

# LEAGUERELEMENT



**VAN BOWLINGVERENIGING WESTERPARK  
ZOETERMEER**

**(BWZ)**

**GELDIG VANAF 1 SEPTEMBER 2012**

Wanneer in dit reglement een mannelijke tekstvorm (bv. de speler) wordt gebruikt, dient deze ook in de vrouwelijke vorm te worden gelezen (bv. de speelster)

## **1. Inleidende bepalingen**

- 1.1** Bij de door Bowlingvereniging BWZ Westerpark Zoetermeer, hierna te noemen de BWZ georganiseerde leagues wordt uitgegaan van het sportreglement van de NBF. Hiervan is minimaal 1 exemplaar in het bowlingcentrum WESTERPARK aanwezig.
- 1.2** Dit leaguereglement is een aanvulling op dit reglement.
- 1.3** Dit Leaguereglement geldt met ingang van het seizoen **2012-2013** en doet alle voorgaande leaguereglementen vervallen. Het bestuur van de BWZ en/of de Algemene Leden Vergadering (A.L.V.) zijn gemachtigd dit reglement tussentijds te wijzigen en/of aan te vullen.
- 1.4** In alle gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist het bestuur van de BWZ.

## **2. Algemene Regels**

- 2.1** Aan de door de BWZ georganiseerde leagues kan uitsluitend worden deelgenomen door (jeugd-) leden van de BWZ.
- 2.2** Ieder team, dat deelneemt aan één van de door de BWZ georganiseerde leagues, verplicht zich door het plaatsen van een handtekening bij aanmelding zijn financiële verplichtingen, verbonden aan het spelen, ten alle tijde na te komen.
- 2.3** 5-mans teams worden samengesteld uit maximaal 10 personen, terwijl 4-mans teams uit maximaal 9 personen, 3-mans teams uit maximaal 7 personen en 2-mans teams uit maximaal 5 personen mogen worden samengesteld.
- 2.4** Het is toegestaan, zolang het maximale aantal spelers per team nog niet bereikt is, ook na aanvang van het seizoen, een speler op te geven. Indien deze personen geen lid van de BWZ zijn kunnen zij direct, na het betalen van € 1,- met een max. van € 21,- (daarna is de speler automatisch lid van de BWZ) meespelen. Indien dit maximum aantal niet toereikend is, kan het bestuur in uitzonderlijke gevallen ontheffing verlenen.
- 2.5** Vanaf het begin van het seizoen moet iedere wijziging en/of aanvulling van teamleden doorgegeven worden aan de leaguesecretaris.
- 2.6** Gedurende het seizoen kan een speler in dezelfde league van team veranderen, mits het bestuurslid wedstrijd zaken hiervan op de hoogte is.
  - 2.6.1** **Vliegende Reserve**  
Per league avond mag je in verschillende teams spelen, dit wordt een vliegende reserve genoemd. Je bouwt slechts 1 gemiddelde en 1 handicap op.  
Spelers met een basisplaats in een team mogen niet tegen hun eigen team invallen.
- 2.7** De wens tot deelname aan een league dient, voor wat reeds spelende teams en/of personen betreft, voor 1 mei van ieder contributiejaar schriftelijk bij het bestuurslid wedstrijd zaken kenbaar gemaakt te worden.
- 2.8** Het bestuur van de BWZ heeft het recht incomplete teams en/of individuele inschrijvingen samen te voegen tot één of meerdere teams.

- 2.9** Het is verplicht voor de vaste spelers per team na 4 speeldagen in een uniform shirt te spelen. Onder uniforme shirts worden in dit verband shirts verstaan, die overeenkomen in kleur en waaruit duidelijk kan worden afgeleid, dat die spelers tot hetzelfde team behoren.
- 2.10** Teams van een volgende league mogen de spelersruimte pas betreden, als alle teams van de voorgaande league hun wedstrijd voltooid hebben.
- 2.11** Het speelgeld dient bij vooruitbetaling voldaan te worden. **De inning geschiedt door het bowlinghuis.**
- 2.12** Het overtreden van het leaguereglement is strafbaar, bijvoorbeeld door aftrek van één of meerdere wedstrijdpunten.

### **3. Leaguesecretaris**

- 3.1** Elke league dient een leaguesecretaris te hebben. De leaguesecretarissen worden voor aanvang van het seizoen samengesteld.
- 3.2** Verantwoordelijkheden van de leaguesecretaris.
- 3.2.1** Het verstrekken van de wedstrijdformulieren aan de teams. (indien van toepassing)
- 3.2.2** Verzoeken aan het bowlingcentrum tot het juist instellen van de computerapparatuur en deze in werking zetten.
- 3.2.3** Oproep aan de spelers om met de league aan te vangen.
- 3.2.4** Controleren of de foutlijnen aan staan en deze zo nodig aan (laten) zetten.
- 3.2.5** Controle op het dragen van uniforme shirts.
- 3.2.6** Doorsturen van eventuele protesten naar het bestuur van de BWZ.
- 3.2.7** Het ophalen en controleren van alle wedstrijdformulieren en deze in de BWZ bus te deponeren/afgeven aan het personeel van het bowlinghuis
- 3.2.8** De leaguesecretaris draagt zorg voor een goed verloop van de betreffende league.

### **4. Teamcaptains**

- 4.1** Van elk team dient een speler als teamcaptain op te treden. Hij dient als zodanig gemeld te worden bij het wedstrijdsecretariaat.
- 4.2** De teamcaptain is verantwoordelijk voor de totale financiële afdracht van het speelgeld van zijn team, ook als zijn team niet compleet en/of afwezig is. Deze afdracht dient tien (10) minuten voor aanvang van de wedstrijd te geschieden.
- 4.3** De teamcaptain is verantwoordelijk voor het inleveren van het wedstrijdformulier. Dit formulier dient volledig ingevuld, opgeteld en ondertekend, bij de leaguesecretaris te worden ingeleverd.
- 4.4** De teamcaptain dient voor aanvang van elke speeldag te controleren of al zijn spelers speelgerechtigd zijn. Dit houdt onder meer in dat de contributie van deze spelers moet zijn betaald.
- 4.5** De teamcaptain of zijn plaatsvervanger is in alle opzichten vertegenwoordiger van het team in alle voorkomende zaken.
- 4.6** Teamcaptains dienen bij verstoringen van eigen teamleden of andere spelers vermanend op te treden.

## **5. Speelwijze**

- 5.1** Een wedstrijd wordt gespeeld tussen 2 teams. Er wordt onderscheid gemaakt tussen 2, 3 en 4-persoons teams.
- 5.2** Een team moet in alle te spelen games van een wedstrijd met maximaal 1 blindscore het aantal benodigde spelers verschijnen om als opgekomen beschouwd te worden. Voor een aantal leagues is dit als volgt uitgewerkt:
- 5.2.1** 4-persoons teams  
Een team moet minimaal uit 3 en maximaal uit 9 spelers bestaan. Een team dat met minder dan 3 spelers verschijnt, wordt beschouwd als niet te zijn opgekomen en krijgt daarmee automatisch geen wedstrijdpunten. Eventueel behaalde bonuspunten tellen echter wel mee voor het teamtotaal. Hieruit volgt dat er per team maximaal 1 (één) blindscore per game genoteerd kan worden.
- 5.2.2** 3-persoons team  
Een team moet minimaal uit 2 en maximaal uit 7 spelers bestaan. Een team dat met minder dan 2 spelers verschijnt, wordt beschouwd als niet te zijn opgekomen en krijgt daarmee automatisch geen wedstrijdpunten. Eventueel behaalde bonuspunten tellen echter wel mee voor het teamtotaal. Hieruit volgt dat er per team maximaal 1 (één) blindscore per game genoteerd kan worden.
- 5.2.3** 2-persoons teams  
Een team moet minimaal uit 1 en maximaal uit 5 spelers bestaan. Een team dat niet opkomt krijgt geen wedstrijdpunten. Wanneer een team uit slechts één speler bestaat, zal er voor dat team 1 (één) blindscore per game genoteerd kunnen worden.
- 5.2.4** De uitleg van de blindscore regeling vindt u in artikel 5.4, terwijl de uitleg over het spelen zonder tegenstander in artikel 5.6 van dit hoofdstuk is terug te vinden.
- 5.3** Een team of speler die niet op tijd speelgereed is, wordt toegestaan op een later moment met zijn game te beginnen. Met dien verstande, dat reeds voorbij gegane frames niet mogen worden ingehaald. Voor deze verloren gegane frames dient een score van 0 (nul) te worden genoteerd.
- 5.4** Wanneer een afwezige speler niet door een andere speler vervangen kan worden, geldt een blindscore. Deze blindscore heeft geen invloed op het persoonlijk gemiddelde van de speler, maar wel op het teamtotaal. Als blindscore wordt een vast getal genomen, waaraan geen handicap mag worden toebedeeld. Dit getal is vastgesteld op 120.
- 5.5** Wanneer een speler voor de eerste keer in een league meedoet, wordt zijn handicap na de wedstrijd berekend over het aantal door hem in de desbetreffende league gegooid games. Hieruit volgt dat op de eerste speeldag de handicap van nieuwe spelers achteraf moet worden berekend. **Spelers die het voorgaande seizoen hebben deelgenomen in een BWZ-league nemen de laatst opgebouwde handicap mee en starten daarmee op de eerste avond.**
- 5.6** Bij inschrijving van een oneven aantal teams, of bij het niet opkomen van de tegenstander (zoals beschreven in artikel 5.2), zal het team dat geen tegenstander heeft, deze wedstrijd spelen tegen een "onzichtbare" tegenstander. Dit onzichtbare team gooit 90% van het scratch gemiddelde van de spelers van het alleenspelende team, zodat ook hier op een sportieve manier om winst moet worden gestreden. In dit geval (dus bij een onzichtbare tegenstander) wordt een game gewonnen door het team met de hoogste scratch score.

Bij niet opdagen van de tegenstander speelt het team tegen 90 % van de niet opgekomen tegenstander. In het geval van man-to-man speel je daarnaast individueel tegen 90% van je eigen score voor het behalen van de individuele punten.

**5.7** Er worden per wedstrijd 3 of 4 games gespeeld. De speelwijze kan per league verschillen. Er kan gespeeld worden volgens de volgende systemen:

**5.7.1** Europees, dat wil zeggen dat er na iedere game van baan gewisseld wordt op hetzelfde banenpaar.

**5.7.2** Amerikaans, dat wil zeggen dat er na iedere frame van baan gewisseld wordt op hetzelfde banenpaar.

**5.8** Het inzetten van nieuwe teamleden/spelers kan worden gedaan tot en met de laatste speeldag.

**5.9** Indien een wedstrijd wegens technische omstandigheden niet op het geplande tijdstip kan aanvangen of geen doorgang kan vinden, kan de leaguesecretaris een andere speeldatum bepalen, waarop de wedstrijd gespeeld moet worden. Wanneer een wedstrijd tijdens het spelen wordt onderbroken, dient de nieuw geplande wedstrijd aan te vangen op het moment waarop de onderbroken wedstrijd werd gestaakt. Bij een onderbroken frame dient de desbetreffende speler deze frame in zijn geheel over te spelen. Bij een onderbroken game dienen dezelfde spelers deze game uit te spelen tijdens de inhaalwedstrijd.

- 5.10**
1. Wanneer een speler een game niet kan uitspelen, omdat deze daartoe niet in staat is, vanwege een blessure, of vanwege een niet voorziene noodtoestand, en voor deze speler is geen speelgerechtigde vervanger voorhanden, dan telt voor die game de score over de reeds gespeelde frames plus 9 pins voor elke nog niet gespeelde frame. Dit geldt niet voor opvolgende games.
  2. Wanneer een speler geheel uit vrije wil een game niet uitspeelt, dan mag deze speler tijdens deze game niet vervangen worden en telt voor die game alleen de score over de reeds gespeelde frames.

## **6. Puntenwaardering, scores en handicap**

**6.1** De leaguestanden worden bepaald door de volgende puntenwaardering:

**6.1.1** Het 8-punten systeem:

Voor een gewonnen game (hoogste pinfall plus handicap) wordt telkens 2 punten toegekend. Het zevende en achtste punt wordt toegekend aan het team met de hoogste pinfall plus handicap (het totaal van de drie games).

De dinsdagleague krijgt 6 punten voor hoogste pinfall plus handicap over 4 games.

Wanneer het totaal van pinfall plus handicap van beide teams gelijk is, delen beide teams de punten. Dit geldt zowel voor het totaal per game als het totaal van de serie.

**6.1.2** Het bonus-punten systeem:

Wanneer een speler een game gooit van 210 of meer, inclusief handicap, levert dit voor het team één extra punt op.

Wanneer een speler een game gooit van 235 of meer, inclusief handicap, levert dit voor het team twee extra punten op.

Wanneer een speler een game gooit van 260 of meer, inclusief handicap, levert dit voor het team drie extra punten op.

Deze bonuspunten worden in de teamstand weliswaar apart bijgehouden, maar ze worden volledig meegeteld voor de stand.

**6.1.3** **Man-to-man**

Bij Man-to-man speel je zowel als individueel als team.

Elke gewonnen game zowel individueel als team levert 2 punten op, bij gelijkspel

1 punt met een maximum van 8 punten per trio per game.

- 6.2** Het teamgemiddelde, de wedstrijdpunten, de bonuspunten en het persoonlijk gemiddelde, alsmede de handicap van elke speler worden per league in aparte standenlijsten verwerkt. Deze hangen duidelijk zichtbaar in het bowlingcentrum.
- 6.3** Het persoonlijk gemiddelde is gelijk aan de som van de behaalde scratch scores, gedeeld door het aantal gespeelde games en wordt afgerond op twee cijfers achter de komma. Bijvoorbeeld: 124,11500 t/m 124,12499 wordt afgerond op 124,12.
- 6.4** De handicap is het aantal punten dat men per game bij zijn scratch score mag optellen.
- 6.5** De hoogte van het handicap percentage bedraagt 70%, het richtgetal is 190 en de maximale handicap bedraagt 50. eventuele cijfers achter de komma worden niet afgerond, maar weggelaten. Voorbeeld: indien het gemiddelde 173 is, bedraagt de handicap: 70% van (190-173) = 80% van 17 = 13,60. dit wordt dus : 13.

## **7. Prijswinnaars**

- 7.1** Om voor een prijs in aanmerking te komen dient minimaal 60% van de maximaal te spelen games per league meegespeeld te zijn. Bij gelijkspel telt de scratchscore, is die ook gelijk dan tellen de games onderling. Is die ook gelijk dan wordt de prijs gedeeld.
- 7.2** Aan het einde van het seizoen zullen de volgende prijzen worden uitgereikt:
- 7.2.1** Teams  
Van de teams welke op de eerste 3 plaatsen zijn geëindigd in de teamstand, ontvangen de teamleden een prijs. Alleen teamleden, die voldoen aan het genoemde in artikel 7.1 ontvangen deze prijs. Dit met een maximum van het aantal basisspelers in dat team.
- 7.2.2** Individueel  
Dames/heren, die op de eerste 3 plaatsen zijn geëindigd in de persoonlijke stand, in iedere league, ontvangen ieder één prijs. Alleen spelers, die voldoen aan het genoemde in artikel 7.1 ontvangen deze prijs. Dit gaat zowel om de scratch stand als om de handicap stand.
- 7.2.3** Individueel  
Dames/heren, die in het seizoen de hoogste serie gooien, in iedere league, ontvangen één prijs. Alleen spelers, die voldoen aan het genoemde in artikel 7.1 ontvangen deze prijs. Dit gaat zowel om de scratch stand als om de handicap stand.
- 7.2.4** Individueel  
Dames/heren, die in het seizoen de hoogste game gooien, in iedere league, ontvangen één prijs. Alleen spelers, die voldoen aan het genoemde in artikel 7.1 ontvangen deze prijs. Dit gaat zowel om de scratch stand als om de handicap stand.
- 7.3** Elke periode van 11 speelweken levert een periodekampioen per leagueavond op. Elke periodekampioen heeft recht op deelname aan de Finale Periodekampioenschappen, na afloop van het seizoen. De beste drie teams ontvangen een prijs voor elke basisspeler.

## **8. Protesten**

- 8.1** Protesten, van welke aard dan ook, kunnen uitsluitend schriftelijk of via email te worden ingediend. Aanvullingen op deze protesten dienen binnen 7 dagen schriftelijk bij het bestuur te worden ingediend.
- 8.2** De protesten zullen door het bestuur, na overleg met de leaguesecretaris, binnen twee weken behandeld worden.
- 8.3** Alle betrokken partijen zullen zo spoedig mogelijk bericht ontvangen over de behandeling en de beslissing die door het bestuur over het protest genomen is.