

Toelichting op bijlage 1.

ERE KLASSE

1^e ronde 7 wedstrijden.

Hierna vorming van een kampioenspool(KP) met de nummers 1 t/m 4 en een degradatiepool (DP) met de nummers 5 t/m 8.

2^e ronde 3 wedstrijden.

De onderling behaalde punten uit de 1^e ronde is de beginstand van de 2^e ronde.

De teams die de 1^e wedstrijd thuis hebben gespeeld spelen nu vanzelfsprekend uit.

Totaal 10 wedstrijden.

Nummer 1 is de nieuwe kampioen van Gelderland.

Nummers 7 en 8 degraderen.

Nummer 6 speelt een promotie/degradatie wedstrijd tegen de winnaar van de wedstrijd tussen de nummers 2 van de Hoofdklasse.

HOOFDKLASSE

1^e ronde 7 wedstrijden.

Hierna vorming van 2 kampioenspools (KP's) met de nummers A1 t/m 4 en B 1 t/m 4. en 2 degradatiepools (DP's) met de nummers A 5 t/m 8 en B 5 t/m 8.

2^e ronde 3 wedstrijden.

De onderling behaalde punten uit de 1^e ronde is de beginstand van de 2^e ronde.

De teams die de 1^e wedstrijd thuis hebben gespeeld spelen nu vanzelfsprekend uit.

Totaal 10 wedstrijden

Promotie/degradatie:

De nummers 1 van de KP's promoveren naar de Ere klasse.

De nummers 2 van de KP's spelen tegen elkaar. De winnaar speelt tegen nummer 6 van de Ereklasse om een plaats in de Ereklasse.

De nummers 8 van de DP's degraderen naar de 1^e klasse.

De nummers 6 spelen een beslissingswedstrijd. De winnaar blijft in de Hoofdklasse.

De verliezer van de wedstrijd tussen de nummers 6 speelt samen met de beide nummers 7 tegen de 3 nummers 2 van de 1^e klasse om 3 plaatsen in de Hoofdklasse.

EERSTE KLASSE

1^e ronde 7 wedstrijden.

Hierna vorming van 3 kampioenspools (KP's) met de nummers A1 t/m 4, B 1 t/m 4 en C 1 t/m 4.

en 3 degradatiepools (DP's) met de nummers A 5 t/m 8, B 5 t/m 8 en C 5 t/m 8.

2^e ronde 3 wedstrijden.

De onderling behaalde punten uit de 1^e ronde is de beginstand van de 2^e ronde.

De teams die de 1^e wedstrijd thuis hebben gespeeld spelen nu vanzelfsprekend uit.

Totaal 10 wedstrijden

Promotie/degradatie:

De 3 nummers 1 promoveren naar de Hoofdklasse.

Voorwaarde is dat ze dan wel met een achttal moeten kunnen uitkomen.

Zo niet dan promoveert nummer 2 van de betreffende afdeling. Mocht deze ook niet in staat zijn om een achttal te vormen dan spelen de overige nummers 2 voor promotie.

De nummers 2 spelen tegen de verliezer van de beslissingswedstrijd tussen de nummers 6 van de Hoofdklasse alsmede de nummers 7 om 3 plaatsen in de Hoofdklasse.

Voorwaarde is dat ze dan wel met een achttal moeten kunnen uitkomen. Zo niet dan speelt de nummer 3 van de betreffende afdeling. Mocht deze ook niet in staat zijn om een achttal te vormen dan spelen de overige nummers 3 voor de vrijgevallen plaats(en).

De nummers 8 degraderen naar de 2^e klasse.

De nummers 7 spelen een promotie/degradatie wedstrijd tegen de 3 nummers 2 van de 2^e klasse om 3 plaatsen in de 1e klasse.

TWEEDE KLASSE**1^e ronde 7 wedstrijden.**

Hierna vorming van 3 kampioenspools (KP's) met de nummers

A1 t/m 4, B 1 t/m 4 en C 1 t/m 4.

en 3 degradatiepools (DP's) met de nummers A 5 t/m 8, B 5 t/m 8 en C 5 t/m 8.

2^e ronde 3 wedstrijden.

De onderling behaalde punten uit de 1^e ronde is de beginstand van de 2^e ronde.

De teams die de 1^e wedstrijd thuis hebben gespeeld spelen nu vanzelfsprekend uit.

Totaal 10 wedstrijden**Promotie/degradatie:**

De 3 nummers 1 promoveren naar de 1^e klasse.

Voorwaarde is dat ze dan wel met een zestal moeten kunnen uitkomen.

Zo niet dan promoveert nummer 2 van de betreffende afdeling. Mocht deze ook niet in staat zijn om een zestal te vormen dan spelen de overige nummers 2 voor promotie.

De 3 nummers 2 spelen promotie/degradatie wedstrijden tegen de 3 nummers 7 van de 1^e klasse om 3 plaatsen in de 1^e klasse.

Voorwaarde is dat ze dan wel met een zestal moeten kunnen uitkomen in deze wedstrijd.

Zo niet dan speelt de nummer 3 van de betreffende afdeling. Mocht deze ook niet in staat zijn om een zestal te vormen dan spelen de over gebleven nummers 3 voor de vrijgevallen plaats(en).