minstens een voet binne die slaan-hok staan.
 - 'n speler die kennetjie by die grense van die speelveld uitslaan of uitskiet. Dit geld sowel vir die grense HS en IS wat die slaanhoek vorm as vir HR en IQ wat die sykante van die speelveld vorm, maar nie die agtergrens nie. Raak die kennetjie grond binne die speelveld voor dit uithop, gaan die spel normaal aan en word ingegooi vanwaar die kennetjie die grond gevat het binne die speel-veld. Sou die kennetjie egter op die grenslyn land voor dit uitspring, is die speler uit. Sou die slaner die kennetjie slaan en dit skiet teen 'n toeskouer vas en spring terug die speelveld in, tel die hou nie en moet die slaner dit oor uitvoer.
- 5.7 Die spankaptein alleen mag appèl aanteken.
- 5.8 Elters word nie outomaties aangeteken nie ongeag hoe vêr die kennetjie geslaan word. Na elke suksesvolle slaanhou moet die kennetjie teruggegooi word en meting plaasvind ten einde elters te kan bepaal.
- 5.9 Elke elter tel een punt vir die span van die speler wat die slaanhou uitgevoer het.
- 5.10 Wanneer die kennetjie deur 'n veldwerker teruggegooi word en die kennetjie raak aan 'n omstander, moet dieselfde veldwerker die kennetjie weer ingooi vanaf dieselfde punt volgens die skeidsregter se aanduiding. Die veldwerker wat ingooi moet dus bly stilstaan nadat hy ingegooi het totdat die skeidsregter aandui dat die spel kan voortgaan.
- 5.11 Intimidasië van spelers is deel van die spel.

5.12 Ongeskikte gedrag deur spelers jeens ander spelers of die skeidsregter, volgens die skeidsregter se oordeel kan aanleiding gee tot diskwalifikasie van 'n span.

5.13 Die hoofskeidsregter beslis alle dispute tussen skeidsregters en spankapteine.

6. SPELREËLS - EERSTE FASE.

6.1 Die slaner begin deur die kennetjie in of oor die slootjie te plaas. Die kennetjie word dan met die slaan stok uitgeskiet of uitgekrap. Die slaner kan enige posisie inneem mits een van sy voete in die slaanhok is.

6.2 Word die speler nie uitgevang nie, sit hy die slaan stok dwars op die punt van die slootjie die naaste aan die speelveld. Die stok en die slootjie vorm dus 'n T.

6.3 Die veldwerker wat eerste aan die kennetjie geraak het, gooi dan die kennetjie terug en probeer die slaner uitgooi (sien 5.4).

6.4 Slaag die veldwerker nie daarin om die slaner uit te gooi nie, voer die slaner die swaardjie-slaan aksie uit.

6.5 Hiervoor word die slaan stok in die hand vasgehou met die kennetjie dwars oor die slaan stok en rustend teen die vuis. Die kennetjie mag met die duim in posisie gehou word. Die speler gooi dan die kennetjie met 'n opwaartse swaai beweging van die slaan hand in die lug en slaan dit met die slaan stok die veld in.

7. SPELREËLS - TWEDE FASE.

7.1 Was die hou suksesvol, sit die slaner nie weer die stok oor die slootjie nie, maar hou dit in sy hand terwyl 'n veldwerker die kennetjie teruggooi. Geen speler mag tydens die ingooi van die kennetjie sy gang belemmer nie. Indien dit wel gebeur moet die skeidsregter die kennetjie oor laat ingooi.

7.2 Die slaner begin dan, onder toesig van die skeidsregter, vanaf die middelpunt van die slootjie af die afstand na die kennetjie toe meet. Een punt van die slaan stok moet altyd op die grond bly terwyl die ander punt opgelig en vorentoe oorgedra word. Die stok mag nie opgetel word in die meetproses nie. Die slaner moet die kortste pad na die kennetjie kies en moet tot by die naaste punt daarvan terwyl die lengtes hardop hoorbaar uitgetel word.

7.3 Die afstand van die kennetjie vanaf die meet punt bepaal dan die volgende slaan hou. Die skeidsregter bepaal die slaan hou en lig die slaner dienooreenkomstig in. Die skeidsregter se beslissing in die verband is finaal.

8. SLAANHOUE.

8.1 Kennetjie - wanneer die kennetjie minder as een stoklengte van die meetpunt is: die kennetjie word op die ken geplaas of onder die ken vasgeknyp, laat val en dan weggeslaan.

8.2 Toontjie - een volle stoklengte, maar nie ten volle twee nie: die kennetjie word op die tone of skoenpunt geplaas, opgeskop en weggeslaan.

8.3 Tip-Top - twee volle stoklengtes, maar nie drie nie: die kennetjie word tussen die duim en wysvinger van die vryhand in die lug gehou, met die slaan stok die lug ingetik en met 'n tweede hou weggeslaan.

8.4 Vuisie - drie stoklengtes, maar nie vier nie: die kennetjie word op die vuis van die vryhand gebalanseer, die lug ingegooi en weggeslaan.

8.5 Bokkie - vier stoklengtes, maar nie vyf nie: die vryhand word oop uitgestrek met twee middelvingers na onder toegevou en die kennetjie oor die bokant van die pinkie en wysvinger geplaas waarna dit die lug ingegooi word en weggeslaan word.

8.6 Ogie - Vyf stoklengtes, maar nie ses nie: die kennetjie word op die slaner se oog (of sy bril) gebalanseer, laat val en weggeslaan.

8.7 Oortjie - ses stoklengtes, maar nie sewe nie: die kennetjie word op die oor gebalanseer, laat val en weggeslaan.

8.8 Ellie - sewe stoklengtes, maar nie agt nie: die vry arm word horisontaal gelig en die hand na die bors gebring, die kennetjie word dan op die gebuigde elmboog geplaas, die lug ingeskiet of laat val en weggeslaan.

8.9 Agt stoklengtes is 'n elter en dus 'n punt vir die slaner se span. Daar word dan verder van een af getel om die slaan hou te bepaal - minder as een stoklengte = kennetjie, een maar nie twee nie = toontjie, ens. Kan daar weer tot agt stoklengtes getel word, dit wil sê 'n totaal van sestien, kry die slaner se span nog 'n elter (punt) by en so word die proses herhaal tot by die

kennetjie.

8.10 Die optik-en-slaanhou - die kennetjie word enige plek op die grond in die slaanhok neer geplaas, met die slaanstk getik sodat dit opwip die lug in en dan met 'n tweede hou die veld ingeslaan.

9. DUUR VAN SPEL.

9.1 'n Kennetjiespel duur 20 minute aan 'n kant of totdat al die spelers uit is, welke een ookal eerste gebeur. Die tyd kan deur die organiseerders ingekort word.

9.2 Die skeidsregter se beslissing oor die tyd gegun is finaal en geen argument daaroor sal toegelaat word nie.

9.3 Indien 'n hou reeds geslaan is en die tyd is verstreke is dit die speler se reg om sy beurt te voltooi en die opponente moet teruggooi en die afstand gemeet word vir 'n moontlike elter.

9.4 Indien die spanne gelykop speel, moet die skeidsregter 'n verdere vyf minute per kant toelaat, totdat 'n uitslag bereik is. Indien twee spanne na verskeie probeerslae nogsteeds gelykop is, moet die twee spankapteine elkeen 'n swaardjehou uitvoer en die een wat die kennetjie die vërste kan slaan se span wen die wedstryd.

9.5 Die skeidsregter KAN ekstra speeltyd aan 'n span toeken vir tyd verlore as gevolg van 'n beëtering tydens die spel opgedoen, of opsetlike tydvermorsing deur die teenstanders.

9.6 Die span wat die meeste elters aangeteken het, wen die wedstryd.

Geniet die blou kolle.