



## A. Algemene bepalingen

### Artikel 1.01.

1. Onder de 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 teamcaptains of rechtstreeks aan de betrokkenen.
3. Dit huisleaguereglement geldt niet voor de huisleague van de jeugd, die op zaterdagmorgen wordt gespeeld. Voor de jeugdleague geldt een apart huisleague reglement.

### 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 het Bowlingcentrum Palm Party House te Zwijndrecht.

### Artikel 1.03

#### Speelseizoen

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

## B. Deelname en aanmelding

### Artikel 2.01

#### Spelers

1. Deelname aan een huisleague is mogelijk voor alle leden van de Bowlingvereniging Zwijndrecht en van de Recreatieve Bowlingvereniging Zwijndrecht.
2. Aan de betreffende huisleague kan alleen worden deel genomen door teams, die uit het voor die huisleague vereiste aantal personen bestaat.
3. Er kunnen per team niet minder spelers worden aangemeld dan het aantal, dat krachtens de wedstrijd van de betreffende huisleague is voorgeschreven. Dit minimum aantal bedraagt vijf in geval van een five-men team event, vier in het geval van een four-men team event, drie in geval van een trio event en twee in geval van een double event.
4. Met spelers worden in dit hoofdstuk zowel vaste als reservespelers bedoeld, tenzij uitdrukkelijk anders is aangegeven.
5. Eenmaal voor een team aangemelde spelers blijven gedurende de gehele verdere huisleagues voor dat team aangemeld en kunnen tijdens die huisleague niet meer voor een ander team binnen dezelfde huisleague worden aangemeld.
6. Uitzonderingen op het bij het in lid 7 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 wedstrijdsecretariaat van de vereniging, 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, alsmede de teamcaptain en de teamnaam.
3. Voor aanmelding van een team voor een huisleague dient gebruik te worden gemaakt van speciale door de vereniging daartoe verstrekte aanmeldingsformulieren.

### Artikel 2.03

#### Aanmelden spelers

1. Spelers kunnen gedurende het gehele speelseizoen worden aangemeld.
2. Spelers kunnen slechts voor één team binnen een huisleague worden aangemeld.

3. Spelers zijn direct na aanmelding inzetbaar voor het team waarvoor zij zijn aangemeld.

#### Artikel 2.04

#### **Teamcaptain**

1. De teamcaptain is volledig verantwoordelijk voor de gedragingen van de spelers uit het team gedurende een wedstrijd.
2. De teamcaptain is tevens verantwoordelijk voor het tijdig betalen van het leaguegeld.
3. Wanneer een teamcaptain op een speeldag niet aanwezig is, dan treedt een andere speler uit dat team op als vervangend teamcaptain.

#### Artikel 2.05

#### **Recht op een plaats**

1. 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.

### **C. Wedstrijdverloop**

#### Artikel 3.01

#### **Speelsysteem**

1. De wedstrijden van de huisleague worden gespeeld volgens het door het verenigingsbestuur opgestelde tijd- en baanschema.
2. Er wordt gespeeld volgens het Amerikaans systeem.
3. Er kunnen zowel scratch-leagues als handicap-leagues worden georganiseerd.
4. In geval van een league op handicapbasis, wordt er gespeeld volgens het handicapsysteem 80% van 210.

#### Artikel 3.02

#### **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 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 reservespeler aanwezig is, wordt een blindscore ingevuld en komen de gespeelde frames van de betreffende game van de uitgevallen speler te vervallen.

#### Artikel 3.03

#### **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 in de spelersruimte aanwezig is en speelklaar is, de betreffende game nog meespelen. De nog niet gespeelde frames moeten direct worden ingehaald.

#### Artikel 3.04

#### **Niet opkomen team**

1. Een team wordt in een game en / of in een wedstrijd als niet opgekomen beschouwd als bij aanvang van het 3<sup>e</sup> frame het team met minder spelers aanwezig is dan 60% van het aantal spelers volgens artikel 2.01 lid 3 van dit huisleaguereglement.
2. Te allen tijde dient het team het volledige leaguegeld te betalen.
3. Elke game, waarbij een team als niet opgekomen wordt beschouwd, wordt voor dat team vervallen verklaard. Met zo'n game kunnen geen wedstrijdpunten worden behaald.
4. Het is eventueel aanwezige spelers van een niet-opgekomen team toegestaan om de betreffende game(s), die voor het eigen team vervallen is (zijn) verklaard, toch te spelen volgens het oorspronkelijke tijd- en baanschema. De aldus behaalde scores zijn wel geldig, maar tellen alleen mee voor het individuele klassement.
5. De tegenstander van een niet-opgekomen team wint de wedstrijd met de maximale score van die league en speelt voor de individuele scores van de spelers.

#### Artikel 3.05

#### **Vliegende keep (VK speler)**

1. Een vliegende keep, verder te noemen VK speler, is een speler die reserve staat voor alle leagues.
2. Elk team kan op ad hoc basis ter completering van dat team een beroep doen op een VK speler.

3. Een VK speler mag alleen ingezet worden in een incompleet team. Hij mag niet als wisselspeler ingezet worden bij een voltallig team.
4. Een VK speler die ingezet wordt door een team, speelt gratis.
5. In een tweemans - of een trioleague mag per team slechts één VK speler opgesteld worden.
6. Iedere speler die lid is van BVZ of RBZ is gerechtigd om te spelen als VK speler, met dien verstande dat een VK speler tenminste in één huisleague vaste teamspeler is.  
Hiervoor is geen specifieke aanmelding bij het wedstrijdsecretariaat nodig.
7. Een VK speler speelt met de handicap van de league waarin hij als vaste speler van een team speelt. Ingeval een VK speler in meerdere leagues speelt, wordt uitgegaan van de league waar hij/zij het hoogste gemiddelde heeft.

#### Artikel 3.06

#### **Blindscore**

1. Wanneer een team incompleet is, maar wel als opgekomen wordt beschouwd, dan wordt voor de ontbrekende speler een blindscore genoteerd.
2. De blindscore bedraagt 160. Hier mag geen handicap bij opgeteld worden.

#### Artikel 3.07

#### **Incompleet team**

1. Een team is compleet aanwezig indien het in de trio league met 3 vaste spelers aanwezig is.
2. Indien er 2 vaste spelers aanwezig zijn, kan voor de 3<sup>e</sup> speler een VK speler ingezet worden.
3. Indien er geen VK speler beschikbaar is, wordt voor de 3<sup>e</sup> speler een blindscore ingevuld.
4. Indien er 1 vaste speler aanwezig is, kan het team als 2<sup>e</sup> speler een VK speler inzetten. Vervolgens wordt voor de 3<sup>e</sup> speler een blindscore ingevuld. Het team is dan reglementair aanwezig.

#### 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

#### **Wisselen van bowlinghand**

1. Een speler speelt gedurende de gehele huisleague met dezelfde bowlinghand, hetzij met zijn linker-, hetzij met zijn rechterhand. Met die bowlinghand bouwt de speler een gemiddelde en een daaraan gekoppelde handicap op. Mocht een speler een blessure oplopen aan zijn eerder genoemde bowlinghand, dan kan een speler besluiten om van bowlinghand te wisselen. Met zijn andere bowlinghand bouwt de speler dan weer een nieuw gemiddelde en een daaraan gekoppelde handicap op.
2. Op de scorelijst van het betreffende team komt de speler dan tweemaal voor. Eenmaal als speler X links en eenmaal als speler X rechts.
3. Het is niet toegestaan dat een speler met zowel links als rechts speelt en van één gemiddelde en van één handicap gebruik maakt.

#### Artikel 3.10

#### **Aanvang en einde van de wedstrijd**

1. Nadat de leagueleider de aanvang van de wedstrijd heeft aangekondigd en in enige wedstrijd enig frame is gespeeld, mag er niet meer worden ingegooid op dezelfde of de andere baan. In het computerscoresysteem zal de ingooitijd ingesteld worden. Aan het einde van die ingooitijd kan er dus niet meer ingegooid worden en moet met de wedstrijd worden begonnen.
2. Na afloop van de wedstrijd dient men zo snel mogelijk de baan te verlaten.

#### Artikel 3.11

#### **Foutlijnoverschrijding**

1. Tijdens de wedstrijd wordt gespeeld met ingeschakelde foutlijn. Gaat een speler door of over de foutlijn, hetzij met de voet of door aanraking van de baan achter de foutlijn met de handen, 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<sup>e</sup> worp opnieuw opgezet. Gebeurt bovenstaande bij de 2<sup>e</sup> worp dan is deze ongeldig.

2. Indien een bal vanuit de goot op de baan terug springt en daarmee een of meerdere pins omgooit, mag c.q. mogen deze pins niet geteld worden. Indien dit in de 1<sup>e</sup> 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 wedstrijden gespeeld tegen een directe tegenstander
2. Elk team speelt een gelijk aantal wedstrijden tegen elk ander team in de betreffende huisleague.
3. In geval van een oneven aantal teams kunnen er ook wedstrijden worden gespeeld tegen een blindscore. Deze blindscore bedraagt het eigen teamgemiddelde.

### **Artikel 4.02**

#### **Aantal games**

1. In de trio-leagues kunnen 3 of 4 games per wedstrijd worden gespeeld.
2. In geval van een dubbel event kan een afwijkend aantal games worden gespeeld.

### **Artikel 4.03**

#### **Behalen wedstrijdpunten**

1. Voor het winnen van een game van een wedstrijd, alsmede voor het winnen van de gehele wedstrijd, worden wedstrijdpunten toegekend.
2. Per gewonnen game wordt 2 punten toegekend en wordt per gewonnen wedstrijd (dus over 3 of 4 games) eveneens 2 punten toegekend. 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. Hetzelfde geldt voor een gewonnen wedstrijd.
3. Bij gelijk eindigen per game of per wedstrijd wordt het (de) betreffende wedstrijdpunt(en) gedeeld.

### **Artikel 4.04**

#### **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.

## **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.
3. De eerste drie teams in de eindstand ontvangen een beker en vier aandenkens per team.

### **Artikel 5.02**

#### **Algeheel teamkampioenschap**

1. Aan het eind van enig seizoen worden er wedstrijden om het "algeheel teamkampioenschap" van Zwijndrecht gespeeld. Deze wedstrijden bestaan uit een 1<sup>e</sup> en 2<sup>e</sup> halve finale en een finale. Voor deze finale en halve finales plaatsen zich in totaal 12 teams.
2. De kampioenen van alle trioleagues plaatsen zich rechtstreeks voor de finale. De overblijvende plaatsen in deze finale worden opgevuld met trio's die zich plaatsen via de halve finales.
3. Voor de halve finales plaatsen zich de alle periode kampioenen van de trioleagues. De overblijvende plaatsen in beide halve finales worden aangevuld met teams volgens de lijst EINDSTAND TEAMS H.L. van het seizoen.
4. Separaat zijn aanvullende bepalingen opgesteld. Deze regels zijn als aanvullende bepaling nummer 1 toegevoegd aan dit reglement.

### **Artikel 5.03**

#### **Individuele kampioenen**

1. Het individuele klassement wordt 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 eerste drie spelers (sters) per klasse ontvangen aan het einde van het seizoen een aandenken.
4. De individuele rangschikking gebeurt op basis van scratch pinfall.

- Om voor plaatsing in de rangschikking in aanmerking te komen dient de speler (ster) minimaal 60% van het maximum aantal games gespeeld te hebben.

#### Artikel 5.04

#### Periode kampioenen

- Per seizoen worden er vier periodekampioenschappen gespeeld.
- Na elke acht wedstrijden is het team dat in die periode de meeste wedstrijdpunten heeft behaald periodekampioen. In geval teams een gelijk aantal wedstrijdpunten hebben behaald, geldt de totale pinfall inclusief handicap.
- Elke periodekampioen ontvangt een prijs.
- Een team kan maar 1 x periodekampioen worden in een seizoen. Indien een team in een periode voor de tweede maal op de eerste plaats eindigt, dan wordt de periodetitel in die periode toegewezen aan het team dat als tweede eindigt en dat nog geen periodetitel heeft behaald.

### F. Protesten, leagueleider en scoreverwerker

#### Artikel 6.01

#### Leagueleider

- Elke league heeft een leagueleider.
- De leagueleider wordt voor onbepaalde tijd benoemd door het bestuur.
- De leagueleider draagt zorg voor het goede verloop van de speeldag en handelt in verband hiermee de hem opgedragen administratieve werkzaamheden af.

#### Artikel 6.02

#### Scoreverwerker

- Elke league heeft een scoreverwerker.
- De scoreverwerker wordt voor onbepaalde tijd benoemd door het bestuur.
- De scoreverwerker verwerkt z.s.m. na afloop van de leagueavond de scores van die league.
- Hij zorgt er voor dat de standenlijsten worden opgehangen in de bowling en dat deze lijsten worden gepubliceerd op de website van Bowlingvereniging Zwijndrecht.

#### Artikel 6.03

#### Protesten

- Protesten kunnen alleen door de teamcaptain of vervangend teamcaptain worden ingediend.
- Protesten, die het directe spel- en scoreverloop betreffen, dienen mondeling te worden ingediend bij de leagueleider.
- Deze mondelinge protesten dienen direct te worden ingediend nadat de aanleiding voor het protest zich heeft voorgedaan. In ieder geval dient het protest uiterlijk na afloop van de betreffende game te worden ingediend.
- De leagueleider stelt de teamcaptain van de tegenpartij van het ingediende protest in kennis.
- 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.

### G. Financiën en slotbepalingen

#### Artikel 7.01

#### Financiën

- Voor elke speeldag van een huisleague is elk team een door het verenigingsbestuur vast te stellen bedrag verschuldigd, bestaande uit baanhuur en prijzengeld.
- Dit bedrag dient afgedragen te worden aan het personeel van Palm Party House.
- Het management van Palm Party House draagt het ontvangen prijzengeld periodiek af aan het verenigingsbestuur.
- 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 7.02

#### Slotbepalingen

- In gevallen 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.
- In alle gevallen waarin dit huisleaguereglement niet voorziet, beslist de leagueleider. Beroep hierop is alleen schriftelijk mogelijk bij het verenigingsbestuur.

Zwijndrecht, 23 april 2015  
Aangepast na ALV van 13 april 2017

**AANVULLENDE BEPALING NUMMER 1 - " INZAKE REGELS VOOR HET ALGEHEEL  
TEAMKAMPIOENSCHAP VAN B.V. ZWIJNDRECHT"**

In artikel 5.02 is geregeld welke teams zich plaatsen voor de halve finales en de finale voor het Algeheel Teamkampioenschap van B.V. Zwijndrecht.

De volgende aanvullende bepalingen zijn verder van toepassing:

- De halve finales en de finale worden gespeeld over vier games inclusief handicap.
- Er mogen geen VK-spelers ingezet worden.
- Vaste spelers die bij meerdere teams spelen, mogen voor meer teams uitkomen die zich geplaatst hebben voor de halve finale. Voorwaarde is wel dat deze teams niet in dezelfde halve finale spelen.
- Elke wedstrijd is er op basis van de totale pinfall inclusief handicap een aantal punten te verdienen. Deze puntenverdeling staat op het formulier dat op de wedstrijddag wordt uitgereikt.
- Het team met de meeste punten is teamkampioen van de B.V. Zwijndrecht.
- Bij een gelijk aantal punten na vier games wint het team met de hoogste pinfall inclusief handicap. Is die ook gelijk dan wint het team met de hoogste scratch score.
- De speelkosten in de halve finale en de finale zijn gelijk aan de kosten van een normale leagueavond waarbij 3 games gespeeld worden.
- Na elke game mag een team van spelers wisselen.
- Indien een team afzegt voor een halve finale of een finale, dan wordt dit team vervangen door het eerstvolgende in aanmerking komende team volgens de hiervoor genoemde regels.
- Voor de finale plaatsen zich een gelijk aantal teams uit beide halve finales.
- Het aantal plaatsen dat beschikbaar is in de finale is afhankelijk van het aantal teams dat zich rechtstreeks plaatst voor de finale.
- Indien het aantal beschikbare plaatsen in de finale oneven is, bepaald het aantal behaalde punten welk team uit halve finale 1 of 2 zich plaatst voor de finale. In geval het aantal punten gelijk is, is de pinfall inclusief handicap bepalend.