

WEDSTRIJDREGLEMENT DBBR



**BOLLENSTREEK
RIJNLAND**

BEGRIPSBEPALINGEN

D.B.B.R.: Darts Bond Bollenstreek Rijnland.

Competitie: De officiële competitie die door de D.B.B.R. wordt georganiseerd.

Officieel orgaan: www.dbbbr.nl

1 – COMPETITIES

1. in de periode van september tot en met juni in het volgende jaar wordt de competitie georganiseerd.
2. Wanneer de bond andere competities organiseert dan de officiële, wordt dit meegedeeld via het officiële orgaan, te weten de website www.dbbbr.nl.
3. De bond deelt eveneens mee in hoeverre de regels van de niet-officiële competitie afwijken van die van de officiële competitie.

2 - ORGANISATIE VAN DE COMPETITIE

1. De D.B.B.R. organiseert de competitie voor zijn afdeling en kent hiervoor één of meerdere divisies. Deze divisies zijn onderverdeeld in:
 - A. één eredivisie;
 - B. één of meerdere eerste divisies;
 - C. één of meerdere tweede divisies;
 - D. één of meerdere derde divisies;
 - E. één of meerdere vierde divisies;Met dien verstande, dat er nooit meer eerste dan tweede en tweede dan derde enz. divisies kunnen zijn. Als richtlijn geldt, dat deze opbouw piramidaal moet zijn. Elke divisie moet tenminste 7 teams bevatten. Het maximum is 14 teams.
2. Het bestuur kan een wedstrijdcommissie benoemen.
3. **Per seizoen 2022 / 2023 is de promotie degradatieregeling niet meer van toepassing.**
4. Elk team zal er naar streven een zo hoog mogelijke plaats in de eindrangschikking in te nemen.
5. Als een team 3 keer een claim tegen zich krijgt of bij het terugtrekken van een team uit de competitie, gelden de volgende maatregelen:
 - a. Teams worden direct uit de competitie genomen en het lopende seizoen en de daaropvolgende 2 seizoenen geschorst.
6. Voor teams die niet op komen dagen bij de D.B.B.R. Divisiekampioenschappen gelden de volgende regels:
 - A. **Het team wat niet komt opdagen, zonder geldige reden van afmelding, wordt 1 seizoen geschorst.**
 - B. Teamleden, die zich wel aanmelden, mogen in een ander team in competitieverband in het volgende seizoen wel weer uitkomen.
7. Het wedstrijdsecretariaat stelt het wedstrijdschema vast in teambeheer, verzamelt de uitslagen van de wedstrijden en maakt de rangschikking van elke divisie. Dit is terug te vinden op de website www.dbbbr.nl en in de app van teambeheer.

8. Teams die zonder geldige reden niet komen opdagen tijdens de laatste 6 weken van de competitie, zullen het daaropvolgende seizoen worden uitgesloten van deelname aan deze competitie.
9. **Speelt er iets in je team, neem dan contact op met het wedstrijdsecretariaat en dan zoeken we gezamenlijk naar een oplossing.**

3 – DEELNAME COMPETITIE

1. Deelname aan de competitie is uitsluitend mogelijk voor teams van minimaal 4 geregistreerde spelers. Er is een maximum van 12 spelers.
 - 1.1. Het is mogelijk om een jeugdspeler deel te laten nemen aan de seniorencompetitie. Dit is alleen mogelijk wanneer de jeugdspeler de leeftijd van 16 jaar heeft bereikt. De inschrijving van de speler kan gedaan worden op de dag dat hij/zij 16 wordt. Bij jeugdspelers welke op deze datum nog geen 16 jaar zijn kan door het bestuur dispensatie worden verleend. Aanvraag voor dispensatie is mogelijk via info@dbbr.nl. Bij dispensatie is er goedkeuring van de ouders en de speellocatie nodig.
 - 1.2. Als er een jeugdspeler wordt opgesteld in een wedstrijd, dient vooraf contact te worden opgenomen met de betreffende speellocatie / captain om te informeren naar de regels rondom leeftijd in de betreffende speellocatie. Indien er in de betreffende speellocatie regels zijn voor bezoekers onder de 18 jaar kan deze jeugdspeler niet worden opgesteld.
2. Uit hun midden wijzen de voor een team geregistreerde spelers een captain aan, welke geacht wordt aan de uit deelname aan de competitie voortvloeiende verplichtingen van het team te voldoen. Indien de captain verhinderd is zal deze taak door de reserve captain worden gedaan.
 - 2.1. Een captain / reserve captain is te alle tijde verantwoordelijk voor zijn team.
3. Indien een gewoon lid, erelid, lid van verdienste c.q. lid- wedstrijdofficial aan de competitie wenst deel te nemen, dient bij inschrijving te worden vermeld voor welk team men wenst uit te komen.
4. Een lid die zich inschrijft zonder vermelding van teamnaam, zal ingeschreven worden als niet competitie gerechtigd speler. **De kosten hiervoor zijn de helft van het tarief van een wel competitie gerechtigde speler.**

4 – VOORWAARDEN

Het bestuur kan aan de inschrijving voorwaarden verbinden, in het bijzonder voor wat de naam van het team betreft.

5 – TEAMS

1. Een team dat een naam heeft gekozen, die door het bestuur is geaccepteerd, zal door de tegenstander moeten worden geaccepteerd.
2. A. In de eerste helft van de competitie is het eenmalig mogelijk om over te stappen naar een ander team (z.g. transferperiode).
 - B. Deze transfer is alleen mogelijk als er een volledig team overblijft, dat wil zeggen er moeten minimaal 4 spelers overblijven.
 - C. De transfer is alleen mogelijk naar een team uit dezelfde divisie of hoger. Transfer naar een lagere divisie is niet mogelijk, met als uitzondering, indien deze speler / speelster nog

geen wedstrijden heeft gespeeld voor het team waar hij bij is ingeschreven. Dit kan uitsluitend met toestemming van het bestuur.

3. A. Indien de meerderheid van de leden van een team onder dezelfde of andere naam in dezelfde, of in een andere speelgelegenheid wensen te spelen, behouden de spelers, die de meerderheid bezitten, hun plaats in de divisie waarin zij spelen.

B. Bij een gelijk aantal spelers hebben de spelers waarbij de captain zit de meerderheid.
C. De overige leden van het team, die onder dezelfde of andere naam, in dezelfde of in een andere speelgelegenheid, blijven of gaan spelen, worden geacht zich als nieuw team in te schrijven.
4. A. Een team, dat zich als nieuw team inschrijft, start zijn competitie in de laagste divisie van die afdeling waarin dat team is ingeschreven.
B. Indien een nieuw team uit meer dan de helft bestaat uit spelers die eerder in een hogere divisie hebben gespeeld dan de laagste divisie, heeft het bestuur het recht om deze teams hoger in te delen dan de laagste divisie, maar niet hoger dan de tweede divisie. Dit is overigens alleen mogelijk, indien in die divisie plaats vrijgekomen is door opgeheven teams.
5. Spelers, die deel uitmaken van een team, dat zich terugtrekt uit de competitie, zijn uitgesloten voor verdere deelname aan de competitie. Spelers worden het lopende seizoen en het daaropvolgende seizoen geschorst.

6 – RESERVE / INVALLER

1. Een team mag in een wedstrijd gebruik maken van 2 (twee) reservespelers, welke geregistreerd moeten zijn voor dat team.
2. Een reservespeler mag pas ingezet worden na afloop van een partij (een wedstrijd bestaat uit een aantal partijen).
3. De speler, die door een reservespeler is vervangen, mag niet meer deelnemen aan de wedstrijd, nadat de wedstrijd is voortgezet.
4. Het is toegestaan om per team maximaal 5 maal per seizoen één invaller deel te laten nemen aan de wedstrijd, die afkomstig is uit een lagere divisie of uit een team uit de andere poule van dezelfde divisie. Deze invaller moet voor de wedstrijd gemeld worden bij de tegenstander.
5. De invaller van een ander team moet zich te alle tijde kunnen legitimeren.
6. Een speler mag maximaal 3 maal per seizoen invallen, mits hij in het bezit is van een geldige spelerspas. Tevens zijn de captains verplicht om de invaller te vermelden op het wedstrijdformulier. Indien de speler meer dan 3 maal per seizoen heeft ingevallen, wordt deze persoon geschorst tot het eind van de competitie en het team, waar deze persoon heeft ingevallen, krijgt 2 strafpunten. Bij het niet invullen van een invaller op het wedstrijdformulier, ontvangt het betreffende team 2 strafpunten.
7. Het is bij kampioenswedstrijden niet toegestaan invallers te laten spelen.
8. **Het is in de laatste 4 speelweken van de competitie niet meer toegestaan om een invaller mee te laten spelen.**

Let op: Een reservespeler is lid van je eigen team, een invaller komt uit een ander team.

7 - ONGERECHTIGDE SPELERS

Indien een team, dat aan een competitiewedstrijd heeft deelgenomen, een speler had opgesteld, die daartoe niet gerechtigd was, dan wordt de uitslag van deze wedstrijd 0-0 (nul-nul) verklaard en ontvangt het team 2 strafpunten (zie ook artikel 15 lid 2).

8 – CONTROLE REGISTRATIEKAARTEN EN BANEN

1. Controle van het wedstrijdformulier en de banen kan geschieden door controleurs, te weten;
 - A. het bestuur;
 - B. de door het bestuur daartoe speciaal aangewezen personen.
2. Controleurs moeten zich als zodanig kunnen legitimeren.
3. Elk lid is verplicht alle medewerking te verlenen aan de controleurs.
4. De dartbaan waarop de officiële competitiewedstrijd wordt gespeeld moet zijn goedgekeurd en zich bevinden in een bij de D.B.B.R. aangesloten speelgelegenheid.
5. Baancontrole (zie ook artikel 9.);
 - A. Wanneer zich een team inschrijft in een nieuwe speelgelegenheid zal er een afspraak worden gemaakt voor de baankeuring.
 - B. Indien de dartbaan is aangepast dan moeten de desbetreffende teams een afspraak inplannen om de ba(a)n(en) te herkeuren.
 - C. Indien de ba(a)n(en) niet wordt goedgekeurd, zal de wedstrijdleader de desbetreffende team(s) een schrijven doen toekomen. Deze teams krijgen dan 14 dagen de tijd om deze ba(a)n(en) op orde te brengen.
 - D. Indien de ba(a)n(en) na 14 dagen nog steeds niet op orde is, wordt de desbetreffende speelgelegenheid uit de competitie verwijderd.
 - E. De desbetreffende teams moeten gedurende de periode van de schorsing elders een speelgelegenheid vinden.
 - F. De schorsing eindigt niet eerder dan, dat er een vermelding van goedkeuring op de standenlijst heeft gestaan.
 - G. Wanneer niet wordt voldaan aan artikel 8.4 en/of 8.5 ontvangen de desbetreffende teams 2 strafpunten.
6. Indien een baan wordt goedgekeurd, wordt hier een nader te bepalen bewijs van goedkeuring naast gehangen. Dit bewijs wordt door de D.B.B.R. uitgegeven.

9 – MATERIËLE BEPALINGEN

- 1. Dartbord**
 - A. In goede staat, zonder beschadigingen.
 - B. Volkomen vlak.
 - C. Gestabiliseerd, er mag geen beweging in zitten (bijvoorbeeld als een pijl het bord raakt).
 - D. De draden mogen niet rond zijn, moeten goed zichtbaar zijn en niet glimmend.
 - E. De nummering aanwezig en op de juiste wijze aangegeven.
 - F. De dubbel 20 moet rood zijn.
 - G. Om het bord dient pijl beschermend materiaal zitten van minstens 11 cm omtrek.
 - H. Een dartbord moet van het materiaal sisal zijn.
 - I. De horizontale en verticale afstand mogen maximaal 0,5 cm afwijken. De diagonaal mag maximaal 1,0 cm afwijken.

2. Oche

- A. De werplijn wordt duidelijk aangegeven door een oche (verhoging).
- B. De oche dient tussen de 3,8 cm en 6 cm hoog te zijn.
- C. De breedte dient minimaal 50 cm te zijn.
- D. Een oche moet altijd stabiel zijn.
- E. Tussen de oche en dartsbord dient pijn beschermend materiaal aanwezig te zijn van minstens 61 cm breedte en 2,37 cm lengte.

3. Schrijfbord

- A. Als er gebruik gemaakt wordt van een elektronisch scorebord dienen altijd de laatste drie scores zichtbaar te zijn.
- B. Een scorebord/schrijfbord dient naast het dartbord te zijn opgehangen.
- C. De afstand tussen een scorebord / schrijfbord en de bull dient minimaal 40 cm te zijn.
- D. De schrijver moet elk vak dat punten oplevert kunnen zien vanaf zijn of haar plaats.

4. Dartbaan & Vrije ruimte

- A. Een totale dartbaan (baan + scorebord) dient minstens 1.25 meter breed te zijn.
- B. Binnen het speelveld mogen zich geen obstakels bevinden.
- C. Binnen het speelveld mogen zich alleen de scheidsrechter, schrijver(s) en speler(s) bevinden die op dat moment actief betrokken zijn bij de wedstrijd.
- D. Rondom de speler dient zich altijd een vrije ruimte van 0,75 m in omtrek te bevinden.
- E. Hoekbanen dienen voorzien te zijn van een hoge afscheiding, minimale hoogte 1,73 m, tot minimaal aan de oche.
- F. De dartbaan mag zich niet bevinden in een ruimte waar gerookt wordt.

5. Verlichting

- A. Een dartbord moet goed verlicht zijn en er mag bijna tot geen schaduw aanwezig zijn.
- B. De verlichting mag nooit een verblindende uitwerking hebben op spelers of schrijvers.
- C. De opstelling van de verlichting mag de darter op geen enkele wijze hinderen of belemmeren van zijn worp.
- D. Het schrijfbord moet op zodanige wijze verlicht zijn dat het voor de spelers duidelijk zichtbaar is.
- E. Indien er gebruik wordt gemaakt van zogenaamde 'LED surround verlichting' dan dient de gemeten lichtsterkte op de trippel 20, trippel 16 en trippel 15 minimaal 300 lux te zijn. Daarnaast dient de verticale afstand van de bull tot de bovenste rand van de surround minstens 27,5 centimeter te zijn. Dit geldt bij een diepte van de surround van 9,5 cm of kleiner. Elke 0,5 cm extra diepte geeft een stijging van 1 cm betreffende de minimale verticale afstand van de bull tot de rand van de surround.

10 – DARTS

Elk soort darts kan worden gebruikt, voor zover hun lengte niet meer is dan 30,5 cm en het gewicht niet meer is dan 50 gram.

11 – DATUM EN TIJD

1. De competitieweek loopt vanaf maandag tot en met de vrijdag daaropvolgend.
2. De wedstrijden vinden plaats binnen de competitieweek waarin de wedstrijd is uitgeschreven. Uitstellen is alleen mogelijk binnen de aangegeven periode in teambeheer. Staat de gewenste datum er niet in dan betekent dat er niet uitgesteld kan worden.

3. Bij het verzetten van een wedstrijd moeten de volgende stappen worden gevolgd:

Stap 1: Het team welke de wedstrijd wil verzetten, daarvan neemt de team- of reservecaptain contact op met de team- of reservecaptain van de tegenpartij.

Stap 2: De team- of reservecaptain van de tegenpartij zoekt met zijn team naar mogelijkheden om de wedstrijd op een ander moment te kunnen spelen (inhaalweken, is dit niet mogelijk een andere speelweek).

Stap 3: Wanneer de tegenpartij niet kan in de inhaalweek en heeft hier alles aan gedaan, dan kan er een claim worden ingediend, met uitzondering van wedstrijden die vallen in de eerste competitiehelft.

In de eerste competitiehelft kan er geen claim worden ingediend en dient er gekeken te worden naar een alternatieve speeldatum. De inhaalweken zijn in teambeheer inzichtelijk. Wanneer teams hier niet uitkomen dienen zij zich te melden bij het wedstrijdsecretariaat. Zij zullen dan een speeldatum plannen en indien nodig ook een speellocatie vaststellen. Deze datum is dan de definitieve speeldatum.

Stap 4: De team- of reservecaptain van het team die de aanvraag tot verzetten van de wedstrijd doet, dient ook de aanvraag in teambeheer te verwerken. De team- of reservecaptain van de tegenpartij dient deze in teambeheer ook goedgekeurd te hebben.

4. De aanvang van de competitiewedstrijd is 20:30 uur.
5. Het desbetreffende wedstrijd dartbord moet minimaal een half uur voor aanvang van de wedstrijd voor het ingooien beschikbaar zijn.

12 – AFWEZIGHEID

1. Een team, dat te laat komt verliest van rechtswege de wedstrijd, voor zover van het te laat komen melding gemaakt is op het wedstrijdformulier door de aanvoerder van de tegenpartij en dit bevestigd is door getuigen. Dit dient per direct te worden gemeld bij de wedstrijdsecretaris.
2. Een wedstrijd kan worden aangevangen met een onvolledig team. De ontbrekende speler(s) moet(en) echter tijdig aankomen om een wedstrijdverloop zonder onderbrekingen mogelijk te maken.
3. Onvolledige teams kunnen een wedstrijd spelen. De ontbrekende speler(s) wordt (worden) geacht al hun darts buiten het dartbord te hebben gegooid.
4. In het geval dat een team voor een vastgestelde wedstrijd afwezig was, zonder geldige opgaaf van reden of dat er sprake was van een overmacht situatie, ontvangt de tegenpartij een claim. Bij een claim krijg je minimaal 6 punten, bij een claim tegen krijg je 2 strafpunten in mindering. Op het moment dat je meer dan 6 punten gemiddeld heb, wordt deze afgerond naar boven. (voorbeeld: Het team heeft een gemiddelde van 6.4, krijg je bij een claim 7 punten. Wanneer je team een gemiddelde van 3 punten heeft, ontvang je altijd 6 punten). Aan het einde van het seizoen zal dit in de stand worden gecontroleerd en verwerkt door het wedstrijdsecretariaat.

5. Een team, dat driemaal voor een vastgestelde wedstrijd afwezig is geweest, zonder geldige opgaaf van reden, wordt door het bestuur uit de competitie genomen. Tevens zijn hier de maatregelen, zoals vermeld in artikel 2.5 van toepassing.

13 – SCHEIDSRECHTER / WEDSTRIJDOFFICIAL

1. Het opschrijven van de score wordt uitgevoerd door schrijvers van het thuisspelende team.
2. Het bestuur kan scheidsrechters aanwijzen.
3. Tijdens het werpen blijft de scheidsrechter onbeweeglijk staan. Hij mag geen aanwijzingen geven.
4. Slechts op verzoek van de speler, die aan de beurt is, mag de scheidsrechter meedelen hoeveel punten gescoord zijn met een of meerdere darts.
5. De score mag pas geschreven worden, nadat de speler zijn drie darts heeft gegooid.
6. De darts mogen pas uit het dartsbord worden genomen, nadat de score is genoteerd.
7. Nadat de volgende speler zijn eerste darts heeft geworpen, is geen beroep op de score meer mogelijk. Evenmin is op de behaalde score beroep mogelijk, nadat de darts uit het dartsbord zijn verwijderd.
8. De scheidsrechter let op het correct houden aan de werpafstand. Indien een speler zich na de waarschuwing niet aan de officiële werpafstand houdt, kan de scheidsrechter de worp ongeldig verklaren. Deze worp mag niet worden overgespeeld. Hierop is geen beroep mogelijk.

14 – COMPETITIEWEDSTRIJD

1. Het wedstrijdformat in de competitie is per divisie verschillend. Hieronder is het juiste format per divisie schematisch weergegeven.

Het speelformat voor de eredivisie en 1^e divisie is:

	Eredivisie	1 ^e divisie
Round Robin	501 – BO9	501 – BO9
4 x Singels	501 – BO7	501 – BO5
4 x Koppels	701 – BO5	701 – BO5

Het speelformat voor de 2^e, 3^e en 4^e divisie is:

	2 ^e divisie	3 ^e en 4 ^e divisie
4 x Singels	501 – BO5	501 – BO5
4 x Koppels	501 – BO5	Tactics
Teamgame	1001 – BO1	1001 – BO1

2. Voor de round robin, single partijen, koppel partijen 501 en 701 en de teamgame geldt dat er met een dubbel geëindigd moet worden. Is het aantal gescoorde punten hoger dan nodig om de game te eindigen, of houdt men 1 punt over, dan blijft het aantal punten op het scorebord ongewijzigd. **Let op, de volgorde van de round robin is niet bepalend voor de volgorde van de singles. Wel is het zo dat iemand die de round robin speelt en geen single speelt, gerekend wordt als een wissel.**

3. Het uit spelende team begint de wedstrijd. Dit team zal alle oneven partijen beginnen.
4. Vóór aanvang van de wedstrijd bepalen de aanvoerders de volgorde van de spelers, waarin zij hun individuele partijen spelen. Dit doen zij onafhankelijk van elkaar. Deze volgorde dient vóór aanvang van de wedstrijd op het wedstrijdformulier ingevuld te worden.
5. Wanneer er met koppels gegooid wordt speelt elk koppel van het thuis spelende team tegen elk koppel van het bezoekende team.
6. De koppelwedstrijden worden gespeeld in een vaste speelvolgorde. Op het wedstrijdformulier staat het koppel welke moet gooien (A of B). De samenstelling van een koppel mag niet veranderd worden, behalve wanneer een reserve wordt ingebracht. Bijvoorbeeld: Koppel 1 is A+B en koppel 2 is C+D. Niet toegestaan is koppel 3 A+C / A+D. Men vult steeds één koppel onafhankelijk van elkaar in.
7. Bij het spelen met het gehele team mag de aanvoerder de volgorde van zijn spelers veranderen. Deze nieuwe volgorde wordt op het scorebord opgeschreven.
8. De tactics wordt gespeeld over drie kruisjes. Men moet in score voor staan wil men de partij winnen. Gelijkspel wordt direct overgespeeld.
9. Voor elke gewonnen partij ontvangt het team een wedstrijd punt.
10. Een competitiewedstrijd dient een vloeiend verloop te hebben, ophoud door bijvoorbeeld rookpauzes kan worden voorkomen door alleen te roken op momenten dat een speler / spelers niet aan de beurt zijn/is.
11. De speltypes per divisie bij de divisiekampioenschappen zijn, zie ook bijlage 1:

	2 ^e , 3 ^e & 4 ^e divisie	1 ^e divisie
4 x singles	501 – B05	501 – B07
2 x koppels	501 – B03	701 – B05
1 x teamgame	701 – B01	1001 – B01

15 – WEDSTRIJDFORMULIEREN

1. Alleen door de D.B.B.R. uitgegeven / te downloaden wedstrijdformulieren zijn geldig.
2. Beide aanvoerders moeten voor de aanvang van de wedstrijd de namen en registratienummers van de spelers op het wedstrijdformulier invullen. Voor aanvang van de wedstrijd dient er controle van de spelers plaats te vinden aan de hand van de foto's in teambeheer.
3. Aan het eind van de wedstrijd wordt de uitslag op het wedstrijdformulier ingevuld en voorzien van een handtekening van beide captains. Dit formulier dient het bestuur of het wedstrijdsecretariaat eventueel op te kunnen vragen bij een conflict.
4. De wedstrijdresultaten worden door de captain, reserve captain of een lid dat kan inloggen ingevoerd in teambeheer. De papieren wedstrijdformulieren worden gedurende het seizoen door de captain bewaard. Is het wedstrijdformulier niet leesbaar of onvolledig ingevuld, dan kan het team nul punten krijgen.
5. De wedstrijdresultaten moeten binnen 4 dagen door de (reserve) captains zijn ingevoerd dan wel bevestigd. In gebreke blijvende teams krijgen automatisch 2 strafpunten toegekend.
6. Van iedere speler die 180 heeft gegooid in één beurt, worden naam en spelersnummer genoteerd in het hiervoor bestemde gedeelte van het wedstrijdformulier. Dit geldt ook voor de hoge finishes vanaf 100.
De hoge finishes in de bekercompetitie worden niet meegeteld, met uitzondering van 170 – finishes. 180 in de bekercompetitie wordt niet meegeteld.
7. De laatste 4 weken van de competitie mogen er geen wedstrijden meer na de officiële speelweek gespeeld worden, wel mag de wedstrijd verzet worden binnen dezelfde

speelweek of een week eerder. Dit om competitievervalsing te voorkomen. Bij overmacht situaties heeft het bestuur het recht om anders te beslissen.

- Indien een niet terechte finish of 180 wordt gemeld, zullen zowel de speler als de beide captains die het formulier ondertekenen voor de rest van het daaropvolgende seizoen worden geschorst.

16 – BEKERCOMPETITIE

- Deelname aan de beker is vrij voor alle teams. Om deel te kunnen nemen aan de bekercompetitie, dient men het vakje beker aan te vinken bij het inschrijven van het team voor de reguliere competitie.
- Indien een team afwezig is zonder geldige reden (dit te bepalen door de wedstrijdsecretaris of het bestuur) zal dit team en deze spelers voor de komende 2 seizoenen worden uitgesloten van deelname aan de beker. Hierop is geen beroep mogelijk.
- Om de wens van verschillende leden / teams tegemoet te komen, en om onduidelijkheid weg te nemen over of het al dan niet toegestaan is om af te wijken van het voorgeschreven speltype, wordt er een ‘flexibel’ speltype voorgeschreven. Als uitgangspunt is gekozen om het speltype te hanteren dat ook tijdens het nationale bekerkampioenschap door de NDB wordt gehanteerd. Hiervan kan per onderdeel (singles, koppels, teamgame) worden afgeweken, onder de voorwaarde dat beide captains vooraf overeenstemming bereiken over het gewenste speltype en dit voorafgaand aan de wedstrijd op het wedstrijdformulier vermelden, voorzien van beide handtekeningen. Verschillende combinaties zijn daarmee toegestaan.

NB 1: Uiteraard strijden we binnen de DBBR (in tegenstelling tot het nationale kampioenschap) om de best of 9 punten, aangezien hier slechts 1 wedstrijd per avond gespeeld wordt. Uitzondering betreft de finaledag, waar de halve finale en finale over een best of 7 format worden gespeeld.

NB 2: Indien er geen overeenstemming wordt bereikt, dient het speltype zoals vermeld onder “uitgangspunt” gehanteerd te worden.

- De winnaar van de Bekercompetitie zal in een onderlinge wedstrijd uitkomen tegen de winnaar van de Eredivisie. Indien de winnaar van de Beker en de kampioen van de Eredivisie hetzelfde team zijn, zal deze wedstrijd worden gespeeld tegen de nummer 2 van de Eredivisie.
- Het team dat kampioen is geworden zal met de andere kampioen van de lid organisaties op een nader door de NDB aan te geven wijze uitmaken wie de Kampioen van Nederland wordt.
- Vanaf de finaledag is het niet meer toegestaan om een invaller mee te laten spelen voor de bekerwedstrijden.

Uitgangspunt	Alternatieven
Singles: 4 x single 501 best of 5.	Singles: 4 x single 501 best of 5/7 koppels
Koppels: 4 x koppels 701 best of 5	Koppels: 4 x koppels 701 best of 3 4 x koppels 501 best of 3/5 4 x koppels tactics best of 1/3
Teamgame: 1 x teamgame 1001 best of 1	Teamgame: 1x round robin 501 best of 9 (deze mag als 1 ^e of als 9 ^e punt gespeeld worden).

Het speltype dat op de finaledag gespeeld wordt is, zie ook bijlage 2:

Singles: 4 x single 501 best of 5.
Koppels: 2x koppels 701 best of 5
Teamgame: 1 x teamgame 1001 best of 1

17 – KAMPIOEN EN DEGRADATIE

1. Het team, dat in zijn divisie het hoogste aantal wedstrijdpunten heeft behaald, is kampioen van die divisie.
2. A. Indien in een divisie twee of meer teams het hoogste aantal wedstrijdpunten hebben behaald zal eerst het aantal gewonnen wedstrijden worden geteld, het team met de meest gewonnen wedstrijden zal dan als hoogste team eindigen. Indien dit nog gelijk is wordt tussen deze teams het onderling resultaat van de uit- en thuiswedstrijden berekend. Het team met de meest behaalde punten is kampioen.
B. Indien na telling van het onderling resultaat de stand nog gelijk is zal er 1 wedstrijd worden gespeeld op neutraal terrein (aan te wijzen door de wedstrijdsecretaris).
C. De teams, die kampioen zijn geworden in hun divisies, zullen met andere kampioenen van de lid organisaties op een nader door de NDB aan te geven wijze uitmaken, wie kampioen van Nederland wordt.
3. Wanneer je op plek 13 of 14 geëindigd bent in de competitie, degradeer je direct naar een lagere divisie m.u.v. teams in de laagste divisie.
Wanneer er bij deze plek een gelijk aantal punten is, wordt er gekeken naar het aantal gewonnen wedstrijden. Mocht dit gelijk zijn, wordt er gekeken naar het onderling resultaat. Is dit ook gelijk, dan kan er een beslissingswedstrijd tegen elkaar gespeeld worden.

18 – NIEUW SEIZOEN EN DOORSCHUIVEN TEAMS

Wanneer er in het nieuwe seizoen zich minder teams hebben ingeschreven, gelden de volgende regels met betrekking tot het doorschuiven van teams naar een hogere divisie.

Eerst wordt er gekeken naar de beste nummers 2 van de betreffende divisie onder de betreffende divisie. Vervolgens wordt er gekeken naar de 2^e beste nummer 2 etc.

19 – STRAFBEPALINGEN

De secretaris van het bestuur bewaart een afschrift van elke uitspraak gedurende tenminste 5 (vijf) jaar.

20 – SLOTBEPALINGEN

Het bestuur is te allen tijde gemachtigd af te wijken van deze reglementen.

Bijlage 1 - Speltype Finaledag Divisie kampioenschappen

a. Het speltype dat tijdens de finaledagen gehanteerd wordt, is als volgt:

	2 ^e , 3 ^e & 4 ^e divisie	1 ^e divisie
4 x singles	501 – BO5	501 – BO7
2 x koppels	501 – BO3	701 – BO5
1 x teamgame	701 – BO1	1001 – BO1

b. Voor de wedstrijd wordt er getost wie de oneven single- en koppelpartijen begint en wie er de even single- en koppelpartijen begint. Als blijkt dat het verkeerde team is begonnen, dient de betreffende partij opnieuw te worden gestart. Dit kan alleen als de fout is gesignaleerd voordat de eerste leg is beëindigd.

c. Bij een gelijke stand in legs, zal bij de laatste beslissende leg d.m.v. bull gooien bepaald worden wie deze leg begint.

Voorafgaand aan de teamgame wordt er tevens voor de bull gegooid om te bepalen welk team deze teamgame begint.

d. Bullregel volgens het algemeen wedstrijdreglement De individuele speler, dan wel speler van het team of koppel, dat de eerste leg van de partij is begonnen, werpt als eerste voor de Bull. In zijn/haar beurt zal iedere speler blijven gooien totdat een dart geldig in het dartbord blijft zitten. Indien de dart in het "25" of "50" veld zit dient deze dart altijd, na controle door de scheidsrechter, uit het bord gehaald te worden voor de tegenspeler aan de beurt is. Indien de dart buiten deze velden zit moet de dart te allen tijde in het bord blijven zitten. Op verzoek van de speler die als tweede gooit, mag de dart van de eerste speler uitsluitend door de scheidsrechter recht gezet worden. Hierbij mag de punt van de dart niet uit het bord gehaald worden. De scheidsrechter zal de eerste beurt in de beslissende leg toekennen aan die speler, die zijn/haar dart het dichtst bij de Bull heeft geworpen. Als beide darts in het "25" of "50" veld zitten, of als beide darts naar oordeel van de scheidsrechter op gelijke afstand van de Bull zitten, moeten de spelers opnieuw gooien om een beslissing te bereiken, maar dan in omgekeerde volgorde. Dit herhaalt zich totdat een beslissing is gevallen. Bij een koppel- dan wel teamwedstrijd dienen in deze situatie de koppelspelers om beurten te gooien, bij een teamwedstrijd de eerstvolgende teamspeler volgens de vastgestelde volgorde.

Indien meerdere teams, na bepaling van de eindstand volgens het algemeen wedstrijdreglement, precies gelijk staan, volgt

i. het aantal gewonnen wedstrijden.

ii. het puntensaldo (aantal gewonnen punten minus aantal verloren punten).

iii. bij gelijke stand, na toetsing van bovenstaande, het aantal gewonnen punten.

iv. mocht er op basis van bovenstaande nog geen beslissing zijn gevallen, dan telt het onderling resultaat.

v. mocht er na toetsing van de punten bovenstaande nog geen beslissing zijn, telt het hoogste legsaldo.

vi. mocht er na toetsing van de punten bovenstaande nog geen beslissing zijn, dan wordt het aantal gewonnen legs geteld.

vii. indien geen van bovenstaande punten tot een beslissing hebben geleid zal er een beslissingswedstrijd worden gespeeld. Bij dit kampioenschap zal dat één teamgame zijn.

Bijlage 2 - Speltype Finaledag Bekerkampioenschappen

a. Het speltype wat tijdens de bekerkampioenschappen gehanteerd wordt, is als volgt:

4 singles 501 best of 5

2 koppels 701 best of 5

1 teamgame 1001 best of 1

b. Voor de wedstrijd wordt er getost wie de oneven single- en koppelpartijen begint en wie er de even single- en koppelpartijen begint. Als blijkt dat het verkeerde team is begonnen, dient de betreffende partij opnieuw te worden gestart. Dit kan alleen als de fout is gesignaleerd voordat de eerste leg is beëindigd.

c. Bij een gelijke stand in legs, zal bij de laatste beslissende leg d.m.v. bull gooien bepaald worden wie deze leg begint. Voorafgaand aan de teamgame wordt er tevens voor de bull gegooid om te bepalen welk team deze teamgame begint.

d. Bullregel volgens het algemeen wedstrijdreglement De individuele speler, danwel speler van het team of koppel, dat de eerste leg van de partij is begonnen, werpt als eerste voor de Bull. In zijn/haar beurt zal iedere speler blijven gooien totdat een dart geldig in het dartbord blijft zitten. Indien de dart in het "25" of "50" veld zit dient deze dart altijd, na controle door de scheidsrechter, uit het bord gehaald te worden voor de tegenspeler aan de beurt is. Indien de dart buiten deze velden zit moet de dart te allen tijde in het bord blijven zitten. Op verzoek van de speler die als tweede gooit, mag de dart van de eerste speler uitsluitend door de scheidsrechter recht gezet worden. Hierbij mag de punt van de dart niet uit het bord gehaald worden. De scheidsrechter zal de eerste beurt in de beslissende leg toekennen aan die speler, die zijn/haar dart het dichtst bij de Bull heeft geworpen. Als beide darts in het "25" of "50" veld zitten, of als beide darts naar oordeel van de scheidsrechter op gelijke afstand van de Bull zitten, moeten de spelers opnieuw gooien om een beslissing te bereiken, maar dan in omgekeerde volgorde. Dit herhaalt zich totdat een beslissing is gevallen. Bij een koppel- dan wel teamwedstrijd dienen in deze situatie de koppelspelers om beurten te gooien, bij een teamwedstrijd de eerstvolgende teamspeler volgens de vastgestelde volgorde.