



Wedstrijdreglement Scratch Teams Finale

Classificeren:

De trio's en de viermans worden samengevoegd in één toptotaallijst

In totaal plaatsen zich 12 teams voor de scratch finale op basis van de toptotaallijst van week 32. Indien een team niet in staat is om een volledig eigen team (3 spelers, waarvan iedere speler minimaal 9 games gegooid heeft tijdens de huisleague) op te stellen tijdens de scratch finale, dient dit team dit 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.

Spel:

Er wordt gespeeld op 12 banen, Europees systeem, zonder handicap. Na elke wedstrijd wordt er gespeeld op een andere baan tegen een ander team volgens een baanplanning.

Er worden 4 wedstrijden gespeeld.

Na 4 wedstrijden is de totaalscore (pinfall) bekend en de nummers 1, 2 en 3.

Bij gelijke stand vindt er een One-Ball-Roll-Off plaats.

De nummers 1, 2 en 3 krijgen een beker.

One-Ball-Roll-Off:

De teamcaptain wijst een speler aan die 1 bal gooit (met een volle set pins) en de speler met het hoogste aantal pins wint. Er is geen 2^e worp voor een spare (het is per slot een One-Ball-Roll-Off). Is de score nog steeds gelijk dan wisselen de teams van baan en mag de volgende speler gooien. Dit gaat door tot dat er een winnaar is.

Aanvullende regel:

- De teams uit de viermans league zijn verplicht om met 3 spelers te spelen.
- Er mogen na elke game een spelerswisseling plaats vinden.
- De baan indeling wordt gedaan door het WS.