



Bowling Vereniging Haarlemmerliede



Wedstrijdsecretariaat

Wedstrijdreglement huisleagues seizoen 2025-2026

In dit reglement gebruikte afkortingen:

- WS = Wedstrijdsecretariaat
- LV = League Voorzitter
- TC = Teamcaptain
- BVH = Bowlingvereniging Haarlemmerliede

1. Toepassing

De huisleague van de B.V. Haarlemmerliede wordt gespeeld conform het huidige Sportreglement van de Nederlandse Bowling Federatie, met de navolgende wijzigingen, aanpassingen, uitzonderingen en aanvullingen.

2. Team definitie

Een team bestaat uit:

- Viermans; maximaal 10 leden.
 - Dit seizoen is dispensatie verleent voor maximaal 12 leden, na dit seizoen gaan we terug naar maximaal 10 leden.
- Trio; maximaal 8 leden.

Na iedere game is er een spelerswisseling mogelijk.

2a. Junioren

Juniorleden mogen bij de senioren spelen, jeugd evenementen gaan altijd voor.

2b. Kledingvoorschrift

Als bestuur vinden wij het wenselijk dat alle teams in alle wedstrijden van onze vereniging in gelijke shirts per team spelen.

3. Teamcaptain

Elk team heeft een teamcaptain die het team vertegenwoordigt, deze is verantwoordelijk voor en aanspreekbaar op:

- het juiste gedrag van de spelers van het team,
- het dragen van een teamshirt door elke speler.
- het toezien op de juiste optelling van de handicap van het eigen team en die van de tegenstander op de wedstrijdformulieren,
- het volledig invullen van de wedstrijdresultaten op het wedstrijdformulier,
- het tekenen van het wedstrijdformulier ten teken van akkoord gaan met het wedstrijdverloop en de tellingen,
- het derhalve niet tekenen, indien er een protest werd ingediend bij de LV, waarover nog geen uitspraak is gedaan (zie ook artikel 8),
- het inleveren van het volledig ingevulde wedstrijdformulier bij de LV,
- het regelmatig onvolledig invullen/onleesbaar maken van het wedstrijdformulier, kan aanleiding zijn tot een sanctie als puntenvermindering,
- het tijdens de wedstrijd niet gebruiken van losse talkpoeder/ alcoholdoekjes en dergelijke binnen de spelersruimte,

- het weren van niet spelers/sters uit de spelersruimte (deze is slechts toegankelijk voor speler/sters, die op het betreffende banenpaar zijn ingedeeld en voor bestuursleden (in functie)).
- de betaling van de baanhuur. Zie ook artikel 10.

4. Speelgerechtigd

Een speler/-ster kan slechts in één team per league voorkomen en is pas speelgerechtigd, indien zijn of haar naam door het WS in de scorecomputer is ingevoerd, hetgeen, na betaling van het lidmaatschap zal gebeuren. Indien een speler/-ster eenmaal voor een bepaald team in een league is uitgekomen, kan deze niet meer van team (binnen de betreffende league) wisselen. Teams kunnen tot 1 november, van het lopende seizoen, worden aangevuld. Wijzigingen in de teamsamenstelling kunnen (na deze datum) slechts in uitzonderingsgevallen, zulks ter beoordeling van het WS, plaatsvinden.

5. Huisleague BVH

5a. Puntentelling Huisleague.

Er kunnen per speelavond per team maximaal 10 wedstrijdpunten worden behaald:

- 2 punten per gewonnen game incl. handicap (3 games) = 6 punten
- 2 punten per gewonnen teamserie incl. handicap = 2 punten
- 1 punt voor hoogste teamgame incl. handicap = 1 punt
- 1 punt voor hoogste teamserie scratch = 1 punt
- Totaal = 10 punten

5b. Handicap berekening

De handicap is bepaald op 80% van 210, dit houdt dus in: $210 \text{ min het gemiddelde maal } 0,8 = \text{handicap}$. Afronding naar beneden.

Voorbeeld: een speler/ster heeft een gemiddelde van 159. De handicap is dan: $210 - 159 = 51 \times 0,8 = 40,8 = 40$

Er is geen maximum aan deze handicap verbonden.

Indien er van een speler/ster nog geen handicap bekend is, wordt deze op de volgende wijze bepaald en wel in de genoemde volgorde:

1. het gemiddelde van het nieuwste bowlingpaspoort,
2. het overleggen van een gesanctioneerd gemiddelde van het WS van een andere vereniging,
3. berekenen over de eerste 3 gegooide games in die league.

Het nieuwe seizoen gemiddelde zal gebaseerd worden op het league gemiddelde van vorig jaar. Indien nieuw in de league geldt het nieuwe pasgemiddelde (ad 1) of de verklaring van de vorige vereniging (ad 2). Voor een speler die geen bowlingpaspoort of verklaring heeft wordt het gemiddelde berekend over de eerste 3 games (ad 3).

5c. Blindscore

Hiervoor gebruikt u het op het wedstrijdformulier/monitor scorecomputer aangegeven gemiddelde min 15 pins van die afwezige speler/ster die tot op dat moment de meeste games in het team heeft gespeeld. In artikel 13 (boosterteam) wordt op deze regel een uitzondering gemaakt.

5d. Competitie handicap leagues (volledige league, 12 teams)

Deze bestaat uit 3 periodes van 11 speelavonden ($3 \times 11 \times 3 \text{ games} = 99 \text{ games}$).

Per periode wordt er gespeeld om:

- Nr. 1 = periode A kampioenschap
- Nr. 7 = periode B kampioenschap

De trio/viermans periodekampioenen krijgen het recht om in de voorfinale A, resp. B uit te komen. Tenzij het speelrecht al in een eerdere periode is verworven. In dat geval krijgt het eerstvolgende team (nummer 2 en 8 (onvolledige league zie art. 5e) dat zich nog niet heeft geplaatst, het recht van het spelen van een (voor)finale. Er wordt niet verder doorgeschoven!

5e. Amerikaans systeem

Alle competities worden volgens het Amerikaans systeem gespeeld. Dit houdt in dat er na elke frame van baan gewisseld wordt. Hierdoor speel je alle games gelijk verdeeld over een banenpaar. (1)

5f. Doorschuiven.

Het doorschuiven gebeurt pas vanaf de tweede periode.

Als een team in de eerste, tweede, derde of vierde periodekampioen wordt, kan er vanaf de tweede periode worden door geschoven, de tweede in volgorde plaats zich dan voor de voorfinale. Er wordt maar een keer door geschoven. In de eerste periode kan er niet worden door geschoven, ook niet met terugwerkende kracht. Dit geldt zowel voor de A kampioenen en de B kampioenen.

5g. Kampioenspunten

Na afloop van elke periode krijgen de teams kampioenspunten toegekend:

- nr 1 12 punten Periode A kampioen
- nr 2 11 “
- nr 3 10 “
- nr 4 9 “
- nr 5 8 “
- nr 6 7 “
- nr 7 6 “ Periode B Kampioen
- nr 8 5 “
- nr 9 4 “
- nr 10 3 “
- nr 11 2 “
- nr 12 1 Punt

5h. Periodekampioenen bij leagues met minder dan 12 teams/banen

Bij het bepalen van een periodekampioen geldt de volgende regel:

- A-Kampioen: nummer 1 (zie verder artikel 5d)
- B-Kampioen: de helft van het aantal gebruikte banen + 1 (zie verder artikel 5d)

5i. Totaalkampioenen

- Na alle periodes worden de kampioenspunten (per league) bij elkaar opgeteld. Het team dat de meeste kampioenspunten heeft verzameld is Totaal A kampioen van de betreffende league. De Totaal B Kampioen is het team dat op positie ‘helft aantal gebruikte banen + 1’ in de seizoen eindstand staat.
Een totaal kampioen gaat altijd voor een periodekampioen.
- (bv. Een team wordt zowel totaal B kampioen en hebben een periode kampioen A, dan moeten zij spelen in de Super Finale B spelen).

5j. Gelijkstand kampioenspunten.

Bij een gelijke stand in kampioenspunten treden de volgens regels in werking:

1. Kampioenspunten.
2. Het totaal aantal wedstrijd punten over 3 of 4 periodes.
3. Het totaal pinfall over 3 of 4 periodes.

6. Finales

Een speler/ster kan/mag aan diverse voor en superfinales deelnemen indien hij/zij 9 of meer games heeft gespeeld in de betreffende league van het seizoen. Indien hij/zij zich met meerdere teams heeft geplaatst voor een superfinale kan hij slechts voor één van deze teams in de superfinale uitkomen!

Indien een team zich voor zowel de A-klasse finale als voor de B-klasse finale heeft geplaatst.

Het team heeft dan een keuze:

- Als het team een teamgemiddelde van 170+ heeft speel je altijd in klasse A
- Als het team een teamgemiddelde van onder de 170 heeft dan is er een keuze
 - Het team kiest voor finale in de B klasse of
 - Het team kiest voor finale in de A klasse voor meer uitdaging.

De speelvorm van een finale wordt voor de finales gepubliceerd op de website.

6a. Voor- en Super finales.

Totaal plaatsen zich voor de Voor- en Super finales:

- De periodekampioenen A en B plaatsen zich voor de voorfinales (trio's en viermans).
- De winnaars en de nummers twee van de voorfinales A en B plaatsen zich voor de Superfinale
- De totaal A kampioenen en de totaal B kampioenen plaatsen zich voor de Superfinale (trio's en viermans).
- De viermans zijn verplicht om als trio (zelf in te delen) te spelen. Er mogen na elke game spelerswisselingen plaatsvinden.
- Het WS kan besluiten dat de superfinale op één avond wordt gespeeld.
- De HCP bepaald van week 32.

6b. Super Teams Baker Finale.

In deze finale mogen alle deelnemende teams met 3, 4 of 5 personen per game een team vormen.

HCP wordt berekend van het gemiddeld van het gehele team van week 32.

De plaatsen worden verdeeld volgens:

- 8 teams kunnen zich classificeren voor dit evenement.
- Er zijn 2 calamiteiten plaatsen, deze zijn voor teams die in een finale een baanstoring heeft en de finale niet kan afspelen. (deze worden toegewezen door het WS)
- Totaal 8 teams, welke 7 games spelen (10 teams = 9 wedstrijden) (12 teams = 11 wedstrijden).
- Voorronde, halve finale en finale.

6c. Individuele finale.

De individuele finale wordt gespeeld met de eerste 8 dames vanuit de top 20 lijst en 16 heren vanuit de top30 lijst (vanaf nr 1 naar beneden) van week 32. Indien een geselecteerde speler niet kan spelen wordt de volgende uit de toptotaallijst gevraagd om te spelen. De finale wordt gespeeld op 1 avond.

Het minimaal aantal games wat er gegooid moet worden om deel te nemen aan de finale is 40% van de 33 speeldagen (40% van 99 games = 39 games).

6d. Scratch finale.

- Totaal plaatsen zich 12 teams voor de scratch finale op basis van de toptotaallijst van week 32.
- De trio's en viermans teams worden samengevoegd in één toptotaallijst. zodat de beste scratch teams meedoen aan deze finale.
- Indien een team niet in staat is om een volledig eigen team op te stellen tijdens de scratch finale, dient dit team onverwijld aan het WS mede te delen, zodat tijdig voor vervanging door het volgende, in aanmerking komende, team kan worden zorggedragen. Er mogen geen incomplete teams meedoen aan de scratchfinale.
- De viermans zijn verplicht om als trio (zelf in te delen) te spelen. Er mogen na elke game spelerswisselingen plaatsvinden.
- Finale.

7. Verenigingskampioenschappen (VK)

Het VK is open voor alle leden van de vereniging (hoofd- en dubbel lid) mits zijn voor aanvang van het VK ten minste 3 games hebben gespeeld.

De verenigingskampioenen (voorronden + finale) kunnen voortkomen uit de A- als de B- klasse

De verenigingskampioenen (Dame en Heer) worden uitgezonden naar de dag der kampioenen.

7a. Klasse.

- Heren A.
- Heren B.
- Heren C en D (HCP) gecombineerd.
- Dames A.
- Dames B.
(bij te weinig inschrijvingen van een van de twee klasse worden de klasse dames A en B gecombineerd). (De dames B klasse krijgen geen bonus punten).
- Dames C en D (HCP) gecombineerd.

7b. Aantal games:

- Voorronde: 6 games.
- Finale: 6 games.

7c. Finaleplaatsen:

Aantal finaleplaatsen naar rato aantal inschrijvingen.

De score vanuit de voorronden worden meegenomen.

8. De wedstrijduitslag

Deze heeft altijd (ondanks tekenen voor akkoord) een voorlopig karakter. Mochten er uit de geautomatiseerde verwerking van de wedstrijdgegevens andere resultaten komen, dan is de op basis hiervan ontstane uitslag bindend, kennelijke invoerfouten uitgezonderd. Tevens vindt een controle plaats op basis van dit reglement. De eventuele correctie, achteraf, wordt gemeld aan de teamcaptains van de betreffende teams.

9. Beroep/Bezwaar procedure

Indien u het over een bepaalde (wedstrijd) zaak niet eens bent met uw tegenstander, dient u onmiddellijk na afloop van de wedstrijd een protest in bij de LV. Totdat het protest door de LV is behandeld, tekent het wedstrijdformulier NIET, maar vermeldt u, op het door de LV overhandigde officiële protestformulier, de reden van het niet tekenen. De LV neemt al dan niet een beslissing en meldt het protest en de eventuele beslissing in alle gevallen aan het WS. De mogelijkheid bestaat, om bij het WS in beroep te gaan tegen een door de LV genomen beslissing. Dit beroep dient schriftelijk, op het daarvoor bestemde protest formulier, te worden ingediend bij het WS. Indien de LV geen beslissing kan nemen of indien er beroep wordt ingesteld tegen een genomen beslissing, wordt er door het WS een bindende beslissing genomen. Deze beslissing wordt schriftelijk aan zowel de betreffende teams als aan de LV ter kennis gebracht. Achteraf gemelde onregelmatigheden kunnen zowel door de LV als het WS niet meer in behandeling worden genomen.

10. Betaling baanhuur

- Bij aanvang van het seizoen krijgen alle spelers een brief van de penningmeester met daarin de wijze van betaling van de baanhuur.
- Deze baanhuur moet tijdig worden voldaan.
- De TC zal hierbij als aanspreekpunt voor het bestuur fungeren. Eventuele problemen rond de betaling zal deze zelf met zijn/haar teamgenoten dienen op te lossen.
- Indien dit niet lukt, dient de TC hiervan onmiddellijk melding te maken bij het bestuur, opdat naar een betalingsregeling gezocht kan worden.
- Als geen tijdige oplossing gevonden wordt, kan het bestuur besluiten de scores van de betreffende spelers als ongeldig te verklaren, totdat er alsnog betaald is/wordt.
- De teamcaptain kan echter niet aansprakelijk worden gesteld voor de betaling van de gehele baanhuur van zijn of haar team.
- Deze betalingsplicht geldt voor vier vaste spelers (viervoud team) c.q. 3 vaste spelers (Trio team), ieder voor 1/5 c.q. 1/3 gedeelte van het verschuldigde bedrag.
- Dit geldt ook, indien met een eventuele sponsor is afgesproken, dat deze de baanhuur rechtstreeks aan de vereniging zal betalen en deze sponsor deze afspraak niet nakomt.

11. Tijdig aanwezig zijn

De spelers/ters dienen uiterlijk 5 minuten voor aanvang van de wedstrijden aanwezig te zijn. Zij mogen de spelersruimte pas betreden na toestemming van de LV, nadat de LV-toestemming heeft gegeven om de banen te betreden, heeft men die tijd om in te gooien die op de monitoren aangegeven wordt.

11a. Te laat aanwezig

Indien een team bij aanvang van de wedstrijd (nog) niet compleet aanwezig is, worden de namen van de aanwezige spelers + de afwezige speler in de scorecomputer ingevoerd. Uitsluitend indien de tegenstander akkoord gaat, kan men de nog niet aanwezige speler in de zgn. skip functie (overslaan in het score programma) te zetten, is de bewuste speler voor aanvang van het derde frame (van de directe tegenstander) aanwezig, dan mag hij/zij de eerste frames inhalen. Ingooien is in dit geval niet toegestaan. Indien deze speler/ster niet voor aanvang van het derde frame aanwezig is, wordt alsnog een blindscore ingevoerd (zie art. 5b m.b.t. blindscore) voor de gehele game. De bewuste speler mag wel spelen in de navolgende games.

12. Onvolledig/Niet opgekomen team

Indien een team een game speelt met minder dan 50% (1) van het aantal (fysiek aanwezige) spelers/ters dan gebruikelijk voor die league, heeft dat team de betreffende game reglementair met 2 punten verloren. Een door het bestuur toegevoegde booster kan bij deze 50% regel niet als een fysiek aanwezige speler/ster worden meegerekend.

12a. Als een team niet komt opdagen met afmelding 24 voorafgaande aan speelavond.

Als een team niet komt opdagen en dit minimaal 24 uur vooraf gemeld heeft aan het WS heeft dit betreffende team de wedstrijd met 10 – 0 verloren. In tijden van COVID kan het WS bepalen dat het afgemelde team met blindscore (conform art 5b. (kan spelen, hierbij wordt er niet vooraf met 10-0 verloren.

12b. Indien een team niet komt opdagen zonder tijdige afmelding

Indien een team niet komt opdagen zonder tijdige afmelding heeft het betreffende team geen pinfall.

13. Boosterteam

Indien een league een oneven aantal teams heeft, is er een zgn. boosterteam. De tegenstander speelt dan tegen het eigen gemiddelde min 10 pins (per speler). Het boosterteam heeft hetzelfde spel en puntentelling als een volwaardig team.

13a. Boosterspeler

In hoge uitzondering kan het bestuur beslissen een Boosterspeler toe te staan in een team. Het gemiddelde van de boosterspeler wordt bepaald op basis van de startgemiddelden (begin van het seizoen) van de overige spelers.

14. Inhalen wedstrijden

Indien een wedstrijd (door bijvoorbeeld een baanstoring e.d.) moet worden ingehaald, dient dit (bij voorkeur) binnen één week plaats te vinden. Het WS doet hiervoor (in overleg met de betrokken teams) een voorstel. Dit voorstel heeft een bindend karakter.

15. Uitval speler door blessure

Wanneer een speler/ster een game niet kan uitspelen, omdat hij/zij daartoe niet in staat is vanwege een blessure of een niet voorziene noodtoestand/ overmacht, en er voor deze speler/ster geen speelgerechtigde vervanger voorhanden is, worden zijn/haar openstaande frames opgevuld met 9 – (mis).

(zie NBF Sportreglement 227 sub 2)

15a. Uitval speler door stoppen

- Indien een speler vrijwillig een game niet uitspeelt, worden zijn/haar openstaande frames opgevuld met 0 pinfall per frame.

15b. Blindscore na uitval speler

Indien een speler na een game stopt (geblesseerd of noodtoestand) en er is geen speelgerechtigde vervanger voorhanden, dient zijn/haar eigen blindscore gebruikt te worden voor de resterende games conform de berekening in art 5b.

16. Uitval speler tijdens seizoen

Indien er een speler/-ster om een of andere reden gedurende het seizoen uitvalt, dient dit onmiddellijk aan het WS te worden doorgegeven, zodat er door het WS (in nauw overleg met het betreffende team) actie kan worden ondernomen. Het uitgevallen teamlid blijft overigens wel verplicht, zijn/haar deel van het banengeld te blijven voldoen. Het WS zal (in overleg met de penningmeester) z.s.m. komen tot een voor alle partijen aanvaardbare regeling.

17. Extreem weer

Bij extreme weersgesteldheden wordt door het WS besloten of de huisleague wordt afgelast. Bij afgelasting worden de bowling en de LV/TC's hiervan direct op de hoogte gesteld. Hier kunt u vanaf 18:00 uur terecht voor meer informatie. De afgelaste leagues zullen op een ander, nader te bepalen, tijdstip worden ingehaald. Telefoonnummer van de bowling: 023-543 33 65. Tevens kunt u kijken op onze website www.bvhaarlemmerliede.nl

18. Spelers gedrag

U mag geen voeten op de zitjes binnen de spelersruimte plaatsen.

Het gelijk afnemen van uw sparebal van de balreturn is verplicht.

Ballen mogen niet op de zitjes neergelegd worden.

Drankjes en eten mogen alleen achter de banen of op het blad tussen de zitjes van 2 banen staan.

Fysiek geweld tegen het bowling interieur is niet toegestaan

Overtreding van bovenstaande gedragingen worden als onsportief en ongewenst gezien en de betreffende speler kan bestraft worden door de LV, WS of Bestuur met diskwalificatie van de betreffende wedstrijd of serie van de avond.

19. Aanvullende regels String Technology banen.

Dit is afkomstig van een schrijven van de NBF.

19a. Interpretatie.

- > De regels hoeven niet aangepast te worden. Bowlen op de banen met ST vraagt wel een andere interpretatie van het beoordelen van de pinfall.
- > De pinfall op freefall machines moet niet vergeleken worden met ST. Die technologie kan wel degelijk andere pinfall tot gevolg hebben.
Dat betekent echter niet dat het niet volgens de regels is. Het is anders.

19b. Gewenning.

De meeste bowlers zijn gewend aan freefall machines en daarmee hoe de bowlingpins reageren wanneer er een bal wordt gegooid. Vergelijken we dat met het bowlen op stringbanen, dan komt dat aardig overeen, maar doordat de pins vastzitten aan “strings” zal het maken van een spare bij bepaalde pincombinaties en splits een ander resultaat opleveren dan men gewend is. Er mogen geen scorecorrecties plaatsvinden voor pinfall dat door de eigenschappen van ST ontstaan.

19c. Wanneer mogen/moeten er wel scorecorrecties plaatsvinden?

In onderstaande situaties zijn scorecorrecties vereist:

- > De hoekpin, (7 of 10 pin) schuift in de goot, blijft staan of leunen tegen de zgn. Kickback.
Doordat er maar weinig strings verplaatst registreert de machine een staande pin, maar eigenlijk had er een gevallen pin moeten worden genoteerd.
- > Een pin glijdt over het pindeck en blijft staan, maar wordt genoteerd als omgevallen.
Dit kan gebeuren als er tijdens de glijbeweging voldoende lengte aan de string wordt getrokken om de machine te laten denken dat de pin is gevallen.
- > Een pin blijft stevig staan, maar de machine noteert een omgevallen pin.
Dit kan voorkomen als de string van de “vliegende pin” de string op een andere pin raakt en de machine denkt dat ook de raakte pin is omgevallen. Het gevolg is dat er een strike wordt genoteerd ondanks dat er een pin duidelijk waarneembaar bleef staan.
- > Er wordt een strike gegooid, maar de machine zet een pin terug en noteert 9 pins.
Wanneer het voor beide teams duidelijk is dat iets fout is gegaan mag de score worden gecorrigeerd en de machine worden klaargezet voor de volgende speler.

19d. Tot wanneer mag er pinfall worden geteld.

De scoringscyclus bij een stringmachine is voorbij zodra het schild begint te dalen. Elke pinfall die optreedt nadat het schild daalt mag niet meer worden geteld.

20. In alle gevallen, waarin dit reglement niet voorziet, beslist het WS. Deze beslissing is bindend.