

Wedstrijdreglementen Delen's B.C.

1. Ligawedstrijden

1.1 De Ligareglementen worden volledig overgenomen van de reglementen opgesteld door BBSF (zie www.bowling.be of ter inzage in de bowling) *met uitzondering van de hierdoor opgesomde punten.*

1.2 Alle spelers van een zelfde ploeg zijn **VERPLICHT** in een identieke poloshirt te spelen.

1.3 Elke wedstrijd wordt gespeeld over 3 games met HDC, zijnde 70% van het verschil van 210 en het clubgemiddelde, welke elke week aangepast wordt. Uitzonderlijk: bij aanvang van het seizoen zal men met de HDC van vorig seizoen starten en aangepast worden na 12 gespeelde games.

1.4 De competitie wordt gespeeld volgens kalender opgesteld door het bestuur voor de aanvang van het seizoen. Het puntensysteem = puntentelling en verdeling zoals BBSF.

1.5 Er dient minimum met 2 spelers gespeeld te worden (incl. voor- en naspelen). Indien er minder dan 2 spelers gespeeld hebben is er een nul-score van toepassing. De tegenstrever speelt dan tegen de BYE. Indien een ploeg meer dan 1/3^e van de matches forfait geeft wordt er een algemene forfait toegepast. (uitzonderingen kunnen toegestaan worden door het bestuur) De overige matches worden tegen BYE gespeeld.

BYE = Ploeggemiddelde-40 kegels + handicap

1.6 Voorspelen mag, indien mogelijk te reserveren en MET baanwisseling

- Tijdens de voorafgaande week van de wedstrijd, per uitzondering kan een tijdsspanne van max. 14 dagen toegestaan worden.
- **Alvorens het spelen aan te vangen wordt de bowlinguitbater verwittigd van het voorspelen.**
- **De eerste 3 games tellen. Indien de speler eerst een game wil oefenen dient hij dit eerst te melden bij de uitbater en de banen na dit spel opnieuw te laten opstarten.**
- Nadien zullen de scores afgeprint en gecontroleerd worden.
- Afwezig = gemiddelde -10% + HDC
- Gedeeltelijk voorspelen kan, maar de game(s) welke meegespeeld worden met de ploeg zullen tellen als de gespeelde games van dat moment. Vb. Game 2 en 3 worden vooraf gespeeld, game 1 wordt samen met de ploeg gespeeld.

1.7 naspelen mag:

- Wanneer er aangevangen wordt op de dag van de wedstrijd.
- Indien iemand, gedeeltelijk naspeelt zal hij/zij aangevangen met het game, welke de ploeg begint, de eerste games worden dus nagespeeld.
- Invallen kan zonder problemen tot en met de 3^{de} frame.
- Wanneer iemand tussen 2 games aanvangt, kan hij op elke baan 1 frame proefballen spelen.

1.8 Prijzen

- Voor zowel dames als heren is er een individueel klassement Scratch 1^{ste} beker + geldprijs
- Bij het ploegenklassement heeft elke ploeg prijs, te beginnen met 1, 2 en 3^{de} prijs hebben een beker + een geldprijs. De rest van de geldprijzen bepaalt het bestuur in dalende volgorde van de rangschikking.
- Om in aanmerking te komen voor het individueel klassement moet een speler of speelster minimum 2/3 van de games gespeeld hebben.

1.9 Varia

- elke aangevangen game telt voor het clubgemiddelde
- opzettelijk maken van foutlijn (zie BBSF reglementen hfst 1 art 121 van de sportreglementen).
- Terugvordering van het reeds betaalde prijzengeld is niet aan de orde.
- Tot en met de 4^{de} speeldag van de 1^{ste} of de 2^{de} ronde kunnen onvolledige ploegen een nieuwe speler inpassen, dit zonder invloed op het ploegresultaat. Na deze speeldag kan er eveneens een nieuwe speler ingepast worden, het behaalde resultaat van de nieuwe speler wordt niet in rekening gebracht in het ploegresultaat. En dit tot het einde van de aan de gang zijnde ronde. Dit wil zeggen: in het ploegresultaat wordt gerekend met een "blinde" speler (192 -score). De scores van de nieuwe speler worden wel mee berekend in de individuele rangschikking.
- Wisselen tussen LIGA-ploegen in het tussenseizoen moet gebeuren voor 31/07. Elke latere wijziging wordt geannuleerd, zodat er voldoende tijd rest om een vervanger te vinden.

1.10 Competitievorm

Eerste ronde:

In de eerste ronde speelt iedere ploeg 1 maal tegen elke andere ploeg.

Na het spelen van de volledige eerste ronde, dus na 19 wedstrijden, zullen twee nieuwe poules gevormd worden. De eerste 10 ploegen van de rangschikking vormen poule 1 en spelen voor de plaatsen 1 t.e.m. 10. De andere ploegen komen in poule 2 terecht en spelen voor de plaatsen 11 t.e.m. 19. In deze 2 de ronde spelen alle ploegen van elke poule 1 maal tegen elkaar..
De punten van de eerste ronde worden meegenomen naar de tweede ronde.

2. Beker

2.1 Voorspelen mag tot en met de halve finale

2.2 Naspelen is NIET toegelaten: onder naspelen verstaat men, de games aanvangen na het beëindigen van de wedstrijd.

2.3 Datum van wedstrijd eventueel in onderling overleg te verschuiven, en uiterlijk te spelen 3 weken voor of na de wedstrijd en na toestemming van het bestuur.

2.4 Afwezig = gemiddelde -10 + HDC

2.5 Baanindeling volgens de volgorde van trekking

DUS 1^{ste} wedstrijd = banen 1 en 2 enz.

2.6 De eerst getrokken ploeg = thuisploeg en bepaald de speeldag (dinsdag of woensdag)

2.7 De bezoekende ploeg wijzigt tijdens de opeenvolgende games de volgorde van de spelers.

2.8 Bij elke bekerwedstrijd dienen effectief minimum 2 spelers aanwezig te zijn op de dag zelf. (een speler die voorgespeeld heeft wordt niet meegerekend als aanwezig op de dag zelf)

2.9 Puntenregeling: elke ronde wordt gespeeld over 4 games, elke speler van de ene ploeg speelt tegen elke speler van de andere ploeg

A. Individueel per game 2 punten voor gewonnen wedstrijd = 4 x 2 punten

Ploeg per game 2 punten voor gewonnen wedstrijd = 2 punten

Totaal aantal punten te behalen per game = 10 punten

B. Bij gelijk aantal punten op het einde van de wedstrijd zal het totaal aantal kegels (incl HDC) beslissend zijn over het bepalen van winst of verlies.

2.10 De scores tellen NIET mee bij de berekening van het clubgemiddelde.

2.11 Bij de beker hebben de eerste 4 ploegen prijs.

De bekerwinnaar: een beker + een geldprijs, de andere 3 een geldprijs

2.12 Volgend seizoen is het bij oneven aantal ploegen de bekerwinnaar die vrij is in de 1^{ste} ronde van de beker.

3. Indien er klachten zijn aangaande overtredingen van het wedstrijdreglement, kan men zich wenden tot het bestuur. (ook voor andere klachten) Het bestuur zal hierover tijdens een volgende bestuursvergadering een beslissing nemen.

4. Bij meer dan 16 ploegen zullen de winnaars verder gaan naar de volgende ronde. Deze winnaars worden aangevuld met de beste verliezers totdat er 16 ploegen overblijven. De beste verliezers zijn de ploegen met het hoogste aantal kegels. Bij gelijk aantal kegels gelden de meeste punten.