

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 er tevens een bekercompetitie georganiseerd.
3. De Competitie kent 4 divisies die als volgt zijn onderverdeeld;
 - a. Eredivisie
 - b. Eerste divisie
 - c. Tweede divisie
 - d. Derde divisie
4. Divisies bestaan uit één of meer poules. Het bestuur streeft naar een “piramide” opbouw wat wil zeggen dat er bij voorkeur meer poules zijn in de 3^e divisie dan in de 2^e divisie, meer poules in de 2^e divisie dan in de 1^e divisie en meer poules in de 1^e divisie dan in de Eredivisie.
5. De bekercompetitie bestaat uit 2 poules: Poule A (beker hoog) en poule B (beker laag). Poule A is voorbehouden aan teams die uitkomen in de eredivisie of de 1^e divisie. Poule B is voorbehouden aan teams die uitkomen in de 2^e of 3^e divisie.
6. Alleen teams welke deelnemen aan de reguliere 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 staan.
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 inschrijvingsperiode, 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 een reservecaptain. 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 reservecaptain 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 Art.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 eerste divisie.
5. Het bestuur is gerechtigd team naar sterkte in te delen, ook indien geen dispensatie is aangevraagd. Het bestuur kan bij teamcaptains en dartsbonden in de aangrenzende regio's 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 worden.
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 één divisie lager speelt; of
 - d. Dat meer dan één divisie lager speelt, mits overschrijving plaatsvindt na afronding van de eerste speelhelte en voorafgaand aan de start van de tweede speelhelte.
3. Overschrijving van een speler is pas definitief zodra de wedstrijdsecretaris met de overschrijving heeft ingestemd.

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 Art.6 van dit reglement) de speelavond hebben verzet. Een verzette wedstrijd kan ook in een weekend gespeeld worden.
5. Een wedstrijd kan worden bepaald op 4 mei (dodenherdenking). Wil een team die datum niet spelen 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 zullen 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, Sinterklaas, 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 4 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 datum akkoord dan is de aangevraagde datum definitief.
4. Wedstrijden uit de eerste competitiehelft dienen uiterlijk gespeeld te zijn voor de start van de tweede competitiehelft. Verzette wedstrijden uit de tweede competitiehelft dienen uiterlijk 4 speelweken voor het einde van de competitie gespeeld te zijn. Wedstrijden die vallen binnen de laatste 4 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. Diegene 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 4 basisspelers. Daarbij mag een team beschikken over maximaal 2 reservespelers.
4. Een team mag allen 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 bepaald voor de opstellen en volgorde van de singlepartijen (zie Art.8.2 sub b).
6. Reservespelers mogen niet worden ingezet bij de:
 - a. Round Robin in de Eredivisie en eerste divisie.
 - b. Singles in de tweede en derde divisie.
7. Heeft een team slecht drie basisspelers dan mag de captain van dat team zelf bepalen welke plaats op het wedstrijdformulier leeg blijft. Beschikken beide teams over drie basisspelers, dan dient het thuisspelende team plaats 3 en het uitspelende team plaats 4 op het wedstrijdformulier op 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 om uiterlijk 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 er sprake is van een onreglementaire opstelling. Dit geldt voor zowel de Round Robin, singels, 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 gemaakt te worden gemaakt welke basisspeler wordt gewisseld. Een eenmaal gewisselde speler mag aan andere te spelen partijen van die wedstrijd niet meer deelnemen.
13. Aan het eind van de wedstrijd dient de uitslag op de wedstrijdformulieren te worden vermeld en beide teamcaptains dienen de wedstrijdformulieren 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 ten alle tijden 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 vals spelen 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 speelgerechtigd was, dan kan de andere partij de wedstrijd claimen conform Art.11, gevolgd door toepassing van Art.12 op het team waar de niet-speelgerechtigde speler voor is opgesteld. Dit team wordt geacht niet te zijn opgekomen, zonder afmelding.

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 7.	701, Best of 5.	9
1e DIVISIE	Round Robin, Best of 9.	501, Best of 5.	501, Best of 5.	9
	Singels (4 punten)	Koppels (4 punten)	Teamgame (1 punt)	Punten (totaal)
2e DIVISIE	501, Best of 5.	501, Best of 5.	1001, Best of 1.	9
3e DIVISIE	501, Best of 5.	501, Best of 5.	1001, Best of 1.	9
	Singels (4 punten)	Koppels (4 punten)	Teamgame (1 punt)	Punten (totaal)
BEKER HOOG	501, Best of 5.	501, Best of 5.	Tactics, 5 kruizen met punten. Best of 1.	9
BEKER LAAG	501, Best of 5.	501, Best of 3.	Tactics, 5 kruizen met punten. Best of 1.	9

2. Algemeen

- a. Het uitspelende team begint de wedstrijd vervolgens wordt er per partij gewisseld;
- b. Singels worden gespeeld door de basisspelers op het wedstrijdformulier. Hierbij wordt de volgorde aangehouden zoals bedoeld op het door de DBZP verstrekte wedstrijdformulier.
- c. De eerste 2 koppels per team dienen door 4 verschillende spelers te worden gespeeld - of bij 3 basisspelers, door 3 verschillende spelers en één lege plaats -. Na de tweede koppelpartij blijft het thuisspelende koppel staan. Koppels blijven onveranderd gedurende de wedstrijd, met uitzondering van het inbrengen van reservespelers zoals bedoeld in Art7.12.
- d. Voor elke gewonnen single, koppel of teamgame ontvangt het winnende team één wedstrijdpoint.

3. Spelsysteem Round Robin

- a. Hierbij wordt telkens 1 leg 501 gespeeld door 4 verschillende spelers. Het team dat als eerst 5 legs wint, wint het wedstrijdpoint.
- b. De legs hoeven niet te worden gestart met het gooien van een dubbel, de legs dienen wel beëindigd te worden met het gooien van een dubbel.
- c. De spelersvolgorde is terug te vinden op het door de DBZP uitgegeven Round Robin wedstrijdformulier. Deze volgorde is niet leidend voor de te volgen singlewedstrijden en dus geheel onafhankelijk.
- d. Indien een wedstrijd wordt begonnen met een Round Robin (eredivisie en eerste divisie) start het thuisteam aan de singlewedstrijden weke na de Round Robin gespeeld worden, vervolgens wordt er om-en-om aan de wedstrijden begonnen.

4. Spelsystemen 501, 701 en 1001

- a. 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 2e en 3e divisie start het uitspelende team aan de singles, vervolgens wordt er om-en-om aan de wedstrijden begonnen.

5. Spelsysteem Tactics

- a. 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 gegooid 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 gegooide 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 thuisspelend team is verantwoordelijk voor het bijhouden van de gegooide scores.
2. Het gebruik van een elektronisch scorebord is toegestaan mits er aan de volgende 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.

.* Het thuisspelend 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.

.* 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 zichtbaar zijn zoals dat bij niet-elektronisch schrijven ook het geval is.

3. De speler/spelster mag op elk moment tijdens zijn/haar beurt bij de schrijver informeren naar de gescoorde of resterende 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 gegooide score is genoteerd of door de schrijver is uitgesproken. Na het uitnemen van de pijlen is geen beroep meer mogelijk. Als de darts zijn uitgenomen vóór de schrijver de score heeft genoteerd of uitgesproken dan telt de score die de schrijver meent gezien te hebben.
6. Alle verzoeken om vastgelegde scores en afgetrokken getallen te controleren of te veranderen dienen plaats te vinden voordat de speler/spelster zij/haar volgende beurt begint.
7. De schrijver let op of men zich houdt aan de werpafstand (de voet dient geheel achter de oche te zijn). Indien een speler zich na een waarschuwing hier niet aan 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. (Tablets ten behoeve van elektronisch schrijven uitgezonderd).

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. Wedstrijden mogen alleen gespeeld worden op door de DBZP goedgekeurde banen. Een verzoek om op een niet-goedgekeurde baan te spelen dient te worden geweigerd. Wanneer geen goedgekeurde dartbaan wordt aangeboden, kan het uit spelende team de wedstrijd claimen.

Art. 10. UITSLAGENPROGRAMMA

1. De wedstrijdresultaten dienen te worden ingevoerd in het uitslagenprogramma 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 de 99, alsmede legs die binnen 6 beurten (18 darts) zijn uitgegooid kunnen in het uitslagenprogramma 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 de wedstrijdsecretaris 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^e competitiehelft betreft;
 - c. Minimaal het aantal wedstrijdpunten dat in de 1^e 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^e malen niet komt opdagen worden:
 - a. 2 punten in mindering gebracht wanneer vooraf afbericht is gegeven aan de tegenstander en de wedstrijdsecretaris; of
 - b. 5 punten in mindering gebracht wanneer niet vooraf afbericht is gegeven aan de tegenstander en wedstrijdsecretaris.
- 2.** Op de in de competitie behaalde punten van een team dat ten 2^e male niet komt opdagen worden:
 - a. 5 punten in mindering gebracht wanneer vooraf afbericht is gegeven aan de tegenstander en de wedstrijdsecretaris; of
 - b. 9punten in mindering gebracht wanneer vooraf afbericht is gegeven aan de tegenstander en de wedstrijdsecretaris.
- 3.** Is er sprake van niet, tijd 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 verliezersronde). Daarnaast wordt de punten straf (Art 12.1, Art 12.2) 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 zijn georganiseerd.

Art. 13. KAMPIOENEN/DEGRADANTEN

- 1.** Het team dat in zijn poule het hoogst aantal punten behaald, 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, dat 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 meerdere 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. Na het bekendmaken van de poule-indeling en het competitieprogramma zal het bestuur beslissen of er aan het eind van het seizoen play-off wedstrijden georganiseerd zullen worden voor promotie en/of degradatie.
4. Indien een team in de loop van het seizoen de competitie verlaat, wordt dat team als niet ingeschreven beschouwd. In dat geval kan in de betreffende poule het voorlaatste team rechtstreeks degraderen. Het team dat de competitie vroegtijdig 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 vroegtijdig 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 de 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 de dartbanen op objectieve en subjectieve criteria.
3. De objectieve criteria zijn:
 - a. Hoogte van het bord (Art 19.2).
 - b. Werpafstand en diagonaal (Art 19.3).
 - c. Oche (Art 19.3).
 - d. Scorebord (Art 19.5).
 - e. DBZP-kenmerk (Art 19.9).
 - f. Afstanden verlichting LED surround (Art 19.7).
4. De subjectieve criteria zijn:
 - a. Overige verlichting (Art 19.7 en Art 19.8).
 - b. Status van het dartbord (Art 19.1).

- c. Vrije ruimte rond speler (Art 19.6).
 - d. Plaats van de schrijver (Art 19.7 en Art 19.8).
 - e. Plaatsing scorebord (Art 19.5).
 - f. Beschermende laag (Art 19.4).
 - 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 of het bestuur 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 herkeuren mag de baan bespeeld 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 het keuren van een afgekeurde baan verzoeken via 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 redelijk, 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 de 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 verlas en bepaalt of de aanleiding bestaat om één of meer maatregelen te treffen.

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 competitie bestemde dartbanen, inclusief verlichting en dartborden, te laten voldoen aan de eisen zoals gesteld in Art 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 de 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 liveoptredens, toernooien, e.d. een uitspelend team kan, indien hiervan sprake blijkt, weigeren te spelen en de wedstrijd claimen conform Art 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 er sprake is van een officieel bezoek- of kroeg verbod – kan dat uitspelende team de wedstrijd claimen conform Art 11, gevolgd door de toepassing van Art 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 nadat:
 - a. Dit op concrete wijze bij de justitiële autoriteit is geregistreerd;
 - b. Het bestaan van het verbod voorafgaand aan de wedstrijd schriftelijk aan bestuur is medegedeeld; en
 - c. De betrokken speler(s) tijd is/zijn geïnformeerd.

Art. 19. MATERIËLE BEPALINGEN

1. Een dartbord moet voldoen aan de volgende eisen:
 - a. Het bord dient in goede staat te zijn, zonder beschadigingen;
 - b. Het bord moet volkomen vlak zijn;
 - c. De draden moeten goed zichtbaar zijn en niet glimmen;
 - d. De nummering moet aanwezig zijn en dient juist bevestigd te zijn; en
 - e. De dubbel 20 moet rood zijn.

2. Het middelpunt van de bull moet zich op een hoogte van 1,73 meter (+ of - 1 cm) bevinden, verticaal gerekend ten opzichte van de werplijn. Indien het een baan betreft voor paradarten (Art 20) dan dient het middelpunt van de bull te zijn bevestigd op een hoogte van 1.37 meter (+ of - 1 cm).
3. De achterkant van de werplijn moet zich op 2,37 meter bevinden, horizontaal gerekend ten opzichte van de voorkant van het bord. Tevens geldt een diagonale lijn van 2.93 meter 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 van de oche bedraagt minimaal 61 cm. Een baan voor paradarten (Art 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 meter zijn.
7. Het dartbord moet voorzien zijn van goede verlichting. Die kan bijvoorbeeld geleverd worden door (tenminste) 2 spots, een tl-balk, LED verlichting of een zogenaamde "surround verlichting". De verlichting moet aan de volgende eisen voldoen:
 - a. De verlichting mag nooit een verblindende uitwerking hebben op de spelers of schrijvers;
 - b. De gemeten lichtsterkte op de trippel 20, 16 en 15 moet minimaal 600lux bedragen;
 - c. De kleur van de verlichting dient tussen de 2700 en 3000 Kelvin te liggen.
 - d. De opstelling van de verlichting maf de speler op geen enkele wijze hinderen of belemmeren bij zijn worp;
 - e. Het schrijfbord dient op zodanige wijze verlicht te zijn dat het voor de spelers duidelijk zichtbaar is; en
 - f. Indien er gebruik wordt gemaakt van een "LED surround verlichting" dan dient de gemeten lichtsterkte op de bull minimaal 300 lux te zijn. Daarnaast dient de verticale afstand van de bull tot de bovenste rand van de surround minimaal 27,5 cm te zijn. Dit geldt bij een diepte van 9,5 cm of kleiner. Elke 0,5 cm extra diepte geeft een stijging van 1 cm betreffende de minimaal verticale afstand van de bull tot de bovenste rand van de surround.
8. Iedere (al dan niet onder voorbehoud) door de DBZP 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 dartbaan en zodanig dat duidelijk is op welke baan het schildje of sticker betrekking heeft.
9. Elk soort steeltip dart kan worden gebruikt, voor zover de lengte niet meer dan 30,5 cm is en het gewicht niet hoger dan 50 gram is.
10. In een straal van 10 cm rondom het dartbord dient voldoende pijl- beschermd materiaal aanwezig te zijn.

11. Klachten over dartbanen kunnen per post (t.a.v. het bestuur) of via de e-mail (klachten@bdzp.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.
2. Indien een speellocatie beschikt over een voor paradarten ingerichte en zodanig door de DBZP goedgekeurde dartbaan, mag een paradarter besluiten zijn of haar wedstrijden op die baan te spelen. Alleen spelers welke gekwalificeerd zijn als paradarter in de zin van de WDDA mogen hun officiële wedstrijden op een voor paradarten ingerichte dartbaan spelen.
3. Een paradarter is niet verplicht gebruik te maken van een voor paradarten ingerichte dartbaan. In plaats daarvan kan ook gebruik worden gemaakt van een reguliere dartbaan. Het is tijdens een eenmaal gestarte wedstrijd niet toegestaan van dartbaan te wisselen. De baan waar de paradarter zijn of haar eerste officiële pijl werpt bepaalt voor die dag of speelvond de keuze.
4. Nemen aan een wedstrijd één of meer paradarter en één of meer niet-paradarters deel, dan kan die partij op verschillende borden worden gespeeld. Voor het spelverloop gelden de gewone regels. Zo dienen tegenstanders nog steeds elkaars beurt af te wachten en mag een speler, die op de ne 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 door de WDDA (World Disability Darts Association) gestelde criteria. Deze zijn bij het bestuur van 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

Art. 21. SLOTBEPALING

1. In alle gevallen waarin het competitierglement niet voorziet, beslist het bestuur.