



www.dartsindelft.nl

Wedstrijdreglement Darts in Delft

Versie: september 2024

Artikel 1

Elk seizoen wordt er door het bestuur, in het bijzonder de competitieleiding, een competitie georganiseerd.

Artikel 2

De competitieleiding stelt voor het begin van een nieuw seizoen het wedstrijd-schema vast. Het wedstrijd-schema en standen worden gepubliceerd in Teambeheer. Uitslagen worden door de (reserve)captains ingevuld en geaccordeerd in Teambeheer.

Artikel 3

Het seizoen loopt van 1 augustus tot en met 31 juli van het daaropvolgende jaar. Voor leeftijdsgrenzen geldt 1 september als peildatum.

Artikel 4

- a. Aan de competitie kan alleen worden deelgenomen door leden van Darts in Delft (DiD). Dit zijn zij die aangemeld en geregistreerd zijn bij de ledenadministratie en bovendien hun contributie tijdig hebben voldaan. DiD-leden mogen niet uitkomen in competities van andere bij de NDB aangesloten dartsorganisaties.
- b. Bij aanmelding krijgt elke speler een uniek lidnummer.
- c. Een speler kan alleen meedoen aan de competitie van Darts in Delft als hij of zij 16 jaar of ouder is. Een maximum leeftijdsgrens wordt niet gehanteerd.
- d. De competitie wordt gespeeld in teamverband. Spelers zijn gerechtigd uit te komen voor dat team, waarvoor ze zich bij de ledenadministratie hebben ingeschreven.
- e. Een speler kan zich slechts voor één team inschrijven.
- f. Na voltooiën van de inschrijving is het spelersspasje beschikbaar in de Teambeheer-app.

Artikel 5

- a. Elk seizoen dienen teams zich opnieuw in te schrijven via Teambeheer. Captains van bestaande teams krijgen hiervan een email. Nieuwe teams kunnen zich via Teambeheer of via de ledenadministratie aanmelden.
- b. Een team dat deelneemt aan de competitie dient uit minimaal 4 personen te bestaan en dient ervoor te zorgen dat het team het gehele seizoen uit minimaal 4 personen blijft bestaan op straffe van uitsluiting van de competitie.
- c. Nieuwe teamleden kunnen ingeschreven worden tot 1 april van het lopende seizoen. Na deze datum is toestemming van het bestuur vereist.

Artikel 6

- a. Een speler kan maximaal 1 keer per seizoen van team wisselen. Dit kan tot uiterlijk 15 februari van het lopende seizoen. Een speler die van team wisselt dient ervoor te zorgen dat de wisseling wordt aangevraagd in Teambeheer en dat de betaling van de hieraan verbonden administratiekosten wordt voldaan.
- b. De administratiekosten voor het wisselen van team bedragen €3,00.
- c. Na overschrijving van het oude team naar het nieuwe team, waarbij beide teams hun wedstrijden spelen in de DiD-competitie, is het die speler niet toegestaan de eerstvolgende 4 competitie- en/of bekerwedstrijden uit te komen voor het nieuwe team, tenzij het bestuur hier nadrukkelijk toestemming voor verleent.
- d. Een speler die zich nieuw inschrijft bij een team dat zijn wedstrijden speelt in de DiD-competitie, terwijl hij eerder tijdens datzelfde seizoen deelnam aan een competitie van een andere bij de NDB aangesloten bond, is niet toegestaan de eerstvolgende 4 competitie- en/of bekerwedstrijden uit te komen voor het nieuwe team, tenzij het bestuur hier nadrukkelijk toestemming voor verleent.
- e. Indien het oude team gedurende het seizoen ophoudt te bestaan kan de overgeschreven speler door het bestuur (alsnog) voor een aanvullend nader aantal te bepalen weken uit de competitie genomen worden. (zie ook artikel 6g.)
- f. Spelers uit een team dat gedurende de competitie ophoudt te bestaan mogen 8 competitie- en/of bekerwedstrijden niet voor een ander team uitkomen.
- g. De captain van een team dat gedurende de competitie ophoudt te bestaan wordt geschorst als captain voor het lopende en het volgende seizoen.
- h. Wanneer een team gedurende het seizoen ophoudt te bestaan voordat de eerste competitiehelft van het seizoen volledig is afgerond, zullen alle wedstrijden van dit team worden geschrapt en de uitslagen van deze wedstrijden **niet** worden meegeteld in de stand van de betreffende divisie. Als gevolg zullen ook de bijbehorende resultaten van de in die competitiehelft gespeelde singles geschrapt worden uit de singlestand voor de betreffende competitie.
- i. Wanneer een team gedurende het seizoen ophoudt te bestaan, maar de eerste competitiehelft wel volledig heeft afgerond, zullen alle uitslagen van de eerste competitiehelft volledig meetellen in de stand van de betreffende divisie. De gespeelde wedstrijden uit de tweede competitiehelft worden dan geschrapt en tellen niet mee voor de stand in die divisie. Als gevolg zullen ook de bijbehorende resultaten van de in die competitiehelft gespeelde singles geschrapt worden uit de singlestand voor de betreffende competitie.
- j. Een competitiehelft wordt in artikel 6j. als 'volledig afgerond' beschouwd als er voor alle wedstrijden uit die competitiehelft een geldige uitslag bekend is. Ook een toegekende claim is een geldige uitslag. Als er nog een wedstrijd ingehaald moet worden uit een competitiehelft is die betreffende competitiehelft dus niet volledig afgerond.

Artikel 7

- a. De competitie wordt gespeeld in divisies van verschillende sterkte. Voor de aanvang van de competitie wordt door de competitieleiding in overleg met het bestuur het aantal divisies vastgesteld. Dit is afhankelijk van het aantal inschrijvingen voor dat seizoen. Uitgangspunt is het aantal divisies waarmee het vorige competitieseizoen is afgesloten.
- b. Voor alle divisies bestaat de competitie per divisie uit een dubbel wedstrijdprogramma, dat betekent dat ieder team 2 keer (1 keer thuis en 1 keer uit) tegen de andere teams uit diezelfde divisie speelt.
- c. In het geval dat er wijzigingen optreden in artikel 7b. en/of artikel 7c., dan zal het bestuur dit voor aanvang van het seizoen bekend maken op de Algemene Ledenvergadering.

Artikel 8

- a. De plaatsing van een team in een divisie wordt bepaald door de plaats die een team de vorige competitie in zijn divisie behaald heeft. Daarbij moet dat team hetzelfde blijven zoals beschreven in artikel 8b.
- b. Bij het uiteenvallen van een team tijdens een competitie alsmede bij het uiteenvallen van een team tussen twee competitierondes in wordt een team als hetzelfde team beschouwd, indien ten minste drie spelers in het team blijven spelen en wanneer er geen sprake is van een splitsing zoals beschreven in artikel 8c. Indien twee spelers van het voormalige team een nieuw team formeren en er geen sprake is van een splitsing zoals beschreven in artikel 8c, hebben zij de keuze door te gaan als het oude team of als een nieuw team.
- c. Wanneer een voormalig team zich splitst in meerdere nieuwe teams en de nieuwe teams het niet eens zijn over welk team doorgaat als het oude team, waarbij alle nieuwe teams voldoen aan artikel 8b, dan gaat het nieuwe team dat de meeste spelers van het oude team telt, door als het oude team. Wanneer alle nieuwe teams evenveel spelers van het oude team tellen dan wordt het team waarin de captain van het oude team gaat spelen beschouwd als het oude team. In het geval dat de captain niet meespeelt, dan wordt het team dat zich onder de naam van het oude team inschrijft beschouwd als het oude team. Wensen meerdere teams dezelfde naam te voeren dan wordt het team dat in dezelfde speelgelegenheid blijft spelen beschouwd als het oude team. Is ook dit gelijk, dan zal de competitieleiding bepalen welk team als het oude team doorgaat. In dat geval zal het andere team een nieuwe naam moeten kiezen en in de laagste divisie starten.

Artikel 9

- a. Een nieuw ingeschreven team wordt ingedeeld in de laagste divisie, tenzij artikel 9b. van toepassing is.
- b. Het bestuur kan besluiten een team hoger in te delen als daarvoor redenen bestaan. Deze redenen kunnen zijn: het wegvallen van teams uit hogere divisies of het oprichten van teams bestaande uit spelers die in de vorige competitie in hogere divisies speelden.

Artikel 10

- a. De promotie-/degradatieregeling wordt door het bestuur vastgesteld en voor aanvang van de competitie bekend gemaakt.

De promotie-degradatie plaatsen zijn zichtbaar in 'Teambeheer' per divisie (of poule);

Groen = kampioen en promotie (1e, 2e en 3e divisie);

Oranje = Nacompetitie promotie, behouden divisie of degradatie,

Rood = Rechtstreekse degradatie (Ere, 1e, 2e divisie).

- b. Indien twee of meer teams een gelijk gemiddelde halen bij een kampioenschap, dan worden er een of meerdere beslissingswedstrijden gespeeld.
- c. Indien twee of meer teams een gelijk gemiddelde halen bij promotie of degradatie dan telt het onderlinge resultaat, is ook dit gelijk dan telt het aantal punten gehaald in de uitwedstrijden. Mocht ook dit geen beslissing brengen dan zal het bestuur besluiten of er een beslissingswedstrijd wordt gespeeld of dat er wordt geloot.

Artikel 11

- a. De competitiewedstrijden dienen gespeeld te worden in een dartsaccommodatie die voor eenieder openbaar toegankelijk is en die voldoet aan de daarvoor vastgestelde eisen, zoals die staan vermeld in Bijlage A van het wedstrijdreglement.
- b. Het bestuur streeft naar regelmatige controle door een baancommissie. Wanneer een accommodatie niet voldoet aan de door het bestuur gestelde eisen kan besloten worden om in de betreffende accommodatie geen officiële DiD-wedstrijden meer te laten spelen.

Artikel 12

- a. Een competitiewedstrijd wordt gespeeld tussen teams van 4 spelers. Per wedstrijd mogen er per team maximaal 2 reserves van dat team ingezet worden.

Artikel 13

- a. Een wedstrijd wordt gespeeld volgens het spelsysteem zoals aangegeven in Bijlage B van het wedstrijdreglement.
- b. De volgorde van de verschillende onderdelen wordt geacht dezelfde te zijn als omschreven in Bijlage B van het wedstrijdreglement en zoals ook vermeld op het wedstrijdformulier.
- c. Bij zowel de singles als de koppels en de teamwedstrijd zal aan het begin van het seizoen door het bestuur bekend worden gemaakt over hoeveel legs ieder wedstrijdonderdeel gespeeld wordt (best of 1, 3, 5 of nog meer). Zonder expliciete vermelding zal het aantal legs van elk wedstrijdonderdeel overeen komen met het aantal van het voorgaande seizoen en zoals omschreven in bijlage B.
- d. Het team dat op bezoek komt begint het 1^e, 3^e, 5^e, 7^e en 9^e onderdeel, het thuisspelende team begint de overige onderdelen.
- e. De 501, de 701 en de 1001 worden gespeeld met een open begin en beëindigd met een dubbel.
- f. Bij een wedstrijdonderdeel over meer dan 1 legs wordt de speler die, of het koppel dat, de beslissende laatste leg van dit wedstrijdonderdeel mag beginnen bepaald door het werpen van een dartpijl voor de Bull. Dit "Bullen" gebeurt dus bijvoorbeeld bij 2-2 in een wedstrijdonderdeel over 5 legs, of bij 1-1 in een wedstrijdonderdeel over 3 legs.
- g. Bij het "Bullen" gooit de speler die de eerste leg van het betreffende wedstrijdonderdeel is begonnen, als eerste voor de Bull. Indien deze eerste dart in de single- of double Bull is beland, mag de andere speler kiezen of deze dart verwijderd moet worden of niet, alvorens zelf voor de Bull te gooien. Na een gelijke worp van beide spelers, mag de speler die zijn dart het dichtst bij de Bull heeft geworpen beginnen aan de laatste leg van dit wedstrijdonderdeel. Daarbij wint een dart in de *double Bull* het altijd van een dart in de *single Bull*, en een dart in de *single Bull* wint het altijd van een dart buiten de Bull. Als beide darts in de *single* of *double Bull* zijn beland, of als de schrijver oordeelt dat beide darts op dezelfde afstand van de Bull zijn beland, dan moeten beide spelers opnieuw, maar in omgekeerde volgorde, gooien. Dit herhaalt zich totdat er een beslissing is.
- h. Als een speler, tijdens het "Bullen", oftewel het werpen van een dart op de Bull, een bouncer gooit (oftewel: als de gegooide dart terugkomt van het bord en op de grond valt), dan geldt dit als een ongeldige worp en mag de betreffende speler opnieuw een dart gooien voor de Bull.
- i. Het gooien voor de Bull om te bepalen wie de beslissende leg mag beginnen geldt alleen voor wedstrijdonderdelen die uit meerdere legs bestaan, zoals een best of 3 of een best of 5. Dit betekent dus dat voor een koppel TacTics, best of 1, of een teamgame 1001, best of 1, de beginnende partij wordt bepaald aan de hand van artikel 19e. en dus niet door middel van het gooien voor de Bull.
- j. De TacTics wordt gewonnen door degene die als eerste alles vol heeft en in punten voorstaat. Hebben beiden alles vol en evenveel punten, dan moet de TacTics worden overgespeeld.
- k. Na de eerste koppelwedstrijd (5^e wedstrijdonderdeel) worden beide koppels gewisseld. Na de tweede koppel (6^e wedstrijdonderdeel) mag het uit spelende team beslissen of hun koppel of dat van het thuis spelende team blijft staan en het 7^e wedstrijdonderdeel speelt.
- l. In geen geval zullen er wijzigingen in de wedstrijdonderdelen ten opzichte van het seizoen daarvoor plaatsvinden, zonder dat het bestuur dit bekend maakt voor aanvang van het seizoen, dit door middel van bekendmaking op de Algemene Ledenvergadering.

Artikel 14

- a. Een dart moet geworpen worden vanachter de werplijn, ook wel bekend als de oche.
- b. Een dart die na een werpbeweging op de grond komt, wordt beschouwd als geworpen.

Artikel 15

- a. Het team dat **thuis** speelt wordt geacht te schrijven, oftewel de scores bij te houden op een schrijfbord dat op gepaste afstand links of rechts van het dartbord hangt.
- b. Voor de telling geldt de plaats waar de punt van de dart het bord raakt.
- c. Er dient geteld te worden wanneer alle drie de darts geworpen zijn, dan wel wanneer het wedstrijdonderdeel met de eerste of tweede dart beëindigd is.
- d. De schrijver van de wedstrijd dient alleen de scores op het schrijfbord bij te houden. Desgevraagd kan hij de speler van informatie voorzien. De schrijver dient tijdens de worpen steeds voor zich op het bord te kijken, rustig te blijven staan en niet om te kijken.

Artikel 16

- a. Een competitiewedstrijd dient uiterlijk om 20:30 uur te beginnen. In onderling overleg mag hier van worden afgeweken.
- b. Voor aanvang van iedere wedstrijd dienen, onafhankelijk van elkaar, de opstellingen van beide teams te worden vastgesteld. Na het vaststellen van de opstelling en vóór aanvang van de eerste single dienen alle spelers die deelnemen aan de wedstrijd vermeld te worden op het wedstrijdformulier. Dit geldt ook voor reserves en/of spelers die ten tijde van het begin van de wedstrijd nog ontbreken.
- c. De captains van beide teams worden geacht de leden van het andere team te controleren **vóór** aanvang van de wedstrijd in de Teambeheer-app, dit kan alleen op de wedstrijddag vanaf 17:00 uur. Als een captain bij aanvang van de wedstrijd afwezig is, dan dient de reserve captain dat te doen.
- d. De singles worden gespeeld tussen de spelers van beide teams die op het wedstrijdformulier respectievelijk op posities 1 tot en met 4 vermeld staan. De volgorde waarin de spelers hun singles spelen, moet overeen komen met de volgorde waarin de spelers op het wedstrijdformulier staan. Een eventuele nummer 5 en/of 6 op het formulier staat reserve bij aanvang van de wedstrijd en spelen dus géén single.
- e. Een wissel mag uitsluitend plaatsvinden tussen een speler en een reserve en dus niet tussen 2 spelers. Een reserve kan uitsluitend ingezet worden voor het begin van een nieuw wedstrijdonderdeel en er mag niet terug gewisseld worden.
- f. Het samenstellen van de koppels is niet gebonden aan de volgorde op het wedstrijdformulier.
- g. Voor de aanvang van de teamgame wordt de volgorde van de spelers bepaald, deze hoeft echter niet gelijk te zijn aan de volgorde die op het wedstrijdformulier vermeld staat. Deze volgorde dient wel gedurende de gehele teamgame gehandhaafd te blijven.

Artikel 17

- a. Het wedstrijdformulier bestaat uit het origineel en 1 doorslag. Het originele wedstrijdformulier is voor het thuis-team, de gele doorslag voor de captain uit-team. Beide formulieren dienen tot einde seizoen te worden bewaard.
- b. Zo spoedig mogelijk na afloop van de wedstrijd, maar uiterlijk binnen 5 dagen dienen de wedstrijduit-

slag, de single- en koppeluitslagen en de bijzonderheden door één van beide captains ingevoerd te worden in Teambeheer en te worden 'gematcht' door de andere captain. Ingevulde uitslagen kunnen door de invullende captain nog tot 24 uur worden gecorrigeerd. Blijven de captains hierbij in gebreke. dan kan de competitieleider hiervoor 2 strafpunten toekennen.

- c. De captain die als 2^e de uitslagen invult in Teambeheer matcht in feite de door de tegenpartij ingevulde uitslagen, dit dient binnen 72 uur na het invullen door de tegenstander te gebeuren. Komen deze niet overeen dan volgt geen automatische goedkeuring. Controleer dus altijd goed of je alles juist hebt ingevuld.
- d. Mocht er discussie ontstaan over de ingevoerde gegevens dan zal de competitieleiding de wedstrijdformulieren opvragen. De betreffende wedstrijdformulieren dienen dan ook bewaard te worden.

Artikel 18

- a. Wanneer een team met 3 spelers komt opdagen, dan kan de wedstrijd gespeeld worden, met dien verstande dat alle worpen van de niet-aanwezige-speler op 0 gesteld worden. Voor het overige wordt de wedstrijd gespeeld alsof er 4 spelers zijn.
- b. Wanneer een team een wedstrijd speelt met 3 spelers, dan mogen de 3 aanwezige spelers op elk van de 4 posities op het wedstrijdformulier ingevuld worden. De positie op het wedstrijdformulier die leeg blijft wordt dus bepaald door de opstelling van het team dat de wedstrijd speelt met 3 spelers. Zodoende bepaalt het team met 3 spelers dus welke van de 4 singles er niet gespeeld wordt.
- c. Wanneer beide teams met 3 spelers komen opdagen, dan kan de wedstrijd alsnog gespeeld worden volgens het spelsysteem zoals aangegeven in Bijlage B van het wedstrijdreglement, maar met de volgende aanpassingen:
 - ✓ Er worden slechts 3 singles gegooid en de 4^e single komt te vervallen. Op het wedstrijdformulier vullen beide teams de namen van de 3 aanwezige spelers op de eerste 3 posities in, terwijl de 4^e positie op het wedstrijdformulier open wordt gelaten. Als gevolg hiervan zijn er dus slechts 8 wedstrijdonderdelen in een wedstrijd waar beide teams met 3 spelers komen opdagen.
 - ✓ Beide teams spelen 2 koppels met dezelfde 2 spelers, dit koppel geldt dan als het 1^e koppel. De 2 andere koppels worden gespeeld met de overgebleven 3^e speler en respectievelijk de 1^e en de 2^e speler uit het 1^e koppel, dit koppel geldt dan als het 2^e koppel. De beide koppels van het ene team spelen zoals gebruikelijk tegen beide koppels van het andere team.
 - ✓ De teamgame wordt gespeeld zoals gebruikelijk, maar dan met 3 tegen 3.
- d. Een wedstrijd mag worden begonnen met minder dan 3 spelers, echter de ontbrekende speler(s) moet(en) tijdig aanwezig zijn om een wedstrijdverloop zonder onderbrekingen mogelijk te maken.

Artikel 19

- a. Wanneer een tegenstander niet of met minder dan 3 spelers komt opdagen, mag men op het wedstrijdformulier als uitslag "claim" invullen. Dit is echter niet verplicht. Wanneer men niet als uitslag "claim" invult, moet de wedstrijd op een later tijdstip worden ingehaald (zie ook artikel 21). Het wedstrijdformulier dient normaal te zijn ingevuld wanneer men een claim indient.
- b. Het indienen van een claim leidt niet automatisch tot toewijzing ervan. Een beslissing hiertoe wordt door de competitieleiding genomen, eventueel in overleg met het bestuur.
- c. Bij het toekennen van een claim krijgt het betreffende team het seizoensgemiddelde +1, met een minimum van 5 punten.
- d. Op het puntentotaal van het team dat in de reguliere competitie een claim tegen krijgt worden 2 punten in mindering gebracht.

- e. Als een team in de bekercompetitie een claim tegen krijgt dan is dat team automatisch uitgeschakeld voor de volgende ronde van die bekercompetitie. (zie ook artikel 23e.)
- f. Een team dat door niet te zijn komen opdagen 4 claims tegen zich heeft toegewezen gekregen, wordt uit de competitie genomen. De claims die in de bekercompetitie toegewezen zijn, worden in dit totaal van 4 claims meegeteld.

Artikel 20

- a. Een wedstrijd dient gespeeld te worden in de geplande week en wel op de vaste speelavond en vaste speellocatie van het thuisspelende team. De vaste speelavond kan gekozen worden op maandag t/m vrijdag.
- b. Wanneer een team genoodzaakt is een wedstrijd uit te stellen, dan kan dit tot uiterlijk 24 uur voor aanvang van de geplande wedstrijd, oftewel tot 20:30 uur de avond vóór de vastgestelde wedstrijddag. Probeer in dit geval te allen tijde de tegenstander zo vroeg mogelijk op de hoogte te stellen en wacht dus niet tot het laatste moment. Gebruik hiervoor Teambeheer zodat bij eventuele discussies kan worden nagegaan of het verzoek tijdig is gedaan.
- c. Indien blijkt dat een team genoodzaakt is een wedstrijd uit te stellen en niet in staat is gebleken dit op tijd kenbaar te maken bij de captain van de tegenstander, dan moet de competitieleiding op de hoogte gebracht worden onder opgave van redenen. De tegenstander mag de wedstrijd dan claimen door op het wedstrijdformulier "claim" in te vullen, of er alsnog voor kiezen om de wedstrijd uit te stellen. Na beschouwing van de opgegeven redenen zal de competitieleiding vervolgens beslissen of een eventuele claim wordt toegekend of dat er alsnog een nieuwe datum voor de wedstrijd gevonden moet worden.
- d. Het niet toekennen van een claim ten gevolge van het te laat uitstellen of het te laat afzeggen van een wedstrijd zal over het algemeen alleen voorkomen in het geval van een calamiteit, c.q. overmacht. Of er sprake is van een calamiteit wordt beoordeeld door de competitieleiding in samenspraak met het bestuur en niet door de tegenstander.
- e. Wanneer men tot uitstel besluit, is de captain van het uitstellende team **verplicht** de competitieleiding hiervan direct op de hoogte te brengen. De captain van het team waartegen uitgesteld is, dient daarna 3 nieuwe data voor te stellen waaruit het uitstellende team kan kiezen. Hierbij dient te allen tijde rekening gehouden te worden met de thuisavond en speellocatie van het thuisspelende team. **Na overleg tussen de beide captains dient er binnen twee weken na de originele datum van de uitgestelde wedstrijd een nieuwe datum voor die wedstrijd te zijn vastgesteld.**
- f. Wanneer de captains van 2 teams na uitstel van een onderlinge wedstrijd niet tijdig een nieuwe datum overeenkomen, dan zal de competitieleiding een nieuwe datum vaststellen waarop de wedstrijd gespeeld moet worden. Wordt de wedstrijd niet op deze datum gespeeld, dan zal het team dat niet op is komen dagen een claim tegen krijgen.
- g. De verantwoordelijkheid voor het vaststellen van een nieuwe datum van een uitgestelde wedstrijd ligt bij de captains van **beide** teams die bij de uitgestelde wedstrijd betrokken zijn. Echter, wanneer de captain van één van beide teams hierbij in gebreke blijft kan de competitieleiding passende maatregelen nemen. Hierbij is het uitgangspunt van de competitieleiding altijd dat de uitgestelde wedstrijd alsnog plaatsvindt op een voor beide teams geschikte datum én op de thuisspeelavond van het thuisspelende team.

Artikel 21

- a. **Uitgestelde wedstrijden dienen binnen 6 weken te worden ingehaald.**
- b. Alle wedstrijden van de competitie dienen vóór einde competitie te zijn gespeeld en ingevuld in Teambeheer. Het einde van de competitie is vóór de weken waarin promotie-/degradatie wordt gespeeld.

- c. Indien het verloop van een competitie het vereist kan het voorkomen dat een verzoek tot uitstel/verplaatsing van een wedstrijd niet gehonoreerd kan worden. Dit is ter beoordeling aan de competitieleiding, eventueel in overleg met het bestuur.
- d. Voor het uitstellen van een promotie/degradatie- en kampioenswedstrijd dient vooraf overleg met de competitieleiding gepleegd te worden.

Artikel 22

- a. Aan de bekercompetitie doen alle teams mee die zich bij de start van het seizoen tijdig hebben ingeschreven voor deelname aan de bekercompetitie.
- b. De bekercompetitie wordt gespeeld volgens een knock-outsysteem. De opzet van het knock-out systeem wordt altijd zo gekozen dat er, in de gehele bekercompetitie, zo min mogelijk byes voorkomen.
- c. De speelweken voor de bekerrondes van de DiD-bekercompetitie worden voorafgaand aan het seizoen vastgesteld door het bestuur van Darts in Delft.
- d. De wedstrijden worden vastgesteld door middel van loting. De loting zal uiterlijk 2 weken voor iedere bekeronde publiekelijk plaatsvinden om eerlijkheid tijdens iedere loting te waarborgen.
- e. Bij de loting wordt er rekening mee gehouden dat een team, voor zover dat mogelijk is, nooit 2 bekerondes achter elkaar een bye krijgt. Eventuele tussenrondes zijn uitgezonderd van deze regel.
- f. In de eerste ronde van het hoofdtoernooi zullen alle eredivisieteams hun wedstrijd uitspelen en daardoor tijdens deze eerste ronde niet tegen elkaar uit kunnen komen.
- g. Naast het hoofdtoernooi van de bekercompetitie wordt er voor teams uit respectievelijk de 1^e, 2^e en 3^e divisies tevens per divisie een eigen troostcompetitie georganiseerd. Plaatsing voor het troosttoernooi van de eigen divisie geschiedt na uitschakeling in het hoofdtoernooi. Dus, nadat een team, welk gedurende de reguliere competitie uitkomt in de 1^e, 2^e of 3^e divisie, een wedstrijd verliest in het hoofdtoernooi, dan plaatst dit team zich automatisch voor de volgende ronde van de troostcompetitie van diezelfde divisie.
- h. Artikel 22g. is slechts geldig tot en met de kwartfinales van het hoofdtoernooi van de bekercompetitie. Oftewel, in het geval dat een team uit de 1^e, 2^e of 3^e divisie in het hoofdtoernooi de halve finale weet te bereiken, zullen zij, bij verlies in de halve finale of finale van het hoofdtoernooi, niet meer deelnemen aan de troostcompetitie van de eigen divisie.

Artikel 23

- i. Voor de bekercompetitie gelden dezelfde wedstrijdregels als voor de reguliere competitie, tenzij anders bepaald in de Algemene Ledenvergadering of het wedstrijdreglement.
- a. Een bekerwedstrijd wordt gespeeld volgens het spelsysteem zoals aangegeven in Bijlage C van het wedstrijdreglement. Het spelsysteem kan per seizoen verschillend zijn en wordt aan het begin van het seizoen bekend gemaakt.
- b. Een uitgestelde bekerwedstrijd dient uiterlijk ingehaald te worden vóór de uiterste inhaaldatum van de betreffende bekeronde. Deze datum wordt per bekeronde door de bekerleiding vastgesteld. Bij uitstel van een bekerwedstrijd dient altijd de bekerleiding op de hoogte gesteld te worden.
- c. In het geval dat bij een bekerwedstrijd beide teams met 3 spelers komen opdagen, dan geldt artikel 18c met dien verstande dat de wedstrijd, bij een gelijke stand na 8 wedstrijdonderdelen, zal worden beslist door een extra teamgame te spelen.
- d. Een team dat door niet te zijn komen opdagen in het hoofdtoernooi van de bekercompetitie een claim tegen zich heeft toegewezen gekregen, wordt naast uitschakeling in het hoofdtoernooi, ook uitgesloten van deelname in de troostcompetitie die betrekking heeft op de eigen divisie.
- e. De halve finales van het hoofdtoernooi en de troosttoernooien worden gespeeld op neutraal terrein. Locatie en datum van de halve finales worden door de bekerleiding gepland. Indien nodig, kunnen deze

wedstrijden, evenals alle bekerwedstrijden in eerdere rondes, in overleg met beide teams én bekerleiding, en met behoud van speelgelegenheid, naar een andere dag verplaatst worden.

- f. De bekerleiding zal altijd trachten om in de halve finales van alle troosttoernooien exact 4 teams over te houden; de bekerleiding behoudt zich het recht voor om hiertoe zo nodig op korte termijn extra tussenrondes te organiseren.
- g. In sommige, uitzonderlijke gevallen kan het voorkomen dat er in het troosttoernooi toch een halve finale tussen 3 teams moet plaatsvinden. Daarbij speelt elk van de 3 teams tegelijkertijd tegen beide andere teams. Hierbij geldt dat het team dat beide wedstrijden wint, ook de halve finale wint. Alleen in de situatie dat elk team 1 wedstrijd wint en 1 wedstrijd verliest, dan wint het team dat in beide wedstrijden samen de meeste punten heeft verzameld.
- h. De finales van het hoofdtoernooi en de troosttoernooien vinden altijd plaats tijdens de jaarlijkse finaleavond; locatie en datum van de finaleavond worden altijd voorafgaand aan het seizoen vastgesteld en de finalewedstrijden kunnen dus niet verplaatst worden. Het kan daardoor voorkomen dat een bekerfinale niet op neutraal terrein plaatsvindt.
- i. Zowel tijdens de finale als tijdens de halve finales dienen de verschillende wedstrijdonderdelen afwisselend geschreven te worden door het thuis- en het uit spelende team. Hierbij dient het thuis spelende team het eerste wedstrijdonderdeel te schrijven.
- j. De winnaar van de bekercompetitie plaatst zich voor het toernooi om de landelijke NDB beker.

Artikel 24

Het plegen van frauduleuze handelingen met betrekking tot een competitie- of een bekerwedstrijd leidt tot het in mindering brengen van wedstrijdpunten of tot uitsluiting van de reguliere en/of de bekercompetitie.

Artikel 25

In gevallen waarin de reglementen niet voorzien beslist de competitieleiding in overleg met het bestuur.



Bijlagen wedstrijdreglement

Bijlage A: Eisen Dartsaccommodatie

Voor iedere dartsaccommodatie gelden de volgende punten:

- a. Een dartbord moet voldoen aan de volgende eisen:
 - ✓ Het bord moet in goede staat zijn, zonder beschadigingen.
 - ✓ Het bord moet volkomen vlak zijn.
 - ✓ De draden moeten goed zichtbaar zijn.
 - ✓ De nummering moet aanwezig zijn en op de juiste manier zijn weergegeven.
 - ✓ De dubbel 20 moet rood zijn.
- b. Een dartbaan moet aangelegd zijn volgens de volgende afmetingen:
 - ✓ De roos van het dartbord moet zich op een hoogte van 1.73 m (\pm 1 cm) bevinden, verticaal gerekend ten opzichte van de werplijn.
 - ✓ De achterkant van de werplijn moet zich op 2.37 m (\pm 1 cm) bevinden, horizontaal gerekend ten opzichte van de voorkant van het dartbord.
 - ✓ De werplijn moet duidelijk worden aangegeven door een oche (drempel).
 - ✓ De afmetingen van de oche zijn: minimale hoogte van 38 mm en een minimale lengte van 610 mm.
- c. De spelers moeten tijdens de partij op de hoogte kunnen zijn van de score. Deze wordt aangetekend op een scorebord, voor de in punt b) genoemde werplijn. Dit scorebord moet op gepaste afstand naast het dartbord zijn opgehangen en moet niet bewegend bevestigd zijn.
- d. Vanaf het midden van de oche moet er een vrije ruimte met een straal van minimaal één meter zijn.
- e. Het dartbord moet zijn voorzien van een goede verlichting, zodat er geen schaduwen op het bord ontstaan, door minimaal twee spots van voldoende sterkte.
- f. Een dartbaan moet aangelegd zijn in een rookvrije ruimte.

Bijlage B: Spelsysteem competitiewedstrijden per september 2024

Een wedstrijd bestaat uit 9 wedstrijdonderdelen, te weten:

- a. 4 singles 501, best of 5, individueel door 4 spelers van elk team.
- b. 4 koppels waarbij elk team bestaat uit 2 verschillende koppels die tegen beide koppels van de tegenpartij spelen. In het huidige seizoen wordt er in de divisies als volgt gegooid:
 - ✓ Eredivisie: 4x koppel 701, best of 5.
 - ✓ 1^e divisie: 4x koppel 501, best of 5.
 - ✓ 2^e divisie: 4x koppel 501, best of 5.
 - ✓ n 3^e divisie: 4x koppel TacTics, best of 1.
- c. 1 teamgame 1001, best of 1, waarbij 4 spelers van elk team om beurten gooien.
- d. De alom bekende "bierngame" is geen officieel onderdeel van de wedstrijd en wordt dus niet op het wedstrijdformulier vermeld.

Bijlage C: Spelsysteem bekerwedstrijden

Een wedstrijd bestaat uit 9 wedstrijdonderdelen, te weten:

- a. 4 singles 501, best of 5, individueel door 4 spelers van elk team.
- b. 4 koppels waarbij elk team bestaat uit 2 verschillende koppels die tegen beide koppels van de tegenpartij spelen. Alle divisies gooien in de koppels TacTics, best of 1.
- c. 1 teamgame 1001, best of 1, waarbij 4 spelers van elk team om beurten gooien.
- d. De alom bekende "bierngame" is geen officieel onderdeel van de wedstrijd en wordt dus niet op het wedstrijdformulier vermeld.

Bijlage D: Spelsysteem promotie-/degradatiewedstrijden

Een wedstrijd bestaat uit 9 wedstrijdonderdelen, te weten:

- a. 4 singles 501, best of 5, individueel door 4 spelers van elk team.
- b. 4 koppels waarbij elk team bestaat uit 2 verschillende koppels die tegen beide koppels van de tegenpartij spelen. Bij de promotie-/degradatiewedstrijden tussen de verschillende divisies wordt er als volgt gegooid:
 - ✓ Eredivisie/1^e divisie: Eerst 2x koppel 701, best of 5, daarna 2x koppel 501, best of 5.
 - ✓ 1^e divisie/2^e divisie: Eerst 2x koppel 501, best of 5, daarna 2x koppel TacTics, best of 1.
 - ✓ 2^e divisie/3^e divisie: 4x koppel TacTics, best of 1.
- c. 1 teamgame 1001, best of 1, waarbij 4 spelers van elk team om beurten gooien.
- d. Bij een gelijke stand na beide promotie-/degradatiewedstrijden valt de beslissing door het spelen van een extra wedstrijdonderdeel. In de verschillende divisies wordt dit extra wedstrijdonderdeel als volgt gegooid:
 - ✓ Ere- en 1^e divisie: 1 teamgame 1001, best of 3.
 - ✓ 2^e en 3^e divisie: 1 teamgame 1001, best of 1.
- e. De alom bekende "bierngame" is geen officieel onderdeel van de wedstrijd en wordt dus niet op het wedstrijdformulier vermeld.