



Wedstrijdreglement Voorronden Klasse A en Klasse B

In het seizoen 2026 - 2027 zijn er 3 trio leagues en 1 viermans league.

Elke league levert 1 totaal A- en B-kampioen op (op basis van het hoogste aantal kampioenspunten (zie wedstrijdreglement huisleague art 5i) en die teams gaan rechtstreeks door naar de Super finales. Aangezien in de superfinale plaats is voor 6 teams A en 6 teams B, worden de resterende 2 plekken per klasse aangevuld met teams vanuit de voorfinales.

Classificeren:

Elke periode heeft een A kampioen en een B kampioen, Bij de trio's zijn dat 3 periodes en bij de viermans 4 periodes.

Alle (doorgeschoven-) periodekampioenen (behalve uiteraard de totaalkampioen) spelen voorfinale (zie wedstrijdreglement huisleague art 5f).

Maximaal 12 voorfinalisten per klasse spelen in een voorfinale voor de 2 restplaatsen in de Superfinale. Indien een team niet kan spelen in de finale dan schuiven we door naar de volgende op de voorfinale eindstand.

Spel:

Er wordt gespeeld op maximaal 12 banen, afhankelijk van het aantal geplaatste teams.

Europees systeem, inclusief handicap. Na elke wedstrijd wordt er gespeeld op een andere baan volgens een baanplanning.

Handicap wordt (zoals gebruikelijk bij de huisleagues) bepaald door het BLS-systeem van week 32.

Er worden dus 3 wedstrijden gespeeld. Na 3 wedstrijden is de totaalscore inclusief handicap bekend en afhankelijk van het aantal op te vullen plaatsen in de Super Trio Finale zijn de 2 hoogst scorende teams geplaatst voor de Super Finale. Bij een gelijke eindstand is de scratch score bepalend.

N.B.

Mocht een team tijdens het seizoen al weten dat zij niet in staat zijn om finale(s) te spelen (b.v. vakantie etc.) meldt het a.u.b. Hierdoor krijgen andere teams ook kans op een finaleplaats.

Aanvullende regel:

- De teams uit de viermans league zijn verplicht om met 3 personen te spelen.
Er mogen na elke game een spelerswisseling plaats vinden.
- De 50% regeling spelers is hier ook van toepassing (zie wedstrijdreglement huisleague art 12).
- De baan indeling wordt gedaan door het WS.