COMPETITIEREGLEMENT

Editie 2026-2027

COMPETITIE@FIRSTLEVEL.NL
FIRST LEVEL
Horeca & Gezelligheidscompetities

Inhoudsopgave

Voorwoord 2

Wijzigingen 2026 - 2027 3

Algemene Competitieregels 5

Gezelligheidscompetitie: 5

Speeldata & tijd 5

Speelduur 5

Te Laat Aanwezig 5

Handicap 6

Teamsamenstelling 6

Minimaal aantal spelers 6

Absente- en vacancyscores 7

Banenwissel 7

Punten en Klassement 7

Pins die door de machine weggeveegd worden 7

Trainen 8

Bezwaar en Vals Spel 8

Speciale Avonden en de Gouden Pin 9

Bierframe 9

Uitvallen tijdens een Game 9

Deelnameprijs 9

Afwezigheid en wedstrijden inhalen 10

Spelen zonder tegenstander 10

Horecacompetitie: 11

Speeldata & tijd 11

Speelduur 11

Te Laat Aanwezig 11

Handicap 12

Teamsamenstelling 12

Minimaal aantal spelers 13

Absente- en vacancyscores 13

Banenwissel 13

Punten en Klassement Horeca 1 13

Punten en Klassement Horeca 2 14

Algemene regels klassement 14

Poulesplitsing en Prijsverdeling 14

Pins die door de machine weggeveegd worden 14
Trainen 15
Bezwaar en Vals Spel 15
Speciale Avonden en de Gouden Pin 15
Turkey Shotjes 16
Uitvallen tijdens een Game 16
Deelnameprijs 16
Afwezigheid en wedstrijden inhalen 16
Spelen zonder tegenstander 16
Maandhighscores 17
Handtekeningen 18
Gezelligheid 1: 18
Gezelligheid 2: 19
Horeca 1: 20
Horeca 2: 21

Voorwoord

In dit reglement staan alle spelregels voor het seizoen 2026–2027 van de Horeca- en Gezelligheidscompetities.

Deze regels zijn gedurende het hele seizoen leidend en zijn bedoeld om onduidelijkheden en discussies te voorkomen. Voor aanvang van de eerste wedstrijd ondertekent ieder team het reglement en verklaart het daarmee akkoord te gaan met de spelregels.

Ontstaat er een situatie waarin het reglement niet voorziet of is er discussie over de uitleg van een regel? Dan heeft de wedstrijdleiding, in dit geval Rick, het laatste woord.

De genomen beslissing is bindend.

Wijzigingen 2026 - 2027

Ook dit jaar voeren we enkele kleine wijzigingen door binnen de competities. Deze wijzigingen zijn gebaseerd op onze eigen observaties en op de feedback die we het afgelopen seizoen hebben ontvangen.

Top 3 verdeling in de Horecacompetitie

Wanneer er minimaal 7 teams aan de Horecacompetitie deelnemen, wordt er met een poulesysteem gespeeld. Tijdens de eerste zeven wedstrijden speelt ieder team één keer tegen alle andere teams. Daarna wordt de competitie gesplitst in een Top 4-poule en een onderste poule.

Vanaf dit seizoen kunnen alleen de teams uit de Top 4-poule in de uiteindelijke top 3 eindigen en tijdens de Slotavond een beker winnen.

Na de splitsing mogen de teams uit de Top 4 opnieuw stemmen over het handicappercentage. Daarbij wordt bepaald of de handicap, net als afgelopen seizoen, met 10 procentpunt wordt verlaagd: van 80% naar 70%.

Test: Extra punt in de Horeca 2 & Handicap

Op verzoek van verschillende teams gaan we iets doen aan de niveauverschillen binnen Horeca 2. Daarom voegen we dit seizoen per speelavond **een extra punt** toe aan het klassement. Dit vijfde punt wordt bepaald op basis van de scratchserie van het team: de totaalscore zonder handicap over drie games.

Per speelavond zijn de volgende punten te behalen:

- 1 punt per gewonnen game inclusief handicap, dus maximaal 3 punten;
- 1 punt voor de gewonnen serie inclusief handicap;
- **1 punt voor de gewonnen scratchserie over drie games.**

In totaal zijn er dus maximaal 5 punten per speelavond te verdienen.

We beginnen in Horeca 2 met het gebruikelijke handicappercentage van 80%. Halverwege het seizoen bekijken we wat het extra scratchpunt met het klassement doet. Daarna overleggen we of het handicappercentage, net als afgelopen seizoen, wordt verlaagd.

Pins die niet teruggezet worden

Tijdens de Gezelligheids- en Horecacompetities zetten wij pins die per ongeluk door de machine worden weggeveegd niet opnieuw neer.

Worden er voor je tweede worp pins weggeveegd die eigenlijk nog hadden moeten blijven staan? Overleg dan met het andere team welke pins dit waren en gooi vervolgens je tweede worp. De twee teams bepalen samen of de weggeveegde pins bij deze worp geraakt zouden zijn.

Komen de teams er samen niet uit? Spreek dan voor de worp de bedrijfsleider of wedstrijdleiding aan, zodat die kan meekijken. Achteraf bezwaar maken is alleen mogelijk wanneer er vooraf overleg is geweest en de teams er samen niet uitkwamen.

Bierframes in de Gezelligheid – Max 1 per speelavond per team

Afgelopen seizoen kwam het meerdere keren voor dat een team op één avond meerdere bierframes gooide. Dit is voor ons helaas niet langer rendabel.

We blijven het halen van een bierframe natuurlijk aanmoedigen, maar vanaf dit seizoen geldt een maximum van één bierframe per team per speelavond. (Nog altijd maximaal 6 personen).

In get geval van een dubbel bierframe van hetzelfde team op een avond zal het extra bierframe veranderen in een rondje dj shotjes.

Prijs per avond

Vanaf het seizoen 2026–2027 stijgt de deelnameprijs van € 37,50 naar € 40,00 per team per speelavond.

Algemene Competitieregels

Gezelligheidscompetitie:

Speeldata & tijd

De Gezelligheidscompetitie wordt op donderdagavond gespeeld. De banen worden om 20.00 uur aangezet; vanaf dat moment begint ook de ingooitijd. Zorg er daarom voor dat je op tijd aanwezig bent.

Voor aanvang van het seizoen ontvangt de teamcaptain een overzicht met alle speeldata. De actuele planning is ook te vinden op de competitiepagina van www.firstlevel.nl.

Speelduur

Een competitiewedstrijd bestaat uit drie games en duurt maximaal twee uur. Alle games moeten binnen deze tijd worden gespeeld. Rook- en andere pauzes zijn toegestaan, maar verlengen de speeltijd niet. Houd er rekening mee dat de banen vanaf 22.00 uur opnieuw gereserveerd kunnen zijn.

Kan een wedstrijd niet binnen de beschikbare tijd worden afgerond, dan wordt de lopende of laatste game stopgezet. De wedstrijdleiding bepaalt welk team verantwoordelijk is voor de vertraging en wat dit betekent voor de uitslag. Daarbij wordt onder andere gekeken naar een te late start, het speeltempo en de duur van de genomen pauzes.

Bij een storing aan de baan of een andere vorm van overmacht houdt de wedstrijdleiding rekening met de verloren speeltijd.

Te Laat Aanwezig

Een team dat te laat is, mag nog aan een lopende game beginnen zolang de tegenstander het vierde frame nog niet heeft bereikt. Indien nog niet elke speler aanwezig is moet het team met de latere speler(s) beginnen met een blindscore voor de laatkomers. De tegenstander mag niet wachten tot beide teams compleet zijn.

Sluit het te late team pas aan nadat de tegenstander aan het vierde frame is begonnen, dan verliest het te late team die game. Wanneer de wedstrijd door de late start niet binnen de gereserveerde twee uur kan worden afgerond, komt dit voor rekening van het team dat te laat is begonnen. De wedstrijdleiding bepaalt in dat geval de verdere afhandeling.

Handicap

Tijdens de Gezelligheidscompetitie wordt gespeeld met handicap (HCP). De handicap bedraagt 80% van het verschil tussen 200 en het gemiddelde van de speler.

Voorbeeld: bij een gemiddelde van 150 is het verschil met 200 gelijk aan 50. Daarvan is 80% gelijk aan 40. De speler krijgt dan een handicap van 40 pins per game.

De handicap wordt niet afgerond; cijfers achter de komma worden verwijderd.

Spelers die in het voorgaande seizoen minimaal zes games hebben gespeeld, starten het nieuwe seizoen met een handicap op basis van hun gemiddelde uit het vorige seizoen. Deze handicap geldt voor hun eerste zes games van het nieuwe seizoen.

Na zes gespeelde games wordt de handicap opnieuw berekend op basis van de resultaten uit het lopende seizoen. Daarna wordt de handicap na iedere speelavond automatisch bijgewerkt en tijdens de volgende wedstrijd toegepast.

Een nieuwe speler zonder bestaande handicap start op de eerste speelavond met een voorlopige handicap van 0. Na afloop van die speelavond wordt de handicap berekend op basis van de gespeelde games en met terugwerkende kracht toegepast op de scores van die avond.

Teamsamenstelling

Per team spelen vier spelers per game. Standaard worden de eerste vier spelers op de spelerslijst geselecteerd. Dit kan voor aanvang van de game via het toetsenbord op de baan worden aangepast.

Een team mag uit maximaal twaalf ingeschreven spelers bestaan. Naast de vier vaste spelers kunnen dus maximaal acht reservespelers worden ingeschreven. Spelers mogen tussen de games worden gewisseld, maar niet tijdens een lopende game, behalve in de situatie die staat beschreven onder ‘Uitvallen tijdens een game’.

Is het maximum van twaalf spelers bereikt, dan kan alleen een nieuwe speler worden toegevoegd als eerst een bestaande speler wordt uitgeschreven. Een speler die in het lopende seizoen al voor het team heeft gespeeld, kan niet meer worden uitgeschreven.

Minimaal aantal spelers

Tijdens iedere game moeten minimaal twee ingeschreven spelers van het team meespelen. Is er maar één of geen enkele ingeschreven teamspeler aanwezig, dan verliest het team de betreffende game automatisch.

Kan een team niet met minimaal twee eigen spelers deelnemen? Meld dit dan zo snel mogelijk bij First Level. De regels voor afmelden en eventueel inhalen blijven hierbij van toepassing.

Absente- en vacancyscores

Wanneer een team met twee of drie spelers speelt, worden de ontbrekende plaatsen aangevuld met een absentescore.

De absentescore is het actuele gemiddelde van de afwezige vaste speler, verminderd met 25 pins. Over deze score wordt ook de handicap van die speler berekend en toegevoegd.

Voorbeeld: heeft de afwezige speler een gemiddelde van 160, dan bedraagt de absentescore 135 pins, exclusief handicap.

Voor het bepalen van de absentescore wordt de eerstvolgende afwezige speler op de spelerslijst gebruikt.

Heeft een team aan het begin van het seizoen nog niet voor vier spelers een geldig gemiddelde, dan wordt voor een ontbrekende speler een vacancyscore van 120 pins per game gebruikt. Ook over de vacancyscore wordt handicap berekend.

Banenwissel

Na iedere game wisselen de twee teams van baan. Speelt een team de eerste game bijvoorbeeld op baan 1, dan speelt het de tweede game op baan 2 en de derde game weer op baan 1. Zo spelen beide teams zo veel mogelijk onder gelijke omstandigheden.

Punten en Klassement

Tijdens iedere wedstrijd zijn maximaal vier competitiepunten te verdienen:

• 1 punt voor iedere gewonnen game, op basis van de teamscore inclusief handicap;

• 1 punt voor de hoogste totaalscore over drie games, inclusief handicap.

Eindigt een game of de totale serie gelijk, dan wordt het beschikbare punt gelijk verdeeld en ontvangt ieder team een half punt.

Het team dat aan het einde van het seizoen de meeste competitiepunten heeft behaald, staat bovenaan in het klassement. Unearned points tellen niet mee voor het klassement.

Eindigen twee of meer teams met evenveel competitiepunten, dan bepaalt de totale pinfall inclusief handicap de volgorde in het klassement.

Pins die door de machine weggeveegd worden

Pins die per ongeluk door de machine worden weggeveegd, worden door First Level niet opnieuw neergezet.

Worden er vóór de tweede worp pins weggeveegd die eigenlijk nog hadden moeten blijven staan? Overleg dan met het andere team welke pins dit waren en speel vervolgens de tweede worp. De twee teams bepalen samen of de weggeveegde pins met deze worp geraakt zouden zijn.

Komen de teams er samen niet uit? Spreek dan voor de worp de bedrijfsleider of wedstrijdleiding aan, zodat die kan meekijken. Achteraf bezwaar maken is alleen mogelijk wanneer er vooraf overleg is geweest en de teams er samen niet uitkwamen.

Trainen

Deelnemende teams mogen bij First Level komen trainen wanneer er bowlingbanen beschikbaar zijn. Een trainingsgroep moet voor minimaal 50% uit ingeschreven teamleden bestaan. Spelers moeten zich bij binnenkomst melden bij de receptie en aangeven voor welk team zij spelen.

Een trainingsbaan kan niet vooraf worden gereserveerd. Wil een team toch vooraf een baan vastleggen, dan geldt de reguliere baanhuur van dat moment.

De trainingskosten bedragen € 12,50 per baan per uur. Dit tarief kan meestijgen met de reguliere prijsstijgingen van First Level.

Trainen is niet mogelijk op feestdagen, tijdens speciale evenementen of tijdens het Magic Bowlen. Op deze momenten kan er helemaal niet tegen het trainingstarief worden gebowld.

Zijn de overige banen bezet en is er een extra baan nodig voor recreanten? Dan wordt de training beëindigd en wordt de baan aan de recreanten verhuurd.

Zijn er geen recreatieve bowlers meer aanwezig en worden de bowlingbanen alleen nog door trainende teams gebruikt? Dan kan First Level besluiten eerder te sluiten. In dat geval worden alle trainingen direct beëindigd.

Bezwaar en Vals Spel

Vermoedt een team dat de tegenstander de competitieregels overtreedt, dan moet dit tijdens de betreffende game worden gemeld bij de wedstrijdleiding of bedrijfsleider. De wedstrijdleiding beoordeelt de situatie aan de hand van dit reglement.

Wanneer vals spel wordt vastgesteld, vervalt de score van het overtredende team voor de betreffende game. Het andere team wint daardoor het competitiepunt voor die game. Het vervallen van één game betekent niet automatisch dat de volledige wedstrijd vervalt, maar kan wel gevolgen hebben voor het seriepunt.

Bezwaar tegen een overtreding of een situatie tijdens het bowlen moet direct tijdens de betreffende game worden gemaakt. Na afloop van de game kan hierover geen nieuw bezwaar meer worden ingediend.

Klopt de administratieve verwerking van de scores of punten niet? Dan kan dit tot uiterlijk vóór de eerstvolgende competitiewedstrijd worden gemeld. Daarna wordt de uitslag niet meer aangepast.

Speciale Avonden en de Gouden Pin

Tijdens het seizoen kan First Level speciale thema-avonden organiseren. De reguliere competitiewedstrijden gaan op deze avonden gewoon door.

Op sommige speciale avonden wordt gespeeld met de Gouden Pin. De exacte spelregels en prijzen worden voorafgaand aan de betreffende avond bekendgemaakt. Om voor een prijs in aanmerking te komen, moet de aangewezen medewerker of DJ de worp zelf hebben gezien. Een worp kan niet achteraf worden geclaimd.

Deelname aan extra spellen of het nuttigen van gewonnen drankjes is altijd de eigen verantwoordelijkheid van de spelers.

Na afloop van het seizoen worden de competities gezamenlijk afgesloten tijdens de Slotavond. Tijdens deze avond vindt ook de prijsuitreiking plaats.

Bierframe

Tijdens iedere speelavond kan ieder team maximaal één bierframe behalen.

Een bierframe wordt gespeeld in het frame dat overeenkomt met het nummer van de baan. Speelt een team bijvoorbeeld op baan 3, dan is frame 3 het bierframe. Gooien alle vier de spelers van het team in dat frame een strike of spare, dan is het bierframe behaald.

Het team ontvangt dan één rondje drankjes van het huis, bestaande uit bier, frisdrank of huiswijn, voor maximaal zes aanwezige teamleden.

Wanneer er later op de avond nog een bierframe door hetzelfde team wordt gegooid, wordt deze vervangen door een rondje dj shotjes.

Uitvallen tijdens een Game

Moet een speler tijdens een game onverwacht stoppen door bijvoorbeeld een medische reden of een noodgeval? Meld dit dan direct bij de wedstrijdleiding.

De voorkeur is dat een ingeschreven reservespeler of een ander ingeschreven teamlid de game afmaakt. Dit kan alleen na overleg met de tegenstander en met toestemming van de wedstrijdleiding. De wedstrijdleiding bepaalt hoe de score en handicap verder worden verwerkt.

Deelnameprijs

De deelnameprijs voor het seizoen 2026–2027 bedraagt € 40,00 per team per speelavond.

Afwezigheid en wedstrijden inhalen

Kan een team niet aanwezig zijn op een geplande speelavond? Dan moet dit minimaal 24 uur voor aanvang van de wedstrijd worden gemeld bij de wedstrijdleiding.

Een gemiste wedstrijd mag zowel voor de oorspronkelijke speeldatum als uiterlijk zeven dagen daarna worden gespeeld. Een wedstrijd die op donderdag wordt gemist, moet dus uiterlijk op de daaropvolgende donderdag zijn ingehaald.

Ieder team mag gedurende het hele competitiejaar maximaal één keer een wedstrijd wegens afwezigheid verplaatsen of inhalen. **De Finale mag niet na de dag zelf worden ingehaald!**

Wordt een team niet of minder dan 24 uur van tevoren afgemeld? Dan vervalt het recht om de wedstrijd in te halen en verliest het afwezige team de wedstrijd automatisch. Hetzelfde geldt wanneer de wedstrijd niet binnen de genoemde termijn is ingehaald.

Spelen zonder tegenstander

Automatisch verlies voor het afwezige team betekent niet dat de aanwezige tegenstander automatisch alle competitiepunten ontvangt. Het aanwezige team moet hiervoor alsnog spelen tegen de eigen gemiddelde teamscore, verminderd met 10 pins per speler. Bij vier spelers ligt de te behalen teamscore dus 40 pins onder het gezamenlijke teamgemiddelde.

Per game ontvangt het team alleen een competitiepunt wanneer deze te behalen score wordt gehaald. Voor het seriepunt wordt dezelfde berekening over het totaal van de drie games toegepast.

Valt een team gedurende het seizoen volledig uit de competitie? Dan speelt het team dat volgens het wedstrijdschema tegen dit uitgevallen team zou spelen de wedstrijd op dezelfde manier tegen het eigen gemiddelde min 10 pins per speler.

Wanneer een team zonder tegenstander speelt, wordt de volledige wedstrijd op één baan gespeeld en vindt er geen banenwissel plaats.

Maandhighscores

Bij de receptie hangt een bord met de hoogste recreanten- en competitiescores van de maand bij First Level.

Bij de recreantenhighscores worden iedere maand twee prijzen uitgereikt: één voor de hoogste damesscore en één voor de hoogste herenscore. Beide winnaars ontvangen één uur gratis bowlen.

Tijdens de reguliere competitiewedstrijden krijgen spelers de kans om een score neer te zetten voor het recreantenklassement. Games die buiten de officiële competitiewedstrijden worden gespeeld, gelden voor competitiespelers als training. Deze scores worden daarom geregistreerd bij de competitiehighscores, samen met de scores van leden van de bowlingvereniging.

Horecacompetitie:

Speeldata & tijd

De Horecacompetitie wordt op maandagavond gespeeld. Horeca 1 begint om 20.30 uur en Horeca 2 om 21.00 uur. Vanaf het moment dat de banen worden aangezet, begint ook de ingooitijd. Zorg er daarom voor dat je op tijd aanwezig bent.

Voor aanvang van het seizoen ontvangt de teamcaptain een overzicht met alle speeldata. De actuele planning is ook te vinden op de competitiepagina van www.firstlevel.nl.

Speelduur

Een competitiewedstrijd bestaat uit drie games. Horeca 1 eindigt uiterlijk om 23.00 uur en Horeca 2 uiterlijk om 23.15 uur. Alle games moeten binnen deze tijd worden gespeeld. Rook- en andere pauzes zijn toegestaan, maar verlengen de speeltijd niet.

Kan een wedstrijd niet binnen de beschikbare tijd worden afgerond, dan wordt de lopende of laatste game stopgezet. De wedstrijdleiding bepaalt welk team verantwoordelijk is voor de vertraging en wat dit betekent voor de uitslag. Daarbij wordt onder andere gekeken naar een te late start, het speltempo en de duur van de genomen pauzes.

Bij een storing aan de baan of een andere vorm van overmacht houdt de wedstrijdleiding rekening met de verloren speeltijd.

Te Laat Aanwezig

Een team dat te laat is, mag nog aan een lopende game beginnen zolang de tegenstander het derde frame nog niet heeft bereikt. Indien nog niet elke speler aanwezig is moet het team met de latere speler(s) beginnen met een blindscore voor de laatkomers. De tegenstander mag niet wachten tot beide teams compleet zijn.

Sluit het te late team pas aan nadat de tegenstander aan het derde frame is begonnen, dan verliest het te late team die game. Wanneer de wedstrijd door de late start niet binnen de beschikbare speeltijd kan worden afgerond, komt dit voor rekening van het team dat te laat is begonnen. De wedstrijdleiding bepaalt in dat geval de verdere afhandeling.

Handicap

Tijdens de Horecacompetitie wordt gespeeld met handicap (HCP). De handicap bedraagt 80% van het verschil tussen 200 en het gemiddelde van de speler.

Voorbeeld: bij een gemiddelde van 150 is het verschil met 200 gelijk aan 50. Daarvan is 80% gelijk aan 40. De speler krijgt dan een handicap van 40 pins per game.

De handicap wordt niet afgerond; cijfers achter de komma worden verwijderd.

Spelers die in het voorgaande seizoen minimaal zes games hebben gespeeld, starten het nieuwe seizoen met een handicap op basis van hun gemiddelde uit het vorige seizoen. Deze handicap geldt voor hun eerste zes games van het nieuwe seizoen.

Na zes gespeelde games wordt de handicap opnieuw berekend op basis van de resultaten uit het lopende seizoen. Daarna wordt de handicap na iedere speelavond automatisch bijgewerkt en tijdens de volgende wedstrijd toegepast.

Een nieuwe speler zonder bestaande handicap start op de eerste speelavond met een voorlopige handicap van 0. Na afloop van die speelavond wordt de handicap berekend op basis van de gespeelde games en met terugwerkende kracht toegepast op de scores van die avond.

Na de poulesplitsing stemmen de teams uit de Top 4-poule of het handicappercentage in hun poule met 10 procentpunt wordt verlaagd, van 80% naar 70%.

Horeca 2 begint het seizoen met het gebruikelijke handicappercentage van 80%. Halverwege het seizoen wordt bekeken wat het extra punt voor de scratchserie met het klassement doet. Daarna wordt overlegd of het handicappercentage wordt verlaagd.

Teamsamenstelling

Per team spelen vijf spelers per game. Standaard worden de eerste vijf spelers op de spelerslijst geselecteerd. Dit kan voor aanvang van de game via het toetsenbord op de baan worden aangepast.

Een team mag uit maximaal twaalf ingeschreven spelers bestaan. Naast de vijf vaste spelers kunnen dus maximaal zeven reservespelers worden ingeschreven. Spelers mogen tussen de games worden gewisseld, maar niet tijdens een lopende game, behalve in de situatie die staat beschreven onder ‘Uitvallen tijdens een game’.

Is het maximum van twaalf spelers bereikt, dan kan alleen een nieuwe speler worden toegevoegd als eerst een bestaande speler wordt uitgeschreven. Een speler die in het lopende seizoen al voor het team heeft gespeeld, kan niet meer worden uitgeschreven.

Het huisteam van First Level mag uit meer dan twaalf spelers bestaan. Hierdoor kunnen medewerkers binnen het team rouleren en blijft er voldoende personeel beschikbaar om tijdens de competitie te werken.

Minimaal aantal spelers

Tijdens iedere game moeten minimaal drie ingeschreven spelers van het team meespelen. Zijn er maar twee of minder ingeschreven teamspelers aanwezig, dan verliest het team de betreffende game automatisch.

Kan een team niet met minimaal drie eigen spelers deelnemen? Meld dit dan zo snel mogelijk bij First Level. De regels voor afmelden en eventueel inhalen blijven hierbij van toepassing.

Absente- en vacancyscores

Wanneer een team met drie of vier spelers speelt, worden de ontbrekende plaatsen aangevuld met een absentescore.

De absentescore is het actuele gemiddelde van de afwezige vaste speler, verminderd met 25 pins. Over deze score wordt ook de handicap van die speler berekend en toegevoegd.

Voorbeeld: heeft de afwezige speler een gemiddelde van 160, dan bedraagt de absentescore 135 pins, exclusief handicap.

Voor het bepalen van de absentescore wordt de eerstvolgende afwezige speler op de spelerslijst gebruikt.

Heeft een team aan het begin van het seizoen nog niet voor vijf spelers een geldig gemiddelde, dan wordt voor een ontbrekende speler een vacancyscore van 120 pins per game gebruikt. Ook over de vacancyscore wordt handicap berekend.

Banenwissel

Na iedere game wisselen de twee teams van baan. Speelt een team de eerste game bijvoorbeeld op baan 1, dan speelt het de tweede game op baan 2 en de derde game weer op baan 1. Zo spelen beide teams zo veel mogelijk onder gelijke omstandigheden.

Punten en Klassement Horeca 1

Tijdens iedere wedstrijd in Horeca 1 zijn maximaal vier competitiepunten te verdienen:

- 1 punt voor iedere gewonnen game, op basis van de teamscore inclusief handicap;
- 1 punt voor de hoogste totaalscore over drie games, inclusief handicap.

Eindigt een game of de totale serie gelijk, dan wordt het beschikbare punt gelijk verdeeld en ontvangt ieder team een half punt.

Punten en Klassement Horeca 2

Tijdens iedere wedstrijd in Horeca 2 zijn maximaal vijf competitiepunten te verdienen:

• 1 punt voor iedere gewonnen game, op basis van de teamscore inclusief handicap;

• 1 punt voor de hoogste totaalscore over drie games, inclusief handicap;

• 1 punt voor de hoogste scratchserie over drie games, dus zonder handicap.

Eindigt een game, de serie inclusief handicap of de scratchserie gelijk, dan wordt het beschikbare punt gelijk verdeeld en ontvangt ieder team een half punt.

Algemene regels klassement

Het team dat aan het einde van het seizoen de meeste competitiepunten heeft behaald, staat bovenaan in het klassement. Unearned points tellen niet mee voor het klassement.

Eindigen twee of meer teams met evenveel competitiepunten, dan bepaalt de totale pinfall inclusief handicap de volgorde in het klassement.

Poulesplitsing en Prijsverdeling

Wanneer de Horecacompetitie uit acht teams bestaat, heeft ieder team na de zevende wedstrijd één keer tegen alle andere teams gespeeld. Daarna wordt de competitie gesplitst in een Top 4-poule en een onderste poule. De resterende wedstrijden worden binnen deze poules gespeeld.

Alleen teams uit de Top 4-poule kunnen in de uiteindelijke top 3 eindigen en tijdens de Slotavond een beker winnen. Teams uit de onderste poule kunnen dus niet meer voor een beker in aanmerking komen, ook niet wanneer zij na de poulesplitsing meer competitiepunten behalen dan een team uit de Top 4-poule.

Pins die door de machine weggeveegd worden

Pins die per ongeluk door de machine worden weggeveegd, worden door First Level niet opnieuw neergezet.

Worden er vóór de tweede worp pins weggeveegd die eigenlijk nog hadden moeten blijven staan? Overleg dan met het andere team welke pins dit waren en speel vervolgens de tweede worp. De twee teams bepalen samen of de weggeveegde pins met deze worp geraakt zouden zijn.

Komen de teams er samen niet uit? Spreek dan voor de worp de bedrijfsleider of wedstrijdleiding aan, zodat die kan meekijken. Achteraf bezwaar maken is alleen mogelijk wanneer er vooraf overleg is geweest en de teams er samen niet uitkwamen.

Trainen

Deelnemende teams mogen bij First Level komen trainen wanneer er bowlingbanen beschikbaar zijn. Een trainingsgroep moet voor minimaal 50% uit ingeschreven teamleden bestaan. Spelers moeten zich bij binnenkomst melden bij de receptie en aangeven voor welk team zij spelen.

Een trainingsbaan kan niet vooraf worden gereserveerd. Wil een team toch vooraf een baan vastleggen, dan geldt de reguliere baanhuur van dat moment.

De trainingskosten bedragen € 12,50 per baan per uur. Dit tarief kan meestijgen met de reguliere prijsstijgingen van First Level.

Trainen is niet mogelijk op feestdagen, tijdens speciale evenementen of tijdens het Magic Bowlen. Op deze momenten kan er helemaal niet tegen het trainingstarief worden gebowld.

Zijn de overige banen bezet en is er een extra baan nodig voor recreanten? Dan wordt de training beëindigd en wordt de baan aan de recreanten verhuurd.

Zijn er geen recreatieve bowlers meer aanwezig en worden de bowlingbanen alleen nog door trainende teams gebruikt? Dan kan First Level besluiten eerder te sluiten. In dat geval worden alle trainingen direct beëindigd.

Bezwaar en Vals Spel

Vermoedt een team dat de tegenstander de competitieregels overtreedt, dan moet dit tijdens de betreffende game worden gemeld bij de wedstrijdleiding of bedrijfsleider. De wedstrijdleiding beoordeelt de situatie aan de hand van dit reglement.

Wanneer vals spel wordt vastgesteld, vervalt de score van het overtredende team voor de betreffende game. Het andere team wint daardoor het competitiepunt voor die game. Het vervallen van één game betekent niet automatisch dat de volledige wedstrijd vervalt, maar kan wel gevolgen hebben voor het seriepunt en, in Horeca 2, voor het punt van de scratchserie.

Bezwaar tegen een overtreding of een situatie tijdens het bowlen moet direct tijdens de betreffende game worden gemaakt. Na afloop van de game kan hierover geen nieuw bezwaar meer worden ingediend.

Klopt de administratieve verwerking van de scores of punten niet? Dan kan dit tot uiterlijk vóór de eerstvolgende competitiewedstrijd worden gemeld. Daarna wordt de uitslag niet meer aangepast.

Speciale Avonden en de Gouden Pin

Tijdens het seizoen kan First Level speciale thema-avonden organiseren. De reguliere competitiewedstrijden gaan op deze avonden gewoon door.

Tijdens iedere speelavond van de Horecacompetitie wordt het Gouden Pin-spel gespeeld. Gooit een speler bij de eerste worp een strike terwijl de Gouden Pin in het pinrek staat? Dan mag die speler aan het prijzenrad draaien. Een medewerker van First Level moet de worp hebben gezien om de prijs toe te kennen.

Na afloop van het seizoen worden de competities gezamenlijk afgesloten tijdens de Slotavond. Tijdens deze avond vindt ook de prijsuitreiking plaats.

Turkey Shotjes

Tijdens iedere speelavond kan een team shotjes winnen met Turkey Shotjes. Gooit een speler drie strikes achter elkaar, dan ontvangt het team een rondje shotjes van het huis.

Uitvallen tijdens een Game

Moet een speler tijdens een game onverwacht stoppen door bijvoorbeeld een medische reden of een noodgeval? Meld dit dan direct bij de wedstrijdleiding.

De voorkeur is dat een ingeschreven reservespeler of een ander ingeschreven teamlid de game afmaakt. Dit kan alleen na overleg met de tegenstander en met toestemming van de wedstrijdleiding. De wedstrijdleiding bepaalt hoe de score en handicap verder worden verwerkt.

Deelnameprijs

De deelnameprijs voor het seizoen 2026–2027 bedraagt € 40,00 per team per speelavond.

Afwezigheid en wedstrijden inhalen

Kan een team niet aanwezig zijn op een geplande speelavond? Dan moet dit minimaal 24 uur voor aanvang van de wedstrijd worden gemeld bij de wedstrijdleiding.

Een gemiste wedstrijd mag zowel voor de oorspronkelijke speeldatum als uiterlijk zeven dagen daarna worden gespeeld. Een wedstrijd die op maandag wordt gemist, moet dus uiterlijk op de daaropvolgende maandag zijn ingehaald.

Ieder team mag gedurende het hele competitiejaar maximaal één keer een wedstrijd wegens afwezigheid verplaatsen of inhalen. **De Finale mag niet na de dag zelf worden ingehaald!**

Wordt een team niet of minder dan 24 uur van tevoren afgemeld? Dan vervalt het recht om de wedstrijd in te halen en verliest het afwezige team de wedstrijd automatisch. Hetzelfde geldt wanneer de wedstrijd niet binnen de genoemde termijn is ingehaald.

Spelen zonder tegenstander

Automatisch verlies voor het afwezige team betekent niet dat de aanwezige tegenstander automatisch alle competitiepunten ontvangt. Het aanwezige team moet hiervoor alsnog spelen tegen de eigen gemiddelde teamscore, verminderd met 10 pins per speler. Bij vijf spelers ligt de te behalen teamscore dus 50 pins onder het gezamenlijke teamgemiddelde.

Per game ontvangt het team alleen een competitiepunt wanneer deze te behalen score wordt gehaald. Voor het seriepunt wordt dezelfde berekening over het totaal van de drie games toegepast. In Horeca 2 geldt dit ook voor het extra punt van de scratchserie.

Valt een team gedurende het seizoen volledig uit de competitie? Dan speelt het team dat volgens het wedstrijdschema tegen dit uitgevallen team zou spelen de wedstrijd op dezelfde manier tegen het eigen gemiddelde min 10 pins per speler.

Wanneer een team zonder tegenstander speelt, wordt de volledige wedstrijd op één baan gespeeld en vindt er geen banenwissel plaats.

Maandhighscores

Bij de receptie hangt een bord met de hoogste recreanten- en competitiescores van de maand bij First Level.

Bij de recreantenhighscores worden iedere maand twee prijzen uitgereikt: één voor de hoogste damesscore en één voor de hoogste herenscore. Beide winnaars ontvangen één uur gratis bowlen.

Tijdens de reguliere competitiewedstrijden krijgen spelers de kans om een score neer te zetten voor het recreantenklassement. Games die buiten de officiële competitiewedstrijden worden gespeeld, gelden voor competitiespelers als training. Deze scores worden daarom geregistreerd bij de competitiehighscores, samen met de scores van leden van de bowlingvereniging.

Handtekeningen

Spelleiding: Rick van de Bovenkamp

Gezelligheid 1:

Strike Tysons	De Muppets
The Dudes	Spare me the BS
Cin-Cin for the Win	Bierbowlers
De Pinwins	Big Balls

Gezelligheid 2:

The Split Happens	The Pinetrators
De Spare Maten	Totally Spares
StrikeKeizers	Gave Gooiers
De Kegel Knallers	The Blue Balls

Horeca 1:

Paul's Pooiers	De Cocktailmannen
Muziek Café Thuis 1	Ritmeester
Krabteam	The Maxx
De Bowling Maatjes	Muziek Café Thuis 2

Horeca 2:

De Buffels	The Bowling Stars
Vlam in de Pan	De Bowling Duckies
Maxx Makkers	De Zuidvrucht