

HOOFDSTUK 10

ADDENDUM REGLEMENT INTERTEAMS ERE-AFDELING - AFDELING 1A, 1B, 1C, 2A, 2B, 2C, 2F, 3A, 3B, 3C, 3E, 3F, 3G, 3H, en 3I

Art. 1001 : De wedstrijden

- a. De wedstrijden worden gespeeld volgens het 'Dual lane system'.
- b. Zij vangen aan tussen 20.00 uur of 21.00 uur zoals voorzien in de kalender.
- c. Er is één paar banen per wedstrijd nodig.
- d. Voor aanvang van de wedstrijden worden 3 minuten proefballen per speler voorzien.

Art. 1002: Team

- a. Een team bestaat uit vijf spelers.
- b. Voor elke wedstrijd moet de kapitein van de tegenpartij de licentiekaarten en de volgorde van de vijf spelers die de wedstrijd aanvangen aan de kapitein van het thuis spelende team afgeven.
- c. De identiteitskaart moet voorgelegd worden indien de kapitein van de tegenpartij hierom verzoekt.
- d. De kapitein van het team dat thuis speelt, vult daarna zijn ploeg in.
- e. Indien een team door uitzonderlijke omstandigheden de wedstrijd niet met vijf zou kunnen aanvatten en de tegenpartij hiervan voor de start van de wedstrijd in kennis werd gesteld, is de tegenpartij verplicht om 30 minuten te wachten vooraleer de wedstrijd aan te vangen.
- f. Indien een team onvolledig is maar verwacht kan worden dat de ontbrekende spelers toch nog aan de wedstrijd zouden kunnen deelnemen, moet de naam van deze spelers op het wedstrijdblad ingevuld worden op de plaatsen waar zij zouden opgesteld worden.
- g. Indien een team de wedstrijd met vier spelers aanvangt, moet de plaats van de ontbrekende speler aangeduid worden en blijft deze plaats behouden gedurende de ganse wedstrijd.
- h. De namen van de reservespelers moeten ingevuld worden op het moment dat zij opgesteld worden.
- i. Het is toegelaten van speler te wisselen na elke game.
- j. Indien er geen wisseling is, blijft de volgorde zoals hij is.
- k. Een speler die na de eerste game afgaat is dan reserve voor de tweede game en mag voor de derde game op een andere plaats spelen die niet zijn oorspronkelijke plaats was.
- l. Ingeval van heerkraft is het toegelaten van speler te wisselen na elke worp. De hierdoor uitgevallen speler kan tijdens die wedstrijddag niet meer opgesteld worden. Het behaalde resultaat telt wel voor het team maar niet voor het individueel duel. De behaalde kegels tellen niet voor het officiële gemiddelde van de speler. Deze wissel dient vermeld te worden op het scoreblad bij de opmerkingen. Het vervangen van de speler houdt in dat het punt van het onderlinge duel niet door hem gewonnen kan worden zelfs als hij een hogere score zou behalen met minder frames. Dit punt wordt omcirkeld en er wordt op het wedstrijdblad een opmerking aangebracht.
- m. De spelersruimte is voorbehouden voor de effectieve spelers, de reserves en de coach voor zover zij dezelfde polo dragen.

Art. 1003: Punten

- a. Elke match bestaat uit drie games. Per game worden 4 (vier) punten toegekend aan het team met het hoogste kegeltotaal. Voor het algemeen kegeltotaal over de drie games samen, worden nogmaals 4 (vier) punten toegekend. Bij gelijkheid van kegels wordt aan elk team 2 (twee) punten toegekend.
- b. 1 supplementair punt (per speler en per game) wordt toegekend voor de rechtstreekse confrontaties (1^{ste} tegen 1^{ste}, 2^{de} tegen 2^{de}, 3^{de} tegen 3^{de}, 4^{de} tegen 4^{de} en 5^{de} tegen 5^{de}).
- c. In geval van gelijkheid in een rechtstreekse confrontatie gaat het punt naar de ploeg die de game gewonnen heeft. Als er nog een gelijkheid bestaat gaat het punt naar de speler waarvan de ploeg in deze game de hoogste individuele score behaald heeft, vervolgens de tweede hoogste score, enz. ...
- d. In een match zijn er dus 31 punten te behalen.