



GREY KOLLEGE MUURBAL- Daagreëls en Muurbalbeleid 2017/ 2018

1. Spelers mag net op 'n Donderdag (of soos gereël met Me Fourie) tydens langpouse 'n daag by Me Chantelle Fourie in die Rekenaar-sentrum (IT Centre) registreer. Wedstryde wat deur die skool gereël is kan op enige dag geregistreer word en kry voorkeur bo enige ander daagwedstryde.
2. Die hoeveelheid spelers wat betrokke gaan wees by uitspeelwedstryde voor sekere toernooie sal deur die skool bepaal word. Daagwedstryde kan ook enige tyd deur die skool gereël word.
3. Die **uitdager** moet die **opponent** in kennis stel (via Whatsapp of SMS) en met Me Fourie bevestig (via Whatsapp, SMS of e-pos) wanneer die wedstryd plaasvind. Die resultate moet onmiddellik na 'n wedstryd aan Me Venter via Whatsapp, SMS of e-pos gestuur word.
4. Daagwedstryde is die beste van 5 *tie-break*-stelle
5. Alle daagwedstryde moet voor die volgende Donderdag gespeel word anders verval daardie daag.
6. As 'n speler nie opdaag vir 'n daag nie of die daag kanselleer, verloor hy sy plek en dan neem die dager die uitgedaagde speler se plek in.
7. Indien 'n speler nie 'n geregistreerde daag wil speel nie, verloor hy sy plek aan die dager.
8. Daagwedstryde moet verkieslik op 'n Dinsdag plaasvind. Uitsonderings, slegs met Me Venter se toestemming, sal gemaak word vir 'n ander dag.
9. Indien die uitgedaagde speler nie kan speel nie, skuif hy horisontaal uit sy posisie uit en almal skuif 1 posisie op. Die uitdager kan die volgende speler dan daag wat in die uitgeskuifte posisie is. Indien die speler weer reg is mag hy terugdaag in sy ou posisie.
10. Indien spelers gekies word vir SA-spanne, skuif die speler tydelik ook horisontaal uit en almal skuif op. Hierdie speler kan terugskuif in dieselfde posisie waar hy was, sonder om 'n daagwedstryd te speel.
11. Twee weke moet verloop voordat 'n dager weer dieselfde speler mag daag.
12. Indien 'n speler die een week iemand daag, moet hy eers die volgende week hom vrystel om gedaag te word. Indien niemand hom daag nie, kan hy weer spelers bo hom daag. Daardie daag moet aan die einde van langpouse op 'n Donderdag geregistreer word.
13. 'n Speler mag een daagwedstryd per week speel, tensy anders bepaal deur die muurbalhoof en/of afrigters.

14. Wanneer 'n speler tydens enige toernooi 'n ander speler wat hoër as hy op die ranglys is klop (iemand wat hy nie op die skoolranglys kon daag nie), kry hy die kans om dieselfde speler by die skool te daag.
15. Alle nuwe leerders, asook graad 8 leerders, se eerste daag word deur die afrigters bepaal. (Afrigters se diskresie sowel as die leerder se SA-loting word in ag geneem). Wanneer 'n speler tydens die Grey-kampioenskap 'n speler klop sal daardie wedstryd as 'n daag tel (daagposisies tel nie) en die wenner sal die speler se plek op die ranglys inneem.
16. Daagwedstryde voor inters en toernooie sluit 2 weke voor die inter of toernooi. Uitsonderings sal gemaak word indien die skool dit nodig vind.
17. Die dager moet nuwe balle vir die daag voorsien.
18. Grey-wedstryde kry voorkeur bo ander toernooie, behalwe toernooie waar die speler SA verteenwoordig. Indien spelers kies om ander toernooie te speel verloor die speler 2 plekke op die leer.
19. Indien 'n speler amptelike oefeninge mis sonder verskoning by sy afrigter, skuif die speler 1 plek op die leer af.
20. 'n Seun mag net in Grey muurbalklere speel tydens amptelike Grey muurbalwedstryde. Dit sluit in alle *festivals*, interskole- en ligawedstryde. (Grey muurbalklere sluit in 'n skoolsweetpak, Grey muurbalhemp (nuwe vlootblou *klokhemp* vir 2018), Grey muurbalbroek (dieselfde broek as vir tennis spelers) en Grey muurbalkouse (dieselfde kouse as vir tennis spelers)). Eerstespan-spelers moet in die geborgde muurbalklere speel wat deur die skool goedgekeur is.
21. Slegs Grey Kollege personeel en afrigters word toegelaat by daagwedstryde en amptelike oefensessies in die muurbalbane (oud en nuut) .
22. Merkers en skeidsregters moet gerespekteer word en mag nie tydens wedstryde gesteur /geïntimideer word nie. Geen inmenging van buitepartye sal toegelaat word nie.
23. Enige kommentaar rakende bogenoemde kan per e-pos aan die Hoof van Muurbal gekommunikeer word.

24. Daagposisies

- 1.1 Spelers laer as nr.22 mag enige speler tot nr.19 daag.
- 1.2 Nr. 17 tot 22 mag 4 plekke bo hom daag.
- 1.3 Nr 13 tot 16 mag tot nr. 12 daag.
- 1.4 Nr 8 tot 12 mag 2 plekke bo hom daag.
- 1.5 Nr. 7 mag 1 plek bo hom daag.
- 1.6 Nr. 3 tot nr.6 mag 2 plekke bo hom daag.
- 1.7 Nr. 2 mag 1 plek bo hom daag.