

BOWLINGVERENIGING DORDRECHT

HUISLEAGUERELEMENT

[VERSIE 1.1]

Inhoudsopgave

	Artikel	
A. Algemene bepalingen	1.01 - 1.03	pag. 2
B. Deelname en aanmelding	2.01 - 2.03	pag. 2 + 3
C. Wedstrijdverloop	3.01 - 3.10	pag. 3 + 4
D. Wedstrijden en wedstrijdpunten	4.01 - 4.05	pag. 4 + 5
E. Kampioenschap en prijzen	5.01 - 5.03	pag. 5
F. Leaguebestuur, protesten en overige slotbepalingen	6.01 - 6.04	pag. 5 + 6
Aanvullende bepaling nummer 1 - Taakomschrijving leagueleider		pag. 7

A. Algemene bepalingen

Artikel 1.01.

1. Onder huisleagues worden die bowlingcompetities verstaan, die door de vereniging worden georganiseerd ten behoeve van de leden. Op de huisleagues zijn alle bepalingen van dit reglement van toepassing. Hiervan kan slechts worden afgeweken, indien en voor zover dit krachtens het bepaalde in dit huisleaguereglement is toegestaan.
2. Eventuele aanvullende en/of uitvoeringsbepalingen, evenals officiële mededelingen worden door of op gezag van de vereniging aan betrokkenen tijdig ter kennis gesteld via hun leagueleider/teamcaptains of rechtstreeks aan de betrokkenen.

Artikel 1.02

Speeldata en tijden

1. Een huisleague wordt gespeeld op door of vanwege het verenigingsbestuur vastgestelde speeldata en tijden.
2. Deze wedstrijden worden gespeeld in Bowlingcentrum Dordrecht.

Artikel 1.03

Speelseizoen

1. Een huisleague wordt gespeeld in de periode van op of omstreeks 1 september tot 1 juli van een lopend speelseizoen.
2. Er wordt elke week op dezelfde weekdag gespeeld. Uitzonderingen worden gemaakt voor nationale feest- of herdenkingsdagen of indien het bestuur of het bowlingcentrum om moverende redenen een speelvond overslaat.
3. Het aantal speeldagen wordt aan het begin van elk speelseizoen voor de verschillende huisleagues door het verenigingsbestuur vastgesteld.

B. Deelname en aanmelding

Artikel 2.01

Spelers

1. Deelname aan een huisleague is mogelijk voor alle leden van de Bowlingvereniging Dordrecht, die aan alle financiële verplichtingen hebben voldaan.
2. Aan de betreffende huisleague kan alleen worden deelgenomen door teams, die minimaal uit het voor die huisleague vereiste aantal personen bestaan. Dit minimum aantal bedraagt twee in geval van een duo league, drie in geval van een trioleague en vier in het geval van een viermanleague.
3. Een team bestaat uit maximaal 4 spelers in geval van een duo league, maximaal 6 spelers in geval van een trioleague en maximaal 8 spelers in geval van een viermanleague.
4. Met spelers worden in dit reglement alle aangemelde personen van een team bedoeld.
5. Spelers kunnen gedurende het gehele speelseizoen worden aangemeld. Zij kunnen slechts voor één team binnen een huisleague worden aangemeld. Zij zijn direct na aanmelding en na het voldoen van de financiële verplichting inzetbaar.
6. Eenmaal voor een team aangemelde spelers blijven gedurende de gehele verdere huisleague voor dat team aangemeld en kunnen tijdens die huisleague niet meer voor een ander team binnen dezelfde huisleague worden aangemeld. In uitzonderlijke gevallen kan van deze regel worden afgeweken. Zie art. 6.04.
7. Uitzonderingen op het in lid 6 bepaalde kunnen worden gemaakt voor spelers, die nog niet voor het team, waarbij zij oorspronkelijk zijn aangemeld, hebben gespeeld.

Artikel 2.02

Teams

1. De aanmelding van een team voor een huisleague dient schriftelijk te worden ingediend bij het verenigingsbestuur, en wel voor een door de vereniging vast te stellen datum, voor het begin van het speelseizoen.
2. Tegelijk met de aanmelding van een team dienen de namen van de spelers in dat team te worden opgegeven, evenals de teamcaptain en de teamnaam.
3. Het samenstellen van een team kan door de leden zelf gebeuren. Het bestuur kan daarbij bemiddelen.
4. Een team behoudt het recht op een plaats in een huisleague, als het merendeel van de spelers zich in de direct daaropvolgende huisleague weer voor datzelfde team aanmeldt. Ontstaan er twee groepen met een gelijk aantal spelers, dan heeft de groep met de teamcaptain recht op de plaats.

Artikel 2.03

Teamcaptain

1. Het team kiest uit hun midden een teamcaptain. Daarnaast kiest het team een teamnaam.

2. De teamcaptain is volledig verantwoordelijk voor de gedragingen van de spelers uit het team gedurende een wedstrijd.
3. De teamcaptain is verantwoordelijk voor het tijdig betalen van het leaguegeld (baanhuur + prijzengeld).
4. De teamcaptain draagt zorg voor de juiste vermelding van de scores van zijn team op het wedstrijdformulier. Hij is tevens verantwoordelijk voor het inleveren van het wedstrijdformulier bij de leagueleider.
5. Wanneer een teamcaptain op een speeldag niet aanwezig is, dan treedt een andere speler uit dat team op als vervangend teamcaptain.
6. De teamcaptain regelt het opstellen van reserve(s) bij eventuele afwezigheid van teamleden.

C. **Wedstrijdverloop**

Artikel 3.01

Speelsysteem

1. De wedstrijden van de huisleague worden gespeeld volgens het door het bestuur opgestelde tijd- en baanschema.
2. Er wordt gespeeld volgens het Europees of het Amerikaans systeem.
3. Er kunnen zowel scratch-leagues als handicap-leagues worden georganiseerd.
4. Indien een league op handicapbasis wordt gespeeld bedraagt de handicap 80% van 220 met een maximum van 96. Zie ook artikel 4.03 lid 3.

Artikel 3.02

Reservespeler

1. Een reservespeler is een speler van een ander team in dezelfde league en/of een speler uit een andere league.
2. Elk team kan op ad hoc basis ter completering van dat team een beroep doen op een reservespeler.
3. Een reservespeler mag alleen ingezet worden in een incompleet team. Hij mag niet als reservespeler ingezet worden bij een voltallig team.
4. In geval van een duo league mag een team uit maximaal 1 reserve bestaan. In geval van een trioleague is het maximum aantal reserves 2, en bij een viermanleague is het maximum 3.
5. Iedere speler die lid is van Bowlingvereniging Dordrecht is gerechtigd om te spelen als reservespeler.
6. Een reservespeler speelt met de handicap van de league waarin hij als vaste speler van een team speelt. Ingeval een reservespeler in meerdere leagues speelt, wordt uitgegaan van de league waar hij de meeste games heeft gespeeld. Bij evenveel games in meerdere leagues geldt de league waarin hij het hoogste gemiddelde heeft behaald. Heeft de speler van een andere league al een keer als reservespeler gespeeld, dan wordt op zijn gemiddelde voortgegaan dat hij als reservespeler heeft bereikt.
7. Een speler van een team mag als reservespeler ingezet worden bij een team dat een wedstrijd speelt tegen zijn eigen vaste team.

Artikel 3.03

Uitvallen en vervangen van spelers

1. Buiten de opstelling gelaten spelers kunnen na iedere game worden ingezet. De teamcaptain dient hiervan terstond melding te maken aan de teamcaptain van de tegenpartij.
2. Vervanging van een speler of reservespeler tijdens een game is toegestaan, wanneer de te vervangen speler duidelijk niet meer in staat is om normaal verder te spelen.
3. De totale individuele score van die game wordt aan de oorspronkelijk met de game begonnen speler toegekend. De handicap van de uitgevallen speler blijft gelden voor die game. De tijdens een game vervangen speler kan de gehele speeldag niet meer worden opgesteld.
4. Indien geen andere of reservespeler aanwezig is, wordt voor iedere niet afgemaakte frame 9 genoteerd.

Artikel 3.04

Te laat beginnen

1. Een speler of team, die/dat te laat speel gereed op de baan staat, kan als hij/het bij aanvang van het 4e frame van de tegenstander in de spelersruimte aanwezig is en speelklaar is, de betreffende game nog meespelen. De nog niet gespeelde frames moeten direct worden ingehaald.
2. Een speler die na het 4^e frame aanwezig is, mag die game niet meer meespelen. Voor die game wordt een blindscore ingevuld. De daaropvolgende game(s) mag hij/zij weer meespelen.

Artikel 3.05

Niet opgekomen team

1. Een team wordt voor een game als niet opgekomen beschouwd wanneer geen enkele speler uit het betreffende team bij aanvang van het 4^e frame aanwezig is.
2. Elke game, waarbij een team als niet opgekomen wordt beschouwd, wordt voor dat team vervallen verklaard. In deze game kunnen geen teampunten worden behaald. Zie artikel 4.04.
3. Alle teampunten gaan naar de tegenstander van het niet opgekomen team. Echter wordt in de league gespeeld volgens het man-to-man systeem, dan spelen de spelers van het opgekomen team tegen de blindscore van 190

of tegen een wel opgekomen (reserve)speler. De blindscore kan in dit geval geen punten halen. Voor de volgorde zie artikel 4.01 lid 2.

4. Te allen tijde dient het team het volledige leaguegeld te betalen.

Artikel 3.06

Incompleet team

1. Een team wordt als incompleet beschouwd indien het:
 - in een duo league met 1 speler aanwezig is.
 - In een trioleague met 1 of 2 speler(s) aanwezig is/zijn.
 - in een viermanleague met 1, 2 of 3 spelers aanwezig is.
2. Een incompleet team heeft recht op reservespelers en/of blindscores. Zie artikel 3.07.1.

Artikel 3.07

Blindscore

1. Wanneer een team incompleet is en er geen of onvoldoende reservespeler(s) beschikbaar is/zijn, dan wordt voor de ontbrekende speler(s) een blindscore genoteerd. In dit geval kunnen er wel punten behaald worden door de blindscore.
2. De blindscore bedraagt 190. Hier mag geen handicap bij opgeteld worden.
3. In geval van een oneven aantal teams in een league worden er ook wedstrijden gespeeld waarbij een team geen tegenstander heeft. Dit team speelt dan tegen blindscores. Deze blindscore bedraagt eveneens 190.

Artikel 3.08

Wedstrijdformulier

1. De scores van de gespeelde games worden per wedstrijd genoteerd op een daarvoor door de leagueleider uitgereikt wedstrijdformulier.
2. Het wedstrijdformulier dient door beide betrokken teamcaptains duidelijk te worden ingevuld, gecontroleerd en voor akkoord te worden ondertekend, en onmiddellijk na afloop van de wedstrijd aan de leagueleider te worden overhandigd.

Artikel 3.09

Aanvang en einde van de wedstrijd

1. Nadat de leagueleider de aanvang van de wedstrijd heeft aangekondigd, mag er niet meer worden ingegooid.
2. De wedstrijd is afgelopen wanneer de laatste speler zijn laatste frame heeft afgerond.

Artikel 3.10

Foutlijnoverschrijding / Ongeldige worp

1. Tijdens de wedstrijd wordt gespeeld met ingeschakelde foutlijn. Gaat een speler door of over de foutlijn, hetzij met zijn gehele lichaam, hetzij met gedeeltes van zijn/haar lichaam, dan is de worp ongeldig. De score in de computer moet gewijzigd worden in F. Dit geldt eveneens wanneer over de foutlijn wordt gestapt, zodat het signaal niet over gaat. Alle pins worden voor de 2^e worp opnieuw opgezet. Gebeurt bovenstaande bij de 2^e worp dan is deze ongeldig. Bij een bewuste overschrijding van de foutlijn is het gehele frame ongeldig.
2. Indien een bal vanuit de goot op de baan terugspringt en daarmee een of meerdere pins omgooit, mag c.q. mogen deze pins niet geteld worden. Indien dit in de 1^e beurt van een frame gebeurt, dienen alle pins opnieuw opgezet te worden en kan de tweede beurt van het frame gespeeld worden. Indien dit gebeurt in de tweede beurt van een frame tellen de aldus omgevallen pins niet mee in de score van dat frame.

D. Wedstrijden en wedstrijdpunten

Artikel 4.01

Het spelen van wedstrijden

1. In de huisleague worden door de teams wedstrijden gespeeld tegen een directe tegenstander.
2. Bij deze wedstrijden kan er eveneens volgens het man-to-man systeem worden gespeeld. Hierbij spelen de individuele spelers van beide teams tegen elkaar. Het gemiddelde van de spelers is bepalend voor de volgorde waarin wordt gespeeld. De spelers met het laagste gemiddelde spelen op de eerste positie en de spelers met het hoogste gemiddelde op de laatste positie van het team.
Indien blindscores worden toegepast dan worden deze fictief als laagste gemiddelde gezien.
3. In geval van een oneven aantal teams in een league worden er ook wedstrijden gespeeld tegen een blindscore. Deze blindscore bedraagt eveneens 190 per speler.

Artikel 4.02

Aantal games

1. In zowel de duo league, trioleague als in de viermanleague kunnen 2, 3 of 4 games per wedstrijd worden gespeeld.

Artikel 4.03

Handicap bij begin nieuwe seizoen

1. Alle spelers vangen het nieuwe seizoen aan met de handicap waarmee zij het vorige seizoen zijn geëindigd. Wanneer spelers gedurende het seizoen van league wisselen of wanneer zij in een extra league gaan spelen, wordt gestart met het laatst bekende gemiddelde.
2. Voor nieuwe leden wordt de handicap bepaald op basis van het gemiddelde van de NBF-pas. Is dit niet beschikbaar, dan wordt de handicap achteraf bepaald op basis van de eerste speelavond.
3. De handicap wordt berekend op basis van 80% van 220 met een maximum van 96.

Artikel 4.04

Behalen wedstrijdpunten

1. Voor het winnen van een game van een wedstrijd, evenals voor het winnen van de gehele wedstrijd, kunnen wedstrijdpunten worden toegekend.
2. Per gewonnen game kan een team 2 teampunten behalen. Een game wordt als gewonnen beschouwd als de score van die game, inclusief handicap, hoger is dan de score van de betreffende game van de tegenstander.
3. Bij gelijk eindigen per game of per wedstrijd worden de betreffende teampunten gedeeld.
4. Een speler kan per individueel gewonnen game (inclusief handicap) 2 punten behalen. Bij een gelijke uitslag per individuele game worden de individuele punten gedeeld.
5. In geval van een niet opgekomen team is niet mogelijk wedstrijdpunten te behalen.
6. In geval van een incompleet team kunnen blindscores wel individuele punten behalen.
7. Wedstrijdpunten zijn het totaal van teampunten plus individuele punten.

Artikel 4.05

Vooruit spelen/Spelen op ander tijdstip

1. Het is een individuele speler niet toegestaan om een wedstrijd op een ander tijdstip te spelen.
2. Het is een team niet toegestaan om een wedstrijd op een ander tijdstip te spelen. In geval van calamiteiten kan de leagueleider één of meerdere teams toestaan op een andere dag of tijdstip te spelen.

E. Kampioenschap en prijzen

Artikel 5.01

Teamkampioen

1. Kampioen van een huisleague is dat team, dat aan het eind van de huisleague de meeste wedstrijdpunten heeft behaald.
2. Bij gelijk eindigen van een of meerdere teams geldt dat het team met de hoogste pinfall, inclusief handicap, kampioen is. Is ook dat gelijk dan telt de scratchscore.
3. Elke league is vrij in het al dan niet uitreiken van prijzen aan de teams.

Artikel 5.02

Individuele kampioenen

1. Het individuele klassement kan worden verdeeld in zoveel klassen als op basis van het aantal spelers wenselijk is.
2. Er wordt voor dames en heren een apart klassement bij gehouden.
3. De individuele rangschikking gebeurt op basis van scratch pinfall.
4. Om voor plaatsing in de rangschikking in aanmerking te komen dient de speler (ster) minimaal 50% van het maximum aantal games gespeeld te hebben.

Artikel 5.03

Periodekampioenen

1. Het bestuur bepaalt of er periodekampioenschappen worden gespeeld in de betreffende huisleague.
2. Het bestuur stelt de regels en de prijzen vast die gelden voor het periodekampioenschap in de betreffende huisleague.

F. Leagueleider, protesten en overige slotbepalingen

Artikel 6.01

Leagueleider

1. Elke league heeft een leagueleider.
2. De leagueleider dient op de eerste speelavond uit de leden van de desbetreffende league te worden gekozen of herkozen.
3. De leagueleider is over het verloop van de league verantwoording verschuldigd aan de leaguespelers en aan het verenigingsbestuur.
4. Separaat bij dit reglement is als aanvullende bepaling de taakomschrijving van de leagueleider toegevoegd.

Artikel 6.02

Protesten

1. Protesten kunnen alleen door de teamcaptain of vervangend teamcaptain worden ingediend.
2. Protesten, die het directe spel- en scoreverloop betreffen, dienen mondeling te worden ingediend bij de leagueleider.
3. Deze mondelinge protesten dienen direct te worden ingediend nadat de aanleiding voor het protest zich heeft voorgedaan. In ieder geval dient het protest uiterlijk 15 minuten na afloop van de betreffende game te worden ingediend.
4. De leagueleider stelt de teamcaptain van de tegenpartij van het ingediende protest in kennis.
5. Over het bij hem ingediende protest neemt de leagueleider aan de hand van het huisleaguereglement, eventueel in overleg met het verenigingsbestuur, een beslissing, welke direct wordt verteld aan de betrokken teamcaptain(s). Dit besluit is, mits niet in strijd met genoemd reglement, bindend.
6. De leagueleider maakt van elk ingediend protest een beknopt verslag.

Artikel 6.03

Financiën

1. Voor elke speeldag van een huisleague is elk team een door het bestuur vast te stellen bedrag verschuldigd, bestaande uit baanhuur en prijzengeld.
2. Het prijzengeld dient afgedragen te worden aan de penningmeester van het verenigingsbestuur. De baanhuur wordt afgedragen aan het personeel van het bowlingcentrum.
3. De spelers van een team van een huisleague zijn hoofdelijk aansprakelijk voor de verplichtingen die in de leden 1 en 2 van dit artikel worden genoemd.

Artikel 6.04

Slotbepalingen

1. In geval van overmacht zijn uitzonderingen op de bepalingen in dit huisleaguereglement mogelijk, zulks ter beoordeling van in eerste instantie de leagueleider en in laatste instantie van het verenigingsbestuur.
2. In alle gevallen waarin dit huisleaguereglement niet voorziet, beslist de leagueleider. Beroep hierop is alleen schriftelijk mogelijk bij het verenigingsbestuur. De leagueleider wordt op de hoogte gesteld van het beroep.
3. Indien het NBF Sportreglement wordt gewijzigd, is dit automatisch van toepassing op dit huisleaguereglement.
4. Dit huisleaguereglement treedt in werking m.i.v. het seizoen 2021 – 2022.

AANVULLENDE BEPALING NUMMER 1 - “INZAKE TAAKOMSCHRIJVING VAN DE LEAGUELEIDER”

In artikel 6.01 zijn de taken en verantwoordelijkheden van de leagueleider geregeld. Hierbij de taakomschrijving van de leagueleider

- Wedstrijdleiding op de leagueavond.
- De teamcaptains behulpzaam zijn met het compleet maken van de teams voor de speelavond.
- Het behulpzaam zijn bij het uitreiken van de(sport)prijzen e.d.
- Het informeren van de teams over alle van belang zijnde informatie betreffende de huisleague.
- Bijwonen de Algemene Ledenvergadering.
- Het bijhouden van de wekelijkse scoreverwerking.
- Het maken en uitreiken van de wekelijkse wedstrijdformulieren.
- Het innemen van de wedstrijdformulieren en deze verwerken.
- Het uploaden van de teamscores op de website .