

# WEDSTRIJDREGLEMENT D.B.Z.P. ZOMERCOMPETITIE

## INHOUD

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

# WEDSTRIJDREGLEMENT

## D.B.Z.P. ZOMERCOMPETITIE

---

### ART. 1. ALGEMEEN

1. Dit reglement is van toepassing op de door de DBZP georganiseerde zomercompetitie.
  2. Van 1 juni tot en met 31 augustus van hetzelfde kalenderjaar wordt een competitie voor dartteams georganiseerd, genaamd zomercompetitie.
  3. De competitie kent 2 divisies die als volgt kunnen zijn onderverdeeld:
    - a. Hoog
    - b. Laag
  4. Divisies bestaan uit één of meer poules.
  5. Elk team dient te streven naar een zo hoog mogelijke eindrangschikking.
  6. De Zomercompetitie kent een andere teamgrootte (3 – 3) dan de reguliere competitie (4 – 4)
- 

### 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, discriminator of obsceen 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.
- 

### ART. 3. DIVISIE-INDELING

1. Teams worden naar inzicht van de competitieleider ingedeeld in de categorie Hoog of Laag.
  2. Het staat een team vrij om bij inschrijving bij de opmerkingen aan te geven of zij willen uitkomen in de Hoge of Lage divisie. Dit geeft echter geen garantie op indeling in de desbetreffende poule wanneer de competitieleider anders beslist.
- 

### ART. 4. BIJ- OF OVERSCHRIJVING VAN SPELERS

1. Gedurende de laatste 4 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:
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.

# WEDSTRIJDREGLEMENT

## D.B.Z.P. ZOMERCOMPETITIE

---

### 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 speelavond hebben verzet. Een verzette wedstrijd kan ook in een weekend gespeeld worden.
5. Een verzoek tot het bepalen van een nieuwe speeldatum op grond van 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.
6. 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;
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.

### 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 basisspelers. Daarbij mag een team maximaal 1 reservespeler 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).
  - a. Reservespelers mogen niet worden ingezet bij de singles
6. Captains hebben op de speeldatum de beschikking over pascontrole via de captainstoel op de app van Teambeheer, zodat die kan controleren of spelers speelgerechtigd zijn.
7. Een wedstrijd mag worden gestart wanneer nog niet alle spelers aanwezig zijn. Verlate spelers dienen uiterlijk om 21:00 uur aanwezig te zijn of – wanneer dit eerder is – uiterlijk voordat de partij, voorafgaand aan die waaraan de verlate speler geacht wordt deel te nemen, is afgelopen. Is de verlate speler niet tijdig aanwezig dan is hij of zij 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.
8. 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, teamgame en captainsgame.
9. Voor aanvang van iedere koppel- en teamwedstrijd dient de opstelling van die partij op beide wedstrijdformulieren te zijn genoteerd.
10. Indien een captain een reservespeler wil inzetten, dient aan de captain van de tegenpartij

# WEDSTRIJDREGLEMENT

## D.B.Z.P. ZOMERCOMPETITIE

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.

11. 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.
12. 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.
13. 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.
14. 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 niet-speelgerechtigde speler voor is opgesteld. Dit team wordt geacht niet te zijn opgekomen, zonder afbericht.

### ART. 8. SPELSYSTEMEN

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

	<b>Singles (3 punten)</b>	<b>Koppels (3 punten)</b>	<b>Trio (1 punt)</b>	<b>Solo (1 punt)</b>	<b>Punten (totaal)</b>
<b>Hoog</b>	501, best of 7 legs	701, best of 5 legs	901, best of 3 legs	501, best of 7 legs	8
<b>Laag</b>	501, best of 5 legs	501, best of 5 legs	701, best of 3 legs	501, best of 5 legs	8

2. Algemeen
  - a. Het thuis spelende team begint de wedstrijd, vervolgens wordt per partij gewisseld;
  - b. 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.;
  - c. Bij de koppels spelen spelers 1 en 2 van beide teams het eerste koppel. Vervolgens koppelt speler 2 met speler 3 en tot slot speler 1 met speler 3. Een wisselspeler mag worden ingebracht ter vervanging van een speler op een willekeurige positie.
  - d. Voor elke gewonnen single, koppel, teamgame of solo ontvangt het team een wedstrijdpunt.
3. Spelsystemen 501, 701 en 901

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 901 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 5' zijn 3 gewonnen legs benodigd voor de overwinning en het daarbij behorende wedstrijdpunt, bij een 'best of 7' zijn 4 gewonnen legs benodigd voor de overwinning en het daarbij behorende wedstrijdpunt.
4. Puntenwaardering

Tijdens de zomercompetitie wordt er gespeeld om 8 wedstrijdpunten. Het team welke 5- of meer wedstrijdpunten behaald krijgt 3 punten op de ranglijst. Wanneer de wedstrijd eindigt in 4-4

# WEDSTRIJDREGLEMENT

## D.B.Z.P. ZOMERCOMPETITIE

ontvangen beide teams 1 punt op de ranglijst. Een team welke 3- of minder punten behaald ontvangt geen punten op de ranglijst.

---

### 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 toegestaan wanneer er aan onderstaande voorwaarden wordt voldaan:
  - a. De tablet welke gebruikt wordt moet minimaal een diagonale schermgrote hebben van 9.7 inch
  - b. De laatste 3 geworpen scores moeten zichtbaar zijn gedurende de wedstrijd
  - c. De scores moeten na invoer nog gewijzigd kunnen worden in geval van foutieve notatie
  - d. Het thuis spelende team bepaalt of de scores handmatig of elektronisch worden bijgehouden. De keuze welke hierin gemaakt wordt geldt voor de gehele wedstrijd en mag zodra de wedstrijd is begonnen niet meer worden gewijzigd.
  - e. Spelers welke niet met voor- en/of achternaam in het gebruikte score systeem willen worden opgenomen hebben het recht om als "anonieme speler" mee te spelen. Echter zal de naam van de speler wel op het wedstrijdformulier en in het uitslagenprogramma van teambeheer verschijnen.
3. De speler/spelster 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/spelster moet uitgooien.
4. De score wordt genoteerd nadat de speler/spelster 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/spelster 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. Darts die op een onsportieve manier naar het bord worden geworpen tellen niet mee voor de score.
9. Darts die worden nagegooid tellen mee voor de score. Hierdoor kan een ander puntentotaal overblijven dan voor de nagegooide dart was genoteerd.
10. 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.
11. Gebruik van telefoons, tablets of andere elektronica tijdens een wedstrijd is voor spelers en schrijvers niet toegestaan tenzij het een tablet betreft welke voor de gehele wedstrijd in gebruik is.
12. Roken is niet toegestaan op en aan de dartbaan door spelers en schrijver. Eventuele rookpauzes mogen de voortgang van de wedstrijd niet belemmeren.
13. 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

# WEDSTRIJDREGLEMENT

## D.B.Z.P. ZOMERCOMPETITIE

- 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 wanneer er sprake is van een dubbele ontmoeting. Bij een divisie of poule waarin teams elkaar 1x treffen vervallen alle tegen het uitgeschreven team behaalde punten.

---

### 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 3 punten.
4. 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. Komt een team meer dan 2 keer in één seizoen niet opdagen dan wordt dat team uit de door de DBZP georganiseerde zomercompetitie genomen.

---

### ART. 13. KAMPIOENEN/EINDRANGSCHIKKING

1. Het team dat in zijn poule het hoogste aantal punten behaalt, is winnaar van die poule.

# WEDSTRIJDREGLEMENT

## D.B.Z.P. ZOMERCOMPETITIE

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 saldo van de behaalde wedstrijdpunten van toepassing. De verloren wedstrijdpunten worden afgetrokken van het aantal gewonnen wedstrijdpunten.
4. Geven bovenstaande criteria geen uitsluitsel, dan telt de stand van alleen de gewonnen wedstrijden.
5. Geeft de stand van de gewonnen wedstrijden evenmin een winnaar, dan wordt tussen deze teams, indien dat van belang is, een beslissingswedstrijd georganiseerd. Het team dat het hoogste aantal punten behaalt, neemt in de eindstand de hoogste positie in.

---

### ART. 14. 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.
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. 15. BAANCONTROLE

1. Baancontroles worden niet tijdens de zomercompetitie gehouden.
2. Alleen banen die tijdens de reguliere competitie zijn goedgekeurd mogen tijdens de zomercompetitie gebruikt worden als wedstrijdbaan.

---

### ART. 16. 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. Constataert 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. 17. 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 18. 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,

# WEDSTRIJDREGLEMENT

## D.B.Z.P. ZOMERCOMPETITIE

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 wedstrijdbaan 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 aforbericht. 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. 18. 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



# WEDSTRIJDREGLEMENT

## D.B.Z.P. ZOMERCOMPETITIE

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. 19. 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 speelavond) 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. 20. SLOTBEPALING

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