



# COMPETITIEREGLEMENT DBZP

## INHOUD

INHOUD	1
Art. 1. ALGEMEEN	2
Art. 2. DEELNAME	2
Art. 3. DIVISIE-INDELING	3
Art. 4. BIJ- OF OVERSCHRIJVING VAN SPELERS	3
Art. 5. COMPETITIE	3
Art. 6. VERZETTEN	4
Art. 7. WEDSTRIJDFORMULIER	4
Art. 8. SPELSYSTEMEN	5
Art. 9. OVERIGE SPELREGELS	6
Art. 10. UITSLAGENPROGRAMMA	6
Art. 11. CLAIMEN	7
Art. 12. GEVOLGEN VAN NIET, NIET TIJDIG OF ONVOLLEDIG OPDAGEN	7
Art. 13. KAMPIOENEN/DEGRADANTEN	7
Art. 14. PROMOTIE-/DEGRADATIEREGELING	8
Art. 15. CONTROLECOMMISSIE	8
Art. 16. BAANCONTROLE	8
Art. 17. WEDSTRIJDCONTROLE	9
Art. 18. SPEELGELEGENHEDEN	9
Art. 19. MATERIËLE BEPALINGEN	10
Art. 20. PARADARTEN	11
Art. 21. SLOTBEPALING	11

## Art. 1. ALGEMEEN

1. Dit reglement is van toepassing op alle door de DBZP georganiseerde competities, tenzij het bestuur een afwijkend reglement van toepassing heeft verklaard.
2. Van 1 september tot 31 mei van het daaropvolgende jaar wordt een competitie voor dartteams georganiseerd, genaamd competitie. Binnen deze competitie wordt tevens een bekercompetitie georganiseerd.
3. De competitie kent 5 divisies die als volgt kunnen zijn onderverdeeld:
  - a. Eredivisie
  - b. Eerste divisie
  - c. Tweede divisie
  - d. Derde divisie
  - e. Vierde divisie
4. Divisies bestaan uit één of meer poules. Het bestuur streeft naar een “kerstboom” opbouw, wat wil zeggen dat er bij voorkeur meer poules zijn in de 3<sup>e</sup> divisie dan in de 2<sup>e</sup> divisie, meer in de 2<sup>e</sup> dan in de 1<sup>e</sup> et cetera. Met uitzondering van de 4<sup>e</sup> divisie.
5. De bekercompetitie bestaat uit 2 poules: poule A (beker hoog) en poule B (beker laag). Poule A is voorbehouden voor teams die uitkomen in de ere-, eerste of tweede divisie. Poule B is voorbehouden voor teams die uitkomen in de derde of vierde divisie.
6. Alleen teams die deelnemen aan de competitie kunnen aan de bekercompetitie deelnemen. Wordt een team uit de competitie genomen dan vervalt ook het recht op (verdere) deelname aan de bekercompetitie gedurende dat seizoen.
7. Elk team dient te streven naar een zo hoog mogelijke eindrangschikking.

## Art. 2. DEELNAME

1. Deelname aan de competitie is mogelijk voor teams met minimaal 4 spelers.
2. Spelers kunnen slechts bij één DBZP-team tegelijk ingeschreven zijn.
3. Teaminschrijving geschiedt via de inschrijfmodule van teambeheer, gedurende de door het bestuur bepaalde inschrijfperiode.
4. Van iedere speler dient een voldoende gelijkende foto beschikbaar te zijn. Het bestuur kan verzoeken om een nieuwe foto wanneer de vorige onvoldoende gelijkend is. Een team is gehouden aan een dergelijk verzoek gehoor te geven.
5. De verschuldigde contributie dient uiterlijk de laatste dag van de inschrijfperiode, voorafgaand aan de competitie start, op de daartoe aangegeven wijze te zijn voldaan (zie art. 9 Statuten).
6. Bij inschrijving kiest een team een teamnaam. Een gekozen teamnaam kan niet tijdens de loop van een competitie worden gewijzigd. Het bestuur heeft de bevoegdheid een door het team gekozen naam te weigeren, indien deze naar inzicht van het bestuur te lang is, of een kwetsend, discriminatoir of obscene karakter heeft. In geval van weigering wordt het team een termijn gegeven een andere naam te kiezen. Wanneer niet tijdig een nieuwe naam wordt gekozen, kiest het bestuur een naam.
7. Een team dient te beschikken over een teamcaptain en reserve captain. Zij zijn ervoor verantwoordelijk dat aan de verplichtingen van het team wordt voldaan.
8. Ieder team dient te beschikken over een e-mailadres. De captain en reserve captain dienen bereikbaar te zijn via een (eigen) telefoonnummer. Het e-mailadres en de telefoonnummers dienen op de juiste plaats te worden ingevoerd in het uitslagenprogramma.
9. Een team dient te beschikken over een speellocatie die voldoet aan de eisen van het speelgelegenhedenreglement en aan artikel 18 e.v. van dit reglement.

10. Bij inschrijving voor de competitie dient te worden aangegeven of het team tevens wil deelnemen aan de bekercompetitie. Voor deelname aan de bekercompetitie is geen aanvullende contributie verschuldigd.

### **Art. 3. DIVISIE-INDELING**

1. Een reeds bestaand team start een nieuwe competitie in de divisie waarop het resultaat van het vorig seizoen aanspraak geeft.
2. Van een bestaand team is sprake wanneer dit bij inschrijving bestaat uit:
  - a. meer dan de helft van de spelers van een team dat in het vorige seizoen geregistreerd was; of
  - b. uit de helft van de spelers van een team dat in het afgelopen seizoen geregistreerd was, mits ook degene die aan het eind van het afgelopen seizoen officieel captain was zich bij dit team inschrijft.
3. Wanneer onvoldoende spelers zich inschrijven om als bestaand team te worden aangemerkt, worden deze spelers geacht zich in te schrijven als nieuw team.
4. Nieuwe teams starten in principe in de laagste divisie, maar kunnen dispensatie aanvragen voor een start in een hogere divisie. Een nieuw team wordt nooit hoger ingedeeld dan in de tweede divisie.
5. Het bestuur is gerechtigd teams naar sterkte in te delen, ook indien geen dispensatie is aangevraagd. Het bestuur kan bij teamcaptains informatie inwinnen over de speelsterkte van individuele spelers. Teamcaptains zijn gehouden die vragen tijdig en juist te beantwoorden.

### **Art. 4. BIJ- OF OVERSCHRIJVING VAN SPELERS**

1. Gedurende de laatste 6 speelweken van de competitie kunnen geen nieuwe spelers worden bij- of overgeschreven.
2. Een speler mag zich maximaal één keer per competitie laten overschrijven naar een ander team en dan enkel naar een team:
  - a. uit een hogere divisie;
  - b. binnen de eigen divisie;
  - c. dat 1 divisie lager speelt; of
  - d. dat meer dan 1 divisie lager speelt, mits overschrijving plaatsvindt na afronding van de eerste speelhelft en voorafgaand aan de start van de tweede speelhelft.
3. Overschrijving van een speler is pas definitief zodra de wedstrijdsecretaris met de overschrijving heeft ingestemd en eventuele administratiekosten zijn voldaan.
4. Teamleden van een uit de competitie genomen of gestopt team kunnen zich uitsluitend met toestemming van het bestuur laten overschrijven naar een ander team.

### **Art. 5. COMPETITIE**

1. Het bestuur maakt ieder jaar een competitieschema.
2. Er wordt competitie gespeeld van maandag tot en met vrijdag.
3. Competitiewedstrijden dienen uiterlijk om 20.30 uur te beginnen.
4. Een wedstrijd dient op de vastgestelde competitiedatum gespeeld te worden, tenzij beide teams – conform artikel 6 van dit reglement - de speelvond hebben verzet. Een verzette wedstrijd kan ook in een weekend gespeeld worden.
5. Een wedstrijd kan worden bepaald op 4 mei (de dag van dodenherdenking). Wil een team die datum niet spelen dan zal het bestuur, indien dat team daar tijdig om vraagt, een nieuwe speeldatum kiezen en - indien nodig – een andere speellocatie. Beide teams zijn daar vervolgens aan gehouden. Een verzoek op grond van dit artikel dient vóór 1 januari van het jaar waarin de betreffende 4 mei wedstrijd valt, te worden gedaan bij de wedstrijdsecretaris. Nadien ingediende verzoeken worden afgewezen.

6. Een verzoek tot het bepalen van een nieuwe speeldatum op grond van andere bijzondere momenten (zoals nationale of religieuze feestdagen als Sint Maarten, Sint Nicolaas, Koningsdag of Bevrijdingsdag) worden niet gehonoreerd. Voor die dagen gelden de gewone regels omtrent het verzetten van wedstrijden.
7. Een niet-tijdig gespeelde wedstrijd wordt 0-0 verklaard, tenzij de uitslag rechtmatig wordt geclaimd conform dit reglement.

## **Art. 6. VERZETTEN**

1. Een team is niet verplicht mee te werken aan een verzoek van de tegenstander tot het verzetten van een speeldatum of tot het aanpassen van de starttijd.
2. Verzetten van een wedstrijd is alleen mogelijk indien:
  - a. de officiële speeldatum nog niet is verstreken;
  - b. de betrokken teams dit overeenkomen;
  - c. de nieuwe speeldatum in dezelfde speelhelft ligt; en
  - d. de te verzetten wedstrijd geen wedstrijd betreft uit de laatste 5 speelweken van de competitie, tenzij de wedstrijd wordt verzet naar een datum in dezelfde speelweek als de oorspronkelijke wedstriiddatum.
3. Voor het verzetten van een wedstrijd dient een aanvraag te worden gedaan in het uitslagenprogramma. Gaat de tegenstander met de nieuwe speeldatum akkoord dan is de aangevraagde datum definitief.
4. Wedstrijden uit de 1<sup>e</sup> competitiehelft dienen uiterlijk gespeeld te zijn voor de start van de 2<sup>e</sup> competitiehelft. Verzette wedstrijden uit de 2<sup>e</sup> competitiehelft dienen uiterlijk 5 speelweken voor het einde van de competitie gespeeld te zijn. Wedstrijden die vallen binnen de laatste 5 speelweken kunnen alleen verzet worden indien beide teams geen aanspraak meer maken op promotie/degradatie en met toestemming van de wedstrijdsecretaris.

## **Art. 7. WEDSTRIJDFORMULIER**

1. Per wedstrijd vult ieder team een wedstrijdformulier in. Er mogen alleen formulieren worden gebruikt die door de DBZP zijn uitgegeven.
2. Captains zijn verantwoordelijk voor volledige, juiste en leesbare invulling van het eigen wedstrijdformulier. Degene die namens een team het wedstrijdformulier invult, wordt geacht die wedstrijd de rol van captain te vervullen.
3. Per wedstrijd dient een team te beschikken over minimaal 3 en maximaal over 4 basisspelers. Daarbij mag een team maximaal 2 reservespelers hebben.
4. Een team mag alleen spelers inzetten die bij dat team zijn ingeschreven en die niet zijn geschorst of anderszins niet-speelgerechtigd zijn.
5. Vóór aanvang van de wedstrijd worden de basisspelers en eventuele reservespelers op het wedstrijdformulier ingevuld die in die wedstrijd gaan spelen of mogelijk gaan spelen. De positie die een speler op het wedstrijdformulier inneemt, is bepalend voor de opstelling en volgorde van singlepartijen (zie art.8 lid 2 sub b).
6. Reservespelers mogen niet worden ingezet bij de:
  - a. Round-Robin in de ere, eerste en tweede divisie
  - b. Singles in de derde en vierde divisie.
7. Heeft een team slechts 3 basisspelers dan mag de captain van dat team zelf bepalen welke plaats op het wedstrijdformulier leeg blijft. Beschikken beide teams over slechts 3 basisspelers, dan dient het thuisspelende team plaats 3 en het uitspelende team plaats 4 op het wedstrijdformulier open te laten. Er worden dan 2 singles gespeeld.
8. Captains hebben op de speeldatum de beschikking over pascontrole via de captainstool op de app van Teambeheer, zodat die kan controleren of spelers speelgerechtigd zijn.

9. Een wedstrijd mag worden gestart wanneer nog niet alle spelers aanwezig zijn. Een verlate speler dient uiterlijk om 21:00 uur aanwezig te zijn, maar in elk geval op het moment dat de partij, waaraan deze geacht wordt deel te nemen, aan de beurt is om te starten. Is de verlate speler niet tijdig aanwezig? Dan is deze nadien niet meer gerechtigd aan de wedstrijd deel te nemen. Dit is slechts anders indien de tegenstander met een uitstel heeft ingestemd en de verlate speler arriveert binnen het nader afgesproken tijdvak.
10. Een op het wedstrijdformulier ingevulde en aan de tegenstander kenbaar gemaakte opstelling mag niet meer worden gewijzigd, tenzij sprake is van een onreglementaire opstelling. Dit geldt zowel voor de singles, koppels als teamgame.
11. Voor aanvang van iedere koppel- en teamwedstrijd dient de opstelling van die partij op beide wedstrijdformulieren te zijn genoteerd.
12. Indien een captain een reservespeler wil inzetten, dient aan de captain van de tegenpartij kenbaar te worden gemaakt welke basisspeler wordt gewisseld. Een eenmaal gewisselde speler mag aan andere partijen van die wedstrijd niet meer deelnemen. Terug-wisselen is dus niet toegestaan.
13. Aan het eind van de wedstrijd dient de uitslag op de wedstrijdformulieren te worden vermeld en beide teamcaptains dienen de formulieren te voorzien van hun handtekening.
14. Papieren wedstrijdformulieren dienen tot minimaal één maand na het beëindigen van het seizoen te worden bewaard. De wedstrijdsecretaris is te allen tijde bevoegd het papieren wedstrijdformulier op te vragen bij de captain.
15. Is een papieren wedstrijdformulier van een team onvoldoende leesbaar of onvolledig ingevuld dan krijgt dat team 2 strafpunten. Blijkt uit het wedstrijdformulier enige vorm van valsspelen of competitievervalsing - of weigert een team binnen een door de wedstrijdsecretaris gegeven redelijke termijn het wedstrijdformulier te leveren - dan is het bestuur bevoegd tot het opleggen van disciplinaire straffen.
16. Indien wordt vastgesteld dat een niet-speelgerechtigde speler is opgesteld of heeft deelgenomen, dan wordt de wedstrijd 0-0 verklaard. Heeft een team de indruk gewekt dat een speler wel bevoegd was, dan kan de andere partij de wedstrijd claimen conform artikel 11, gevolgd door toepassing van artikel 12 op het team waar de nietspeelgerechtigde speler voor is opgesteld. Dit team wordt geacht niet te zijn opgekomen, zonder afbericht.

## Art. 8. SPELSYSTEMEN

1. De speelvolgorde en spelsystemen in de verschillende divisies zijn als volgt:

	Teamgame (1 punt)	Singles (4 punten)	Koppels (4 punten)	punten (totaal)
eredivisie	Round Robin, best of 9	501, best of 5	701, best of 5	9
1e divisie	Round Robin, best of 9	501, best of 5	501, best of 5	9
2e divisie	Round Robin, best of 9	501, best of 5	501, best of 5	9

	<b>singles (4 punten)</b>	<b>koppels (4 punten)</b>	<b>Teamgame (1 punt)</b>	<b>punten (totaal)</b>
3e divisie	501, best of 5	501, best of 3	1001, best of 1	9
4e divisie	501, best of 5*	501, best of 3	1001, best of 1	9
	<b>singles (4 punten)</b>	<b>koppels (4 punten)</b>	<b>Teamgame (1 punt)</b>	<b>punten (totaal)</b>
Beker Hoog (Poule A)	501, best of 5	501, best of 5	Tactics, 5 kruizen met punten, best of 1	9
Beker Laag (Poule B)	501, best of 5	501, best of 3	Tactics, 5 kruizen met punten, best of 1	9

\* Wanneer beide spelers op dubbel 1 staan treedt de 3-minutenregel in werking. Dit betekent dat men vanaf het moment dat beide spelers op dubbel 1 staan, zij 3 minuten de tijd hebben om deze uit te gooien. Wanneer dit niet lukt binnen de 3 minuten volgt er een shoot-out. De speler die met het totaal van 9 gegooide darts de hoogste score weet te gooien wint uiteindelijk de leg. Bij een gelijke totaalscore gooien beide spelers om en om 3 pijlen, waarbij de speler met de hoogste score wint. Gooien beide spelers dezelfde score? Dan wordt dit herhaald, net zolang tot één speler een hogere score gooit en dus wint.

## 2. Algemeen

- Het uitspelend team begint de wedstrijd, vervolgens wordt per partij gewisseld;
- Singles worden gespeeld door de basisspelers op het wedstrijdformulier. Hierbij speelt speler 1 van team A tegen speler 1 van team B, speler 2 van team A tegen speler 2 van team B etc.;
- De eerste 2 koppels per team moeten door 4 verschillende spelers worden gespeeld (of, bij 3 basisspelers, door 3 verschillende spelers en één lege plaats). Na de tweede koppelpartij blijft het thuis spelende koppel staan. Koppels blijven onveranderd gedurende de wedstrijd, met uitzondering van het eventueel inbrengen van reservespelers (art. 7 lid 12). Een ingebrachte reservespeler neemt de plaats in van een gewisselde speler;
- Voor elke gewonnen single, koppel of teamgame ontvangt het team een wedstrijdpoint.

## 3. Spelsysteem Round Robin

Hierbij wordt telkens 1 leg 501 gespeeld door spelers volgens het rooster op de RoundRobin bijlage, hier worden tevens de uitslagen genoteerd. Het team dat het eerst 5 legs heeft gewonnen wint het wedstrijdpoint. Op het papieren wedstrijdformulier wordt bij de teamgame dan 0-1 of 1-0 genoteerd. In teambeheer staat de Round-Robin als zodanig genoteerd. De spelersvolgorde is onafhankelijk van de volgorde in de singles. Het uitspelende team begint aan de Round-Robin. Indien de wedstrijd begint met een Round-Robin (Ere, 1<sup>e</sup> en 2<sup>e</sup> divisie) start het thuis spelende team aan de singles, vervolgens wordt er om-en-om aan de wedstrijden begonnen.

#### 4. Spelsystemen 501, 701 en 1001

Hierbij worden door teams om-en-om beurten van 3 pijlen gegooid, waarvan de totaalscore van elke beurt wordt afgetrokken van het begin-puntenaantal (501, 701 of 1001 punten). Er hoeft niet te worden gestart op een dubbel, maar er moet wel worden geëindigd op een dubbel. Het team dat – met een dubbel – als eerste precies op 0 punten uitkomt, wint een leg. Bij een 'best of 1' is 1 gewonnen leg voldoende om de partij te winnen. Bij een 'best of 3' zijn 2 legs voldoende en bij een 'best of 5' zijn 3 gewonnen legs benodigd voor de overwinning (lees: voor het wedstrijdpoint). Voor teams uitkomend in de 3<sup>e</sup> en 4<sup>e</sup> divisie start het uitspelende team aan de singles, vervolgens wordt er om-en-om aan de wedstrijden begonnen.

#### 5. Spelsysteem Tactics

Bij tactics wint het team dat als eerste minimaal 5 keer in elk van de tellende segmenten (10 t/m 20 en bull) heeft gegooid en op dat moment de meeste punten heeft behaald. Iedere raak gegooide pijl wordt met een kruis aangegeven. Een pijl in een dubbel (waaronder dubbel bull) telt voor 2 en een pijl in een triple voor 3. Heeft een team op een segment 5 kruizen behaald dan worden door dit team met elke volgende pijl in dat segment punten gescoord, totdat de tegenstander op dat segment eveneens 5 kruizen heeft behaald. Wordt met een dubbel of triple het laatste benodigde kruis (of kruizen) gegooid, dan tellen eventueel resterende pijlen mee voor punten, mits scoren op dat segment nog mogelijk is. De segmenten 1 t/m 9 doen bij dit spel niet mee en daarin gegooiden pijlen tellen als gemist. Hebben beide teams de segmenten 10 t/m 20 en bull 5 maal gegooid en staan zij in punten gelijk dan dient het spel direct te worden overgespeeld. Dit wordt net zolang herhaald als nodig om een winnaar te bepalen. Telkens begint het uitspelende team de tactics.

### **Art. 9. OVERIGE SPELREGELS**

1. Het thuis spelend team is verantwoordelijk voor het opschrijven van de scores.
2. Het gebruik van een elektronisch scorebord is niet toegestaan. Bij constatering van het gebruik van een elektronisch scorebord wordt de wedstrijd 0-0 verklaard.
3. De speler/speelster achter de oche mag op elk moment tijdens zijn/haar partij bij de schrijver informeren naar de gescoorde of overgebleven punten. De schrijver mag echter niet vertellen hoe een speler/speelster moet uitgooien.
4. De score wordt opgeschreven nadat de speler/speelster 3 darts heeft geworpen.
5. Darts behoren pas uit het bord te worden genomen nadat de score is genoteerd of door de schrijver is uitgesproken. Na uitnemen van de pijlen is geen beroep meer mogelijk. Als de darts zijn uitgenomen vóór de schrijver de score heeft genoteerd dan telt de score die de schrijver gezien meent te hebben.
6. Alle verzoeken om vastgelegde scores en afgetrokken getallen te controleren of te veranderen dienen plaats te vinden voordat de speler/speelster zijn/haar volgende beurt begint.
7. De schrijver let op of men zich houdt aan de werpafstand (de voet geheel achter de oche). Indien een speler zich na waarschuwing niet aan de officiële werpafstand houdt, kan de schrijver de worp ongeldig verklaren. Deze worp mag niet worden overgespeeld.
8. Alleen darts waarvan de punten in het bord zitten of die het oppervlak van het bord raken, worden geteld. Hierbij wordt uitgegaan van het vlak waar de punt van de dart het bord binnengaat of raakt.
9. Gebruik van telefoons, tablets of andere elektronica tijdens een wedstrijd is voor spelers en schrijvers niet toegestaan.

10. Roken is niet toegestaan op en aan de dartbaan door spelers en schrijver. Eventuele rookpauzes mogen de voortgang van de wedstrijd niet belemmeren.
11. Dartbanen die zich in speciaal ingerichte rookruimten bevinden, zijn niet door de DBZP goedgekeurd. Er mogen dan ook geen competitiewedstrijden op worden gespeeld. Een verzoek om op een niet-goedgekeurde baan te spelen dient te worden geweigerd. Wanneer geen goedgekeurde dartbaan wordt aangeboden, kan het uitspelende team de wedstrijd claimen.

## **Art. 10. UITSLAGENPROGRAMMA**

1. De wedstrijdresultaten dienen te worden ingevoerd in het uitslagen-programma van Teambeheer of op een door het bestuur nader aangegeven wijze. Elke andere vorm van inzending is ongeldig.
2. Wedstrijdresultaten dienen binnen 7 dagen na de in het wedstrijdschema vermelde speeldatum te zijn ingevoerd en door de tegenstander te zijn bevestigd.
3. Elke gegooide 180 en finish boven 99, alsmede legs die binnen de 18 darts zijn uitgegooid kunnen in het uitslagen-programma van teambeheer worden ingevoerd.
4. Na 7 dagen worden voorlopige uitslagen door het systeem bevestigd. In gebreke gebleven teams krijgen automatisch 2 strafpunten toegekend.
5. Het bestuur kan aan teams die gedurende de competitie bij herhaling de voorlopige uitslag niet bevestigen, aanvullende sancties opleggen.
6. Wanneer teams in het uitslagenprogramma een afwijkende wedstrijduitslag hebben ingevuld, krijgen captains gelegenheid ingevulde gegevens te controleren. Bij blijvende onenigheid verzoekt het wedstrijdsecretariaat om toezending van de papieren wedstrijdformulieren en zal het bestuur een uitslag vaststellen.
7. Indien een team niet langer deel uitmaakt van de competitie, blijven de tegen dit team behaalde resultaten van een reeds afgeronde competitiehelft gehandhaafd. Eventuele resultaten die zijn behaald in een gedeelte van een competitiehelft vervallen.

## **Art. 11. CLAIMEN**

1. Een wedstrijd kan worden geclaimd wanneer dit reglement daarop aanspraak geeft.
2. Indienen van een claim geschiedt via het uitslagenprogramma.
3. Een team dat terecht een wedstrijd claimt, krijgt:
  - a. 5 wedstrijdpunten; of, als dit meer is:
  - b. het gemiddeld aantal punten dat dit team in de competitie weet te behalen, plus één; of, als dit meer is én het een wedstrijd in de 2<sup>e</sup> competitiehelft betreft:
  - c. minimaal het aantal wedstrijdpunten dat in de 1<sup>e</sup> competitiehelft tegen dezelfde tegenstander is behaald.
4. Per wedstrijd kunnen nooit meer dan 9 claimpunten worden toegekend.
5. Het bestuur beslist over de rechtmatigheid van een claim. Beslist het bestuur dat een wedstrijd onterecht is geclaimd, dan kan het bestuur besluiten het andere team de wedstrijd te laten claimen.

## **Art. 12. GEVOLGEN VAN NIET, NIET TIJDIG OF ONVOLLEDIG OPDAGEN**

1. Wanneer een team niet, niet tijdig of niet volledig komt opdagen, kan de tegenstander de wedstrijd claimen. Op de in de competitie behaalde punten van het team dat ten 1<sup>e</sup> male niet komt opdagen worden:
  - a. 2 punten in mindering gebracht wanneer vooraf afbericht is gegeven aan de tegenstander en wedstrijdsecretaris; of
  - b. 5 punten in mindering gebracht wanneer niet vooraf afbericht is gegeven aan tegenstander en wedstrijdsecretaris.
2. Op de in de competitie behaalde punten van een team dat ten 2<sup>e</sup> male niet komt opdagen worden:



- a. 5 punten in mindering gebracht wanneer vooraf afbericht is gegeven aan de tegenstander en wedstrijdsecretaris; of
  - b. 9 punten in mindering gebracht wanneer niet vooraf afbericht is gegeven aan tegenstander en wedstrijdsecretaris.
3. Is sprake van niet, niet tijdig of onvolledig opdagen in de bekercompetitie dan wordt het team dat het andere team recht tot claimen gaf, uitgesloten van verdere deelname aan die bekercompetitie (inclusief eventuele verliezersronde). Daarnaast wordt de puntenstraf (leden 1 en 2) toegepast op de in de competitie behaalde punten.
4. Komt een team meer dan 2 keer in één seizoen niet opdagen dan wordt dat team uit alle competities genomen die door de DBZP dat seizoen worden georganiseerd.

### **Art. 13. KAMPIOENEN/DEGRADANTEN**

1. Het team dat in zijn poule het hoogste aantal punten behaalt, is winnaar van die poule.
2. Indien in een poule 2 of meer teams evenveel punten hebben behaald, is het onderlinge resultaat beslissend voor hun eindklassering.
3. Geeft het onderlinge resultaat geen winnaar, dan is het aantal gewonnen wedstrijden beslissend.
4. Geeft het aantal gewonnen wedstrijden evenmin een winnaar, dan telt de stand van alleen de gewonnen wedstrijden.
5. Geeft de stand van de gewonnen wedstrijden evenmin een winnaar, dan worden tussen deze teams, indien dat van belang is, een of meer beslissingswedstrijden georganiseerd. Het team dat het hoogste aantal punten behaalt, neemt in de eindstand de hoogste positie in.

### **Art. 14. PROMOTIE-/DEGRADATIEREGELING**

1. Alle kampioenen promoveren naar een hogere divisie, indien aanwezig.
2. Alle teams die een seizoen volledig hebben afgemaakt, maar aan het eind van een seizoen het laagst geklasseerd zijn in hun poule, degraderen naar een lagere divisie, indien aanwezig.
3. Met uitzondering van de eredivisie spelen de nummers 2 van iedere poule tegen het team of de teams die in de hoger gelegen divisie op de een-na-laatste plaats zijn geëindigd, één of meer wedstrijden (play-off) om promotie of degradatie. De winnaar komt (of blijft) in de hogere divisie.
4. Indien een team in de loop van het seizoen de competitie verlaat, geldt dat team als laagst geklasseerd. In dat geval zal in de betreffende poule geen enkel team rechtstreeks degraderen. Het team dat de competitie voortijdig heeft verlaten, kan geen aanspraak maken op directe of indirecte degradatie, noch tot wedstrijden om promotie of degradatie.
5. Indien 2 of meer teams in een poule voortijdig de competitie verlaten, zal geen team uit die poule deelnemen aan de wedstrijd om promotie of degradatie.
6. Of wedstrijden tot promotie of degradatie nodig zijn, is afhankelijk van het aantal inschrijvingen en de indeling van het opvolgende seizoen.

## Art. 15. CONTROLECOMMISSIE

1. Wedstrijd- en baancontroles mogen worden uitgevoerd door het bestuur of door het bestuur aangestelde controleurs.
2. Aangestelde controleurs zijn lid van de DBZP controlecommissie en dienen zich bij het uitoefenen van controletaken te kunnen legitimeren met een DBZP controleurspas.
3. Leden van de controlecommissie en bestuursleden mogen alleen in persoon controles verrichten.
4. Bij controle zijn altijd minimaal 2 controleurs aanwezig. Waar in dit reglement wordt gesproken over 'controlecommissie' worden deze 2 controleurs daaraan gelijk gesteld.
5. Wedstrijdformulieren en/of pascontrole op de captainstoel in de app van teambeheer dienen te worden getoond op eerste verzoek van een bestuurslid of controleur.

## Art. 16. BAANCONTROLE

1. Baancontroles worden niet tijdens wedstrijden gehouden. Indien mogelijk vindt baancontrole in overleg met de eigenaar/uitbater plaats en bij voorkeur zodanig dat de baan eventueel herkeurd kan worden vóór de eerstvolgende competitiewedstrijd.
2. De controlecommissie controleert dartbanen op objectieve en subjectieve criteria.
3. De objectieve criteria zijn:
  - a. Hoogte bord (artikel 19 lid 2);
  - b. Werpafstand en diagonaal (artikel 19 lid 3);
  - c. Oche (artikel 19 lid 3);
  - d. Scorebord (artikel 19 lid 5);
  - e. DBZP-kenmerk (artikel 19 lid 9);
  - f. Afstanden verlichting LED surround (artikel 19 lid 7).
4. De subjectieve criteria zijn:
  - a. Overige verlichting (artikel 19 lid 7 en 8);
  - b. Status van het dartboard (artikel 19 lid 1);
  - c. Vrije ruimte rond speler (artikel 19 lid 6);
  - d. Plaats van schrijver (artikel 19 lid 7 en 8);
  - e. Plaatsing scorebord (artikel 19 lid 5);
  - f. Beschermende laag (artikel 19 lid 4);
  - g. Overige spel-beïnvloedende factoren, zulks naar het oordeel van de controlecommissie.
5. Voldoet een baan naar het oordeel van de controlecommissie of het bestuur niet aan één of meer objectieve criteria, dan wordt de baan afgekeurd. Daarop mogen vanaf dat moment geen DBZP wedstrijden worden gegooid. Dit verbod wordt opgeheven wanneer de baan is aangepast, herkeurd en goedgekeurd.
6. Voldoet een baan naar het oordeel van de controlecommissie niet aan één of meer subjectieve criteria, dan kan de controlecommissie het bestuur adviseren die baan af te keuren. Het bestuur streeft ernaar om uiterlijk binnen 1 week na dat advies de baan te herkeuren en een besluit te nemen. Tussen advies en herkeuring mag de baan gespeeld worden. Indien herkeuring leidt tot afkeuring dan mogen, tot aanpassing, herkeuring en goedkeuring, op dat bord geen DBZP wedstrijden worden gegooid.
7. Wordt een baan afgekeurd, dan dient de eigenaar/uitbater op eerste verzoek van de controlecommissie of het bestuur het door de DBZP uitgereikte kenmerk (schildje) te verwijderen en te geven aan degene die tot afkeuring is overgegaan.
8. Een eigenaar/uitbater kan om herkeuring van een afgekeurde baan verzoeken via [wedstrijdsecretaris@dbzp.nl](mailto:wedstrijdsecretaris@dbzp.nl)
9. Een herkeuring wordt zo spoedig mogelijk verricht door het bestuur of (naar keuze van het bestuur) door leden van de controlecommissie.

10. Indien de eigenaar/uitbater het niet mogelijk maakt om binnen een redelijke, door het bestuur te bepalen termijn baancontrole te laten verrichten, kan door het bestuur tot afkeuring van alle aanwezige dartbanen worden besloten.

## **Art. 17. WEDSTRIJDCONTROLE**

1. Een wedstrijdcontrole wordt nooit vooraf aangekondigd;
2. Bij wedstrijdcontroles wordt gecontroleerd op het respecteren van algemene regels van de DBZP op het verloop van de competitie. In elk geval wordt gelet op:
  - a. Speelgerechtigheid van opgestelde spelers;
  - b. Het juist, tijdig en volledig invullen van het wedstrijdformulier;
  - c. Aanwezigheid van de op het wedstrijdformulier ingevulde spelers;
  - d. De behaalde wedstrijdpunten (op tijdstip van controle);
  - e. De algehele indruk.
3. Constateert de controlecommissie een onjuistheid dan wordt dit op het controleformulier aangegeven. Het bestuur ontvangt van iedere controle verslag en bepaalt of aanleiding bestaat om één of meer maatregelen te nemen.

## **Art. 18. SPEELGELEGENHEDEN**

1. Aan de inschrijving van teams kan het bestuur voorwaarden verbinden, in het bijzonder voor wat betreft de speelgelegenheid.
2. Teams zijn verplicht in hun speelgelegenheid de voor de competities bestemde dartbanen, inclusief verlichting en dartborden, te laten voldoen aan de eisen zoals gesteld in artikel 19. Het speelgelegenheden-reglement is onverkort van toepassing.
3. De teamcaptains dienen voor aanvang van de wedstrijd de dartbaan inclusief de verlichting en het dartbord te controleren.
4. Thuisspelende teams dienen ervoor te zorgen dat competitiewedstrijden in hun speelgelegenheid ongehinderd verlopen. Thuisspelende teams zijn in beginsel verantwoordelijk voor de speellocatie, waaronder mede begrepen de gedragingen van de eigenaar/uitbater en bezoekers, voor zover van invloed op de wedstrijd.
5. Indien een team vooraf op de hoogte is van zaken die het reglementair wedstrijdverloop kunnen beïnvloeden, dan is dit team gehouden het bestuur zo spoedig mogelijk daarover te informeren.
6. Tijdens een competitiewedstrijd mogen in de speelgelegenheid geen activiteiten plaatsvinden die de voortgang van de wedstrijd belemmeren, zoals live optredens, toernooien, e.d. Een uitspelend team kan, indien hiervan sprake blijkt, weigeren te spelen en de wedstrijd claimen conform artikel 11.
7. De aangewezen wedstrijd baan dient minimaal een half uur voor het begin van de wedstrijd voor ingooien beschikbaar te zijn. Het uitspelende team dient in de gelegenheid te worden gesteld minimaal een kwartier op dit bord te kunnen ingooien.
8. Indien één of meer spelers van een uitspelend team voor een competitiewedstrijd geen toegang wordt verleend tot de speellocatie - zonder dat sprake is van een officieel bezoek- of kroegverbod - kan dat uitspelende team de wedstrijd claimen conform artikel 11, gevolgd door toepassing van artikel 12 op het thuisspelende team. Het thuisspelende team wordt dan geacht niet te zijn opgekomen, zonder afbericht. Van een officieel bezoek- of kroegverbod is niet eerder sprake dan nadat:
  - a. dit op correcte wijze bij de justitiële autoriteit is geregistreerd;
  - b. het bestaan van het verbod voorafgaand aan de wedstrijd schriftelijk aan het bestuur is medegedeeld; en

- c. de betrokken speler(s) tijdig is/zijn geïnformeerd.

## Art. 19. MATERIËLE BEPALINGEN

1. Het dartbord moet voldoen aan de volgende eisen:
  - a. in goede staat, zonder beschadigingen;
  - b. volkomen vlak;
  - c. met goed zichtbare, niet glimmende draden;
  - d. met nummerring die juist is bevestigd;
  - e. de dubbel 20 moet rood zijn.
2. Het middelpunt van de bull moet zich op een hoogte van 1,73 m. (+ of – 1 cm.) bevinden, verticaal gerekend ten opzichte van de werplijn. Indien het een baan betreft voor paradarten (zie artikel 20), dan dient het middelpunt van de bull te zijn bevestigd op een hoogte van 1,37 m. (+ of – 1 cm.).
3. De achterkant van de werplijn moet zich op 2,37 m. bevinden, horizontaal gerekend ten opzichte van de voorkant van het dartbord. Tevens geldt een diagonale lijn van 2,93 m. vanaf bull tot werplijn. De werpafstand begint achter de werplijn. De werplijn wordt duidelijk aangegeven door een oche (drempel). Bij een reguliere dartbaan dient de hoogte van een (raised) oche tussen 3,8 en 6 cm. te zijn. De lengte bedraagt minimaal 61 cm. Een baan voor paradarten (zie artikel 20) heeft geen verhoogde oche, maar wel een duidelijk op de vloer aangegeven werplijn.
4. Indien tussen werplijn en dartbord een stenen vloer aanwezig is, dient hierop een beschermende laag aangebracht te zijn met een minimale breedte van de oche.
5. De spelers moeten tijdens de partij de score kunnen zien. Deze wordt aangetekend op een scorebord. Dit scorebord dient naast het dartbord te zijn aangebracht.
6. Rondom de speler moet een vrije ruimte van minimaal 1 m. zijn.
7. Het dartbord moet zijn voorzien van een goede verlichting. Die kan bijvoorbeeld geleverd worden door (tenminste) 2 spots, een TL balk, LED verlichting of zogenaamde 'surround verlichting'. De verlichting moet voldoende lichtsterkte leveren. Daarbij dient deze zodanig te zijn opgehangen dat deze geen verblindende uitwerking heeft op spelers of scheidrechter. De verlichting moet dusdanig opgesteld worden dat er hooguit een minimale schaduw zichtbaar is als de pijlen in het bord staan. Voor 'surround verlichting' geldt daarnaast de eis dat de afstand van het midden van de bull tot de bovenste rand van de surround minstens 27,5 centimeter bedraagt, bij een diepte van de surround van maximaal 9,5 cm. Met elke 0,5 cm extra diepte wordt de minimale afstand van het midden van de bull tot de rand van de surround met 1 cm vergroot.
8. De opstelling van de verlichting mag de darter op geen enkele wijze hinderen of belemmeren bij zijn worp. Daarnaast moet de schrijver elk vak op het dartbord dat punten oplevert kunnen zien vanaf zijn/haar plaats. Tenslotte moet ook het schrijfbord op zodanige wijze verlicht zijn dat het voor de spelers duidelijk zichtbaar is.
9. Iedere (al dan niet onder voorbehoud) goedgekeurde dartbaan, dient voorzien te zijn van een DBZP kenmerk. Dit is een door of vanwege de DBZP uitgereikt bewijs van (voorlopige) goedkeuring. Dit kenmerk dient duidelijk zichtbaar te zijn gemonteerd bij de baan en zodanig dat duidelijk is op welke baan het schildje betrekking heeft.
10. Elk soort steeltip dart kan worden gebruikt, voor zover de lengte niet meer is dan 30,5 cm en het gewicht niet hoger dan 50 gram.
11. In een straal van 10 cm rondom het dartbord dient voldoende pijl-beschermend materiaal aanwezig te zijn.
12. Klachten over dartbanen kunnen per post (t.a.v. het bestuur) of via e-mail ([klachten@dbzp.nl](mailto:klachten@dbzp.nl)) kenbaar gemaakt worden.

## Art. 20. PARADARTEN

1. Ook spelers met een lichamelijke beperking kunnen deelnemen aan de competitie. Tenzij in dit reglement een afwijking is opgenomen, zijn de reguliere regels van toepassing. Voor (erkende) paradarters gelden de volgende afwijkende regels.

2. Indien een speellocatie beschikt over een voor paradarten ingerichte en als zodanig door de DBZP goedgekeurde dartbaan, mag een paradarter besluiten zijn of haar wedstrijden op die baan te gooien. Alleen spelers die kwalificeren als paradarter in de zin van de WDDA mogen hun officiële wedstrijden op die speciale baan gooien.
3. Een paradarter is niet verplicht gebruik te maken van de baan voor paradarten. In plaats daarvan kan ook gebruik worden gemaakt van de reguliere baan. Het is tijdens een eenmaal gestarte wedstrijd niet toegestaan van dartbaan te wisselen. De baan waar een paradarter zijn of haar eerste officiële pijl werpt, bepaalt voor die dag (of spelevond) de keuze.
4. Nemen aan een dartpartij één of meer paradarters en één of meer niet-paradarters deel, dan kan die partij op verschillende banen gespeeld worden. Voor het spelverloop gelden de gewone regels. Zo dienen tegenstanders nog steeds elkaars beurt af te wachten en mag een speler, die op de ene baan speelt, zich niet al tijdens de beurt van de tegenstander op de andere baan achter de werplijn opstellen. Dit kan de andere speler immers hinderen.
5. Om als paradarter deel te nemen aan wedstrijden die door de DBZP worden georganiseerd, dient de speler te vallen onder één van de criteria van de WDDA (World Disability Darts Association). Deze zijn bij de DBZP op te vragen. Bij twijfel of een speler valt onder de criteria kan contact worden opgenomen met de DBZP via [wedstrijdsecretaris@dbzp.nl](mailto:wedstrijdsecretaris@dbzp.nl).

#### **Art. 21. SLOTBEPALING**

In alle gevallen waarin het competitiereglement niet voorziet, beslist het Bestuur.

