

Bekercompetitie

Versie1.0

Publicatiedatum11-07-2026 15:13

div class="pdf-toc-heading" /Inhoudsopgave/divdiv class="pdf-toc-intro"Deze inhoudsopgave is automatisch opgebouwd uit de koppen in het document./div

Bekerreglement DBZP 2026-2027	3
Artikel 1 - Toepassing en doel	3
Artikel 2 - Begripsbepalingen	3
Artikel 3 - Opzet van de bekercompetitie	4
Artikel 4 - Deelname en inschrijving	5
Artikel 5 - Speelgerechtigdheid	5
Artikel 6 - Loting en poule-indeling	6
Artikel 7 - Plaatsing na de poulefase	6
Artikel 8 - Bekerprogramma	7
Artikel 9 - Aanvangstijd	8
Artikel 10 - Basisformat bekerwedstrijd	8
Artikel 11 - Format DBZP Masters Cup	9
Artikel 12 - Format DBZP Challenge Cup	9
Artikel 13 - Opstellingen en volgorde van partijen	10
Artikel 14 - Cricket	11
Artikel 15 - Wissels	12
Artikel 16 - Laatskomende spelers	13
Artikel 17 - Onvolledig team bij aanvang	13
Artikel 18 - Beide teams met drie spelers	14
Artikel 19 - Niet opkomen	15
Artikel 20 - Maximale beurtengrens	15
Artikel 21 - Schrijven en scoreverwerking	15
Artikel 22 - Uitslagverwerking	16
Artikel 23 - Pouleranglijst	17
Artikel 24 - Knock-outfase	17
Artikel 25 - Finaledag en/of finaledagen	18
Artikel 26 - Verzetten van wedstrijden	18
Artikel 27 - Verzetten in de poulefase	19
Artikel 28 - Verzetten in de knock-outfase	19
Artikel 29 - Alternatieve speellocatie	20
Artikel 30 - Claims algemeen	20
Artikel 31 - Claims in de poulefase	21
Artikel 32 - Claims in de knock-outfase	22
Artikel 33 - Gevolgen voor individuele klassementen	23
Artikel 34 - Terugtrekking van teams	23
Artikel 35 - Wedstrijdleiding en beslissingsbevoegdheid	24
Artikel 36 - Sportiviteit en gedrag	24
Artikel 37 - Overmacht en bijzondere omstandigheden	25
Artikel 38 - Publicatie en communicatie	25
Artikel 39 - Slotbepalingen	26

Bekerreglement DBZP 2026-2027

Artikel 1 - Toepassing en doel

1. Dit reglement is van toepassing op de bekercompetitie van Dart Bond Zaanstreek-Purmerend, hierna te noemen DBZP.
 2. Dit reglement bevat de wedstrijdtechnische en organisatorische bepalingen voor de DBZP-bekercompetitie.
 3. Naast dit reglement zijn onder andere van toepassing:
 - a. de statuten van DBZP;
 - b. het Huishoudelijk Reglement;
 - c. het Speelgelegenhedenreglement;
 - d. het Technisch Reglement;
 - e. het Tuchtreglement;
 - f. overige door de Algemene Ledenvergadering of het bestuur vastgestelde besluiten en reglementen.
 4. In gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist het bestuur of, voor wedstrijdtechnische zaken, de wedstrijdsecretaris namens het bestuur.
 5. Bij strijdigheid tussen dit reglement en de statuten gaan de statuten voor.
-

Artikel 2 - Begripsbepalingen

In dit reglement wordt verstaan onder:

1. **DBZP:** Dart Bond Zaanstreek-Purmerend;
 2. **bestuur:** het bestuur van DBZP;
 3. **wedstrijdsecretaris:** de door DBZP aangewezen functionaris die verantwoordelijk is voor de organisatie en uitvoering van de bekercompetitie;
 4. **team:** een bij DBZP ingeschreven team dat deelneemt aan de wintercompetitie en zich tijdig heeft aangemeld voor de bekercompetitie;
 5. **captain:** de bij DBZP geregistreerde vertegenwoordiger van een team;
 6. **reservecaptain:** de bij DBZP geregistreerde vervanger van de captain;
 7. **speler:** een bij DBZP ingeschreven lid of aspirant-lid dat speelgerechtigd is voor een team;
-

-
8. **thuissteam:** het team dat volgens het wedstrijdprogramma of de loting als thuisspelend team is aangewezen;
 9. **uitteam:** het team dat volgens het wedstrijdprogramma of de loting als bezoekend team is aangewezen;
 10. **speelgelegenheid:** de door DBZP bekende of goedgekeurde locatie waar een team zijn thuiswedstrijden speelt of waar een bekerwedstrijd wordt gespeeld;
 11. **wedstrijd:** de volledige ontmoeting tussen twee teams;
 12. **partij:** één onderdeel binnen een wedstrijd, zoals een singlepartij, koppelpartij, cricketpartij of teamronde;
 13. **leg:** één gespeelde leg binnen een partij;
 14. **poulefase:** de eerste fase van de bekercompetitie waarin teams in poules worden ingedeeld;
 15. **knock-outfase:** de fase na de poulefase waarin een team wordt uitgeschakeld na verlies van een wedstrijd;
 16. **sheet:** het niveau binnen de knock-outfase waarin teams na de poulefase worden geplaatst;
 17. **A-sheet:** het hoogste knock-outniveau;
 18. **B-sheet:** het middelste knock-outniveau en basisformat van de bekercompetitie;
 19. **C-sheet:** het laagste knock-outniveau;
 20. **captainstool:** de door Teambeheer beschikbaar gestelde digitale omgeving voor captains;
 21. **claim:** een verzoek om een reglementaire uitslag of maatregel toe te kennen omdat een wedstrijd niet of niet correct is gespeeld.
-

Artikel 3 - Opzet van de bekercompetitie

1. De bekercompetitie wordt gespeeld in twee afzonderlijke bekertoernooien:
 - a. de DBZP Masters Cup;
 - b. de DBZP Challenge Cup.
2. De DBZP Masters Cup is bestemd voor teams uit de Eredivisie en Eerste divisie.
3. De DBZP Challenge Cup is bestemd voor teams uit de Tweede divisie en Derde divisie.

-
4. Wanneer DBZP extra divisies of poules instelt, bepaalt de wedstrijdsecretaris aan welke bekercompetitie deze teams deelnemen.
 5. Beide bekertoernooien bestaan uit:
 - a. een poulefase;
 - b. een knock-outfase in A-, B- en C-sheets;
 - c. één of meerdere door DBZP georganiseerde finaledagen en/of finalemomenten.
 6. De poulefase en de B-sheet vormen het basisformat van de bekercompetitie.
 7. De A-sheet en C-sheet kunnen afwijkende formats hebben die passen bij het sportieve niveau van het betreffende sheet.
-

Artikel 4 - Deelname en inschrijving

1. Deelname aan de bekercompetitie is alleen mogelijk voor teams die ook deelnemen aan de reguliere wintercompetitie.
 2. Een team moet zich tijdens de reguliere inschrijfperiode aanmelden voor deelname aan de bekercompetitie.
 3. Aanmelding voor de bekercompetitie is vrijwillig.
 4. Na afloop van de inschrijfperiode worden geen late aanmeldingen meer geaccepteerd.
 5. Een team dat zich tijdig heeft aangemeld voor de bekercompetitie is verplicht de bekerwedstrijden te spelen.
 6. Deelname aan de bekercompetitie is kosteloos, tenzij de Algemene Ledenvergadering of het bestuur voor een toekomstig seizoen anders besluit.
 7. Een team dat zich na aanmelding alsnog terugtrekt, kan door DBZP worden uitgesloten van verdere deelname en kan een sanctie opgelegd krijgen wanneer de terugtrekking de bekercompetitie verstoort.
-

Artikel 5 - Speelgerechtigdheid

1. Alleen spelers die speelgerechtigd zijn voor het betreffende team in de wintercompetitie mogen voor dat team in de bekercompetitie worden opgesteld.
 2. Een speler is pas speelgerechtigd wanneer:
-

-
- a. de speler correct is ingeschreven;
 - b. de verschuldigde contributie is voldaan;
 - c. de speler door DBZP is verwerkt;
 - d. geen schorsing of andere uitsluiting van toepassing is.
3. Een speler die tijdens het seizoen naar een ander team overschrijft, wordt na verwerking van de overschrijving speelgerechtigd voor het nieuwe team in de bekercompetitie.
 4. Er geldt geen afzonderlijke cup-tied-regel.
 5. Het opstellen van een niet-speelgerechtigde speler kan leiden tot een reglementaire uitslag, uitsluiting, puntenaftrek of een andere maatregel.
 6. De captain is verantwoordelijk voor het controleren van de speelgerechtigdheid van de eigen spelers.
-

Artikel 6 - Loting en poule-indeling

1. De wedstrijdsecretaris stelt de poule-indeling vast.
 2. Bij de poule-indeling kan rekening worden gehouden met:
 - a. divisie-indeling;
 - b. aantal deelnemende teams;
 - c. geografische en organisatorische belangen;
 - d. beschikbaarheid van speelweken;
 - e. evenwichtige verdeling van teams.
 3. Poules bestaan in beginsel uit drie of vier teams.
 4. Wanneer het aantal deelnemende teams dit noodzakelijk maakt, kan de wedstrijdsecretaris van het aantal teams per poule afwijken.
 5. De poule-indeling wordt vóór aanvang van de bekercompetitie gepubliceerd.
 6. Tegen de poule-indeling staat geen beroep open, tenzij sprake is van een kennelijke administratieve fout.
-

Artikel 7 - Plaatsing na de poulefase

1. Teams worden na de poulefase geplaatst in de A-, B- of C-sheet.
-

-
2. Bij een poule van drie teams geldt:
 - a. de nummer 1 plaatst zich voor de A-sheet;
 - b. de nummer 2 plaatst zich voor de B-sheet;
 - c. de nummer 3 plaatst zich voor de C-sheet.
 3. Bij een poule van vier teams geldt:
 - a. de nummers 1 en 2 plaatsen zich voor de A-sheet;
 - b. de nummer 3 plaatst zich voor de B-sheet;
 - c. de nummer 4 plaatst zich voor de C-sheet.
 4. Wanneer de knock-outfase niet exact kan worden gevuld, kan DBZP byes toekennen.
 5. Byes worden in eerste instantie toegekend aan eerste geplaatste teams uit poules van vier teams.
 6. Wanneer er meer teams voor een bye in aanmerking komen dan er byes beschikbaar zijn, vindt loting plaats.
 7. Wanneer er minder teams voor een bye in aanmerking komen dan er byes beschikbaar zijn, bepaalt de wedstrijdsecretaris op basis van loting of een andere redelijke methode welke teams een bye krijgen.
 8. Een bye geldt niet als gespeelde of gewonnen wedstrijd.
-

Artikel 8 - Bekerprogramma

1. De wedstrijdsecretaris stelt het bekerprogramma vast.
2. Wedstrijden worden gespeeld in de daarvoor aangewezen bekerweken, speelavonden en speelgelegenheden.
3. Het thuisteam speelt in beginsel op de eigen vaste thuisspeelavond.
4. Afwijkingen van het programma zijn alleen toegestaan volgens dit reglement.
5. Het bekerprogramma kan door de wedstrijdsecretaris worden gewijzigd wanneer organisatorische omstandigheden dit noodzakelijk maken.
6. Teams zijn zelf verantwoordelijk voor het controleren van het actuele bekerprogramma.
7. Een wijziging die via de officiële kanalen is gepubliceerd of aan de captain is meegedeeld, wordt geacht bij het team bekend te zijn.

Artikel 9 - Aanvangstijd

1. Bekerwedstrijden beginnen om 20:30 uur, tenzij DBZP of de wedstrijdsecretaris anders bepaalt.
 2. Beide teams moeten op tijd aanwezig zijn om de wedstrijd om 20:30 uur te kunnen starten.
 3. De captains wisselen vóór aanvang van de wedstrijd de opstellingen uit.
 4. De wedstrijd mag eerder beginnen wanneer beide captains daarmee instemmen.
 5. De wedstrijd mag later beginnen wanneer beide captains daarmee instemmen en dit geen onredelijke hinder voor het wedstrijdverloop oplevert.
 6. Een team dat niet of onvoldoende aanwezig is om de wedstrijd te starten, kan worden beschouwd als niet opgekomen.
-

Artikel 10 - Basisformat bekerwedstrijd

1. Een bekerwedstrijd bestaat uit negen partijen:
 - a. vier singlepartijen;
 - b. twee x01-koppelpartijen;
 - c. twee cricket-koppelpartijen;
 - d. één teamronde.
 2. Iedere gewonnen partij levert één wedstrijdpoint op.
 3. Een poulewedstrijd mag niet voortijdig worden beëindigd.
 4. In de poulefase worden altijd alle negen partijen gespeeld.
 5. In de knock-outfase mag een wedstrijd worden beëindigd wanneer één van beide teams vijf of meer wedstrijdpointen heeft behaald en door de tegenpartij niet meer kan worden achterhaald of voorbijgestreefd.
 6. Wanneer beide captains daarmee instemmen, mogen in de knock-outfase ook na het bereiken van de beslissende voorsprong alle resterende partijen worden uitgespeeld.
 7. De poulefase en de B-sheet worden gespeeld volgens het basisformat van de betreffende bekercompetitie.
 8. De A-sheet en C-sheet worden gespeeld volgens de afwijkende formats uit dit reglement.
-

Artikel 11 - Format DBZP Masters Cup

1. De DBZP Masters Cup is bestemd voor teams uit de Eredivisie en Eerste divisie.
 2. In de poulefase en B-sheet geldt het volgende basisformat:
 - a. singles: 501 best of 5;
 - b. x01-koppels: 501 best of 5;
 - c. cricket-koppels: best of 5;
 - d. teamronde: 1001 best of 3.
 3. In de A-sheet geldt het volgende verhoogde format:
 - a. singles: 501 best of 7;
 - b. x01-koppels: 501 best of 5;
 - c. cricket-koppels: best of 5;
 - d. teamronde: 1001 best of 3.
 4. In de C-sheet geldt het volgende aangepaste format:
 - a. singles: 501 best of 5;
 - b. x01-koppels: 501 best of 5;
 - c. cricket-koppels: best of 5;
 - d. teamronde: 1001 best of 1.
 5. Alle x01-partijen worden gespeeld volgens het principe straight start en dubbel uit, tenzij DBZP anders bepaalt.
-

Artikel 12 - Format DBZP Challenge Cup

1. De DBZP Challenge Cup is bestemd voor teams uit de Tweede divisie en Derde divisie.
 2. In de poulefase en B-sheet geldt het volgende basisformat:
 - a. singles: 501 best of 5;
 - b. x01-koppels: 501 best of 3;
 - c. cricket-koppels: best of 3;
 - d. teamronde: 701 best of 3.
 3. In de A-sheet geldt het volgende verhoogde format:
 - a. singles: 501 best of 7;
 - b. x01-koppels: 501 best of 5;
 - c. cricket-koppels: best of 3;
-

d. teamronde: 701 best of 3.

4. In de C-sheet geldt het volgende aangepaste format:

- a. singles: 501 best of 5;
- b. x01-koppels: 501 best of 3;
- c. cricket-koppels: best of 3;
- d. teamronde: 701 best of 1.

5. Alle x01-partijen worden gespeeld volgens het principe straight start en dubbel uit, tenzij DBZP anders bepaalt.

Artikel 13 - Opstellingen en volgorde van partijen

1. Voor iedere bekerwedstrijd wordt een singleopstelling gemaakt.
2. Het thuisteam gebruikt voor de singleopstelling de posities A, B, C en D.
3. Het uitteam gebruikt voor de singleopstelling de posities G, H, I en J.
4. De koppelpartijen kennen geen vaste koppelopstelling op basis van de singleposities.
5. De captain mag per koppelpartij vrij bepalen welke twee spelers worden opgesteld, met inachtneming van dit reglement.
6. Een speler mag in maximaal twee koppelpartijen worden opgesteld.
7. Een eenmaal gevormd koppel mag niet worden gewijzigd, tenzij een wisselspeler wordt ingezet volgens artikel 15.
8. De spelers voor de teamronde worden vóór aanvang van de teamronde door de captain aangewezen uit de beschikbare en speelgerechtigde spelers die voor de wedstrijd mogen worden ingezet.
9. Een team mag per wedstrijd maximaal zes verschillende spelers inzetten.
10. De wedstrijd wordt gespeeld in de onderstaande volgorde:

Partij	Onderdeel	Thuis team	Uit team	Start
1	Single	A	G	Uit team
2	Single	B	H	Thuis team
3	Single	C	I	Uit team
4	Single	D	J	Thuis team
5	X01-koppel	vrij koppel 1	vrij koppel 1	Uit team
6	X01-koppel	vrij koppel 2	vrij koppel 2	Thuis team
7	Cricket-koppel	vrij koppel 3	vrij koppel 3	Uit team
8	Cricket-koppel	vrij koppel 4	vrij koppel 4	Thuis team
9	Teamronde	aangewezen spelers	aangewezen spelers	Uit team

11. De startvolgorde uit lid 10 is verplicht.
12. Binnen een partij starten de teams of spelers om en om.
13. Wanneer een beslissende leg nodig is, start de speler, het koppel of het team dat volgens de normale volgorde aan de beurt is.
14. De volgorde van de singlepartijen mag alleen worden gewijzigd wanneer beide captains daarmee instemmen en geen team daardoor reglementair wordt benadeeld.
15. De volgorde van de koppelpartijen mag niet worden gewijzigd.
16. Het als tweede spelende thuiskoppel blijft staan en mag niet worden gewijzigd nadat dit koppel is vastgelegd, behalve bij een reglementaire wissel.
17. Een wijziging van de volgorde of samenstelling van koppels mag niet worden gebruikt om het maximum van twee koppelpartijen per speler te omzeilen.

Artikel 14 - Cricket

1. Cricket wordt gespeeld op de nummers 20, 19, 18, 17, 16, 15 en bull.
2. Een nummer of bull is gesloten wanneer daarop drie marks zijn gegoid.
3. Punten kunnen worden gescoord op een nummer of bull dat door het eigen team is gesloten en door de tegenstander nog niet is gesloten.
4. De partij wordt gewonnen door het team dat alle voorgeschreven nummers en bull heeft

gesloten en niet minder punten heeft dan de tegenstander.

5. Wanneer beide teams alle nummers en bull hebben gesloten, wint het team met de meeste punten.
 6. Wanneer na het sluiten van alle nummers en bull de stand gelijk is, wordt de betreffende leg beslist door bull werpen.
 7. De volgorde van werpen binnen een cricket-koppel wordt door het koppel zelf bepaald, maar mag tijdens een leg niet worden gewijzigd.
-

Artikel 15 - Wissels

1. Een team mag tijdens een bekerwedstrijd maximaal twee wisselers inzetten.
2. Een wissel is alleen toegestaan vóór aanvang van een nieuwe partij.
3. Een speler die is gewisseld, mag later in dezelfde wedstrijd niet opnieuw worden ingezet.
4. Terugwisselen is niet toegestaan.
5. De invallende speler neemt de plaats over van de vervangen speler.
6. Wanneer een speler in een reeds vastgelegd koppel wordt vervangen, neemt de invallende speler de plaats van de vervangen speler in dat koppel over.
7. Een wissel mag niet worden gebruikt om een reeds gevormd koppel te wijzigen, behalve voor zover de invallende speler rechtstreeks de plaats inneemt van de vervangen speler.
8. Een wissel mag niet worden gebruikt om de reeds vastgelegde koppelvolgorde te wijzigen.
9. Een wissel mag er niet toe leiden dat het maximum van zes ingezette spelers per team wordt overschreden.
10. Een wissel mag er niet toe leiden dat een speler in meer dan twee koppelpartijen wordt opgesteld.
11. Een wissel moet vóór aanvang van de betreffende partij duidelijk aan de captain van de tegenstander worden gemeld.
12. Een wisselerspelers moet speelgerechtigd zijn voor het betreffende team.
13. Een wissel die in strijd met dit artikel wordt toegepast, kan leiden tot verlies van de betreffende partij of een andere maatregel.

Artikel 16 - Laatskomende spelers

1. Een speler die niet aanwezig is bij aanvang van de wedstrijd mag alleen meespelen wanneer deze speler vóór aanvang van de wedstrijd op de betreffende opstelling is vermeld.
2. Een speler moet aanwezig zijn op het moment dat zijn of haar partij begint.
3. Wanneer een speler niet aanwezig is op het moment dat zijn of haar singlepartij moet beginnen, verliest deze speler de singlepartij reglementair.
4. Wanneer een speler niet aanwezig is op het moment dat zijn of haar koppelpartij moet beginnen, wordt de koppelpartij gespeeld als één tegen twee, voor zover de andere speler van het koppel aanwezig is.
5. Wanneer een speler niet aanwezig is op het moment dat de teamronde moet beginnen, wordt de teamronde gespeeld met de aanwezige spelers van het betreffende team.
6. Een laatskomende speler mag niet instappen in een reeds begonnen partij.
7. Een laatskomende speler mag wel deelnemen aan latere partijen waarvoor deze speler is opgesteld, mits de speler aanwezig is voordat die partij begint.
8. Een speler wordt geacht aanwezig te zijn wanneer deze in de speelgelegenheid aanwezig en direct speelgereed is.

Artikel 17 - Onvolledig team bij aanvang

1. Een team moet met minimaal drie speelgerechtigde spelers aanwezig zijn om een bekerwedstrijd te mogen starten.
2. Wanneer een team met minder dan drie speelgerechtigde spelers aanwezig is, kan de wedstrijd niet reglementair worden gespeeld.
3. Wanneer één team met drie spelers speelt, bepaalt de captain van dat team zelf welke singlepositie leeg blijft.
4. De singlepartij van de leeg gelaten positie gaat reglementair verloren.
5. In de koppelpartijen kan de captain van het incomplete team de koppels vrij indelen, met inachtneming van het maximum van twee koppelpartijen per speler.
6. Koppelpartijen waarvoor het incomplete team slechts één speler kan opstellen, worden als

één tegen twee gespeeld.

7. De teamronde wordt gespeeld als drie tegen vier.
 8. De ontbrekende speler krijgt in de teamronde geen beurt.
 9. De aanwezige spelers werpen in de teamronde volgens hun eigen volgorde door.
 10. De captain legt vóór aanvang van de wedstrijd vast welke singlepositie leeg blijft.
 11. Een speler die later alsnog arriveert, mag alleen deelnemen aan partijen die nog niet zijn begonnen en waarvoor hij of zij vooraf is opgesteld.
-

Artikel 18 - Beide teams met drie spelers

1. Wanneer beide teams met drie spelers aanwezig zijn, wordt voor beide teams een vaste lege singlepositie gehanteerd.
2. Het thuisteam laat positie C leeg.
3. Het uitteam laat positie J leeg.
4. De singlepartij waarin positie C van het thuisteam ontbreekt, gaat reglementair verloren voor het thuisteam.
5. De singlepartij waarin positie J van het uitteam ontbreekt, gaat reglementair verloren voor het uitteam.
6. In de koppelpartijen kunnen beide captains de koppels vrij indelen, met inachtneming van het maximum van twee koppelpartijen per speler.
7. Wanneer in een koppelpartij aan beide kanten één speler ontbreekt, wordt die partij één tegen één gespeeld.
8. Wanneer in een koppelpartij aan één kant één speler ontbreekt en aan de andere kant beide spelers aanwezig zijn, wordt die partij één tegen twee gespeeld.
9. De teamronde wordt gespeeld als drie tegen drie.
10. De ontbrekende spelers krijgen in de teamronde geen beurt.
11. De aanwezige spelers werpen in de teamronde volgens hun eigen volgorde door.
12. De leeg gelaten singleposities mogen na aanvang van de wedstrijd niet meer worden gewijzigd.

Artikel 19 - Niet opkomen

1. Een team wordt geacht niet te zijn opgekomen wanneer:
 - a. het team niet verschijnt;
 - b. het team met minder dan drie speelgerechtigde spelers verschijnt;
 - c. het team weigert te spelen zonder geldige reden;
 - d. het team de wedstrijd verlaat zonder geldige reden;
 - e. het team niet meewerkt aan het reglementair uitspelen van de wedstrijd.
 2. Bij niet opkomen kan de tegenstander een claim indienen.
 3. De gevolgen van een claim verschillen tussen de poulefase en de knock-outfase en worden geregeld in dit reglement.
 4. Het bestuur of de wedstrijdsecretaris kan aanvullende maatregelen nemen wanneer sprake is van herhaling, opzet of ernstige competitieverstoring.
-

Artikel 20 - Maximale beurtengrens

1. Voor iedere leg geldt een maximale grens van 33 beurten per speler, koppel of team.
 2. Wanneer na 33 beurten per partijzijde geen winnaar is vastgesteld, wordt de leg beslist door bull werpen.
 3. Bij bull werpen werpt iedere betrokken speler of partijzijde één dart naar de bull.
 4. De speler, het koppel of de partijzijde die het dichtst bij de bull werpt, wint de leg.
 5. Wanneer niet kan worden vastgesteld wie het dichtst bij de bull heeft gegooid, wordt opnieuw naar de bull geworpen.
 6. Bij koppels bepaalt het koppel zelf welke speler naar de bull werpt.
 7. Bij de teamronde bepaalt het team zelf welke speler naar de bull werpt.
 8. De volgorde van bull werpen wordt bepaald door de startvolgorde van de betreffende leg.
-

Artikel 21 - Schrijven en scoreverwerking

1. Het thuisteam is verantwoordelijk voor de beschikbaarheid van de benodigde scorevoorzieningen.
 2. Partijen worden geschreven volgens de door DBZP aangewezen methode.
 3. Wanneer digitaal schrijven niet mogelijk is door een storing, wordt handmatig geschreven, tenzij de wedstrijdsecretaris anders bepaalt.
 4. Een technische storing is geen geldige reden om een wedstrijd niet te spelen wanneer handmatig schrijven mogelijk is.
 5. De schrijver moet de score duidelijk, zorgvuldig en controleerbaar bijhouden.
 6. Spelers zijn zelf verantwoordelijk voor het controleren van de geschreven score.
 7. Wanneer een speler na een gegooide beurt akkoord gaat met de genoteerde score, blijft deze score in beginsel staan.
 8. Kennelijke schrijffouten worden zo snel mogelijk hersteld.
 9. Bij discussie over de score proberen de spelers en captains gezamenlijk tot een redelijke oplossing te komen.
 10. Wanneer geen oplossing mogelijk is, wordt de betreffende leg vanaf de laatst onbetwiste stand hervat.
-

Artikel 22 - Uitslagverwerking

1. Het thuisteam is verantwoordelijk voor het tijdig en correct invoeren van de uitslag.
2. De uitslag moet binnen 120 uur na de wedstrijd zijn ingevoerd.
3. In de knock-outfase kan de wedstrijdsecretaris een kortere invoertermijn vaststellen.
4. De captain van het uitteam controleert de ingevoerde uitslag.
5. Wanneer de uitcaptain een fout constateert, meldt deze dit zo spoedig mogelijk aan de thuiscaptain en, indien nodig, aan de wedstrijdsecretaris.
6. De wedstrijdsecretaris kan een kennelijke fout in de uitslag herstellen.
7. Wanneer een uitslag niet tijdig is ingevoerd, kan een administratieve sanctie worden opgelegd.

Artikel 23 - Pouleranglijst

1. De pouleranglijst wordt vastgesteld op basis van het aantal behaalde wedstrijdpunten.
 2. Iedere gewonnen partij levert één wedstrijdpunt op.
 3. Bij een gelijk aantal wedstrijdpunten wordt de volgorde bepaald op basis van:
 - a. onderling resultaat;
 - b. aantal gewonnen wedstrijden;
 - c. aantal gewonnen legs;
 - d. legverschil;
 - e. beslissingswedstrijd op een door DBZP vast te stellen neutrale locatie.
 4. Wanneer meerdere teams gelijk eindigen en het onderling resultaat geen volledige rangorde oplevert, worden de volgende criteria toegepast op de betrokken teams.
 5. De wedstrijdsecretaris beslist over de praktische uitvoering van een eventuele beslissingswedstrijd.
-

Artikel 24 - Knock-outfase

1. Na de poulefase volgt de knock-outfase in A-, B- en C-sheets.
 2. Voor iedere knock-outronde kan een nieuwe loting plaatsvinden.
 3. De wedstrijdsecretaris kan bij de loting rekening houden met:
 - a. eerder gespeelde thuis- en uitwedstrijden;
 - b. beschikbaarheid van speelgelegenheden;
 - c. organisatorische belangen;
 - d. het voorkomen van onredelijke reis- of speeldruk.
 4. Wanneer twee teams tegen elkaar worden geloot, wordt het team met het laagste aantal eerdere thuiswedstrijden in de betreffende bekercompetitie in beginsel als thuisteam aangewezen.
 5. Wanneer beide teams evenveel eerdere thuiswedstrijden hebben gespeeld, bepaalt de loting of de wedstrijdsecretaris welk team thuis speelt.
 6. Een team dat een bye krijgt, plaatst zich automatisch voor de volgende ronde.
 7. Een bye geldt niet als gespeelde of gewonnen wedstrijd.
-

-
8. In de knock-outfase plaatst de winnaar van de wedstrijd zich voor de volgende ronde.
 9. Een knock-outwedstrijd mag worden beëindigd wanneer één van beide teams vijf of meer wedstrijdpunten heeft behaald en door de tegenpartij niet meer kan worden achterhaald of voorbijgestreefd.
-

Artikel 25 - Finaledag en/of finaledagen

1. DBZP organiseert de finales op één of meerdere door DBZP aangewezen finaledagen, finaleavonden of finalemomenten.
 2. De finales worden gespeeld bij één of meerdere door DBZP aangewezen speelgelegenheden.
 3. DBZP bepaalt welke finale bij welke speelgelegenheid wordt gespeeld.
 4. Meerdere finales kunnen gelijktijdig of na elkaar worden gespeeld.
 5. DBZP bepaalt per finale welk team als thuisteam en welk team als uitteam wordt aangewezen.
 6. De thuis- en uitstatus bepaalt de opstellings-, schrijf- en startrechten volgens dit reglement.
 7. Het als thuisteam aangewezen team is verantwoordelijk voor het schrijven en correct verwerken van de score, tenzij DBZP anders bepaalt.
 8. Een finale kan niet zelfstandig door teams worden verplaatst.
 9. Wanneer een finalist niet kan spelen op het door DBZP vastgestelde finalemoment, beslist DBZP over de gevolgen.
 10. DBZP kan voor de finaledag en/of finaledagen aanvullende praktische bepalingen vaststellen.
-

Artikel 26 - Verzetten van wedstrijden

1. Een bekerwedstrijd kan alleen worden verzet volgens de bepalingen van dit artikel.
 2. Een verzoek tot verzetten moet zo vroeg mogelijk worden gedaan.
 3. Wanneer een team een wedstrijd ten minste 48 uur vóór de geplande aanvang wil
-

verzetten, is de tegenstander verplicht redelijk mee te werken aan het vinden van een nieuwe datum.

4. Wanneer een team een wedstrijd minder dan 48 uur vóór de geplande aanvang wil verzetten, is de tegenstander niet verplicht met het verzoek in te stemmen.
 5. Een team dat een wedstrijd wil verzetten, biedt minimaal twee concrete alternatieve speeldatums aan.
 6. Een verplaatsing is pas geldig wanneer beide captains deze via de captainstool hebben bevestigd.
 7. De wedstrijdsecretaris wordt via de captainstool geïnformeerd over de verplaatsing.
 8. Wanneer de wedstrijd op een andere locatie wordt gespeeld, wordt dit apart aan de wedstrijdsecretaris gemeld via de e-mailfunctie binnen de captainstool van Teambeheer.
 9. Bij verschil van mening over een verplaatsing beslist de wedstrijdsecretaris.
-

Artikel 27 - Verzetten in de poulefase

1. Een poulewedstrijd wordt in beginsel gespeeld in de vastgestelde bekerweek.
 2. Een poulewedstrijd mag eerder worden gespeeld wanneer beide captains daarmee instemmen, behalve wanneer de wedstrijd in de eerste bekerweek is vastgesteld en eerder spelen organisatorisch niet mogelijk is.
 3. Wanneer een poulewedstrijd niet in de vastgestelde bekerweek kan worden gespeeld, moet deze uiterlijk in de gekoppelde eerstvolgende inhaalweek of inhaalperiode worden gespeeld.
 4. De wedstrijdsecretaris kan bij bijzondere omstandigheden een andere uiterste datum vaststellen.
 5. Een poulewedstrijd moet altijd zijn gespeeld voordat de eindstand van de poule definitief wordt vastgesteld.
-

Artikel 28 - Verzetten in de knock-outfase

1. Een knock-outwedstrijd mag worden gespeeld:
 - a. eerder dan de vastgestelde bekerweek;
-

-
- b. in de vastgestelde bekerweek;
 - c. in de direct gekoppelde of aangrenzende inhaalweek.
2. Een knock-outwedstrijd mag alleen op een ander moment worden gespeeld met voorafgaande schriftelijke toestemming van de wedstrijdsecretaris.
 3. Een knock-outwedstrijd moet uiterlijk zeven dagen vóór aanvang van de volgende ronde zijn gespeeld.
 4. Wanneer een knock-outwedstrijd niet tijdig is gespeeld, beslist de wedstrijdsecretaris over de gevolgen.
 5. De wedstrijdsecretaris kan een team uitsluiten of een reglementaire uitslag vaststellen wanneer het niet tijdig spelen aan dat team te wijten is.
-

Artikel 29 - Alternatieve speellocatie

1. Een bekerwedstrijd mag op een andere speellocatie worden gespeeld wanneer beide captains daarmee instemmen en de locatie geschikt is.
 2. De oorspronkelijke thuis- en uitstatus blijft behouden, tenzij beide captains uitdrukkelijk overeenkomen dat de onderlinge wedstrijden administratief worden omgedraaid.
 3. Een wijziging van alleen de speellocatie wordt niet verwerkt door de beide onderlinge wedstrijden administratief om te draaien.
 4. Het thuisteam meldt een wijziging van alleen de speellocatie via de e-mailfunctie binnen de captainstool van Teambeheer aan de wedstrijdleiding.
 5. In het bericht wordt de betreffende wedstrijd geselecteerd en wordt de alternatieve speellocatie duidelijk vermeld.
 6. De alternatieve speellocatie moet voldoen aan het Speelgelegenhedenreglement en het Technisch Reglement.
 7. Bij twijfel over de geschiktheid van een alternatieve speellocatie beslist de wedstrijdsecretaris.
-

Artikel 30 - Claims algemeen

1. Een team kan een claim indienen wanneer een bekerwedstrijd niet of niet correct is gespeeld door toedoen van de tegenstander.
-

-
2. Een claim kan onder andere worden ingediend bij:
 - a. niet opkomen;
 - b. verschijnen met minder dan drie speelgerechtigde spelers;
 - c. weigeren te spelen;
 - d. voortijdig verlaten van de wedstrijd;
 - e. opstellen van een niet-speelgerechtigde speler;
 - f. ernstige overtreding van dit reglement;
 - g. ongeschikte of niet-beschikbare speelgelegenheid;
 - h. omstandigheden waardoor redelijkerwijs niet onder normale wedstrijdomstandigheden gespeeld kan worden.
 3. Onder een ongeschikte speelgelegenheid kan onder andere worden verstaan:
 - a. harde muziek waardoor normaal spelen niet mogelijk is;
 - b. live muziek, een feest, evenement of andere activiteit die de wedstrijd ernstig hindert;
 - c. een onveilige of onbruikbare dartbaan;
 - d. onvoldoende beschikbaarheid van de wedstrijd baan;
 - e. een situatie waarin spelers of schrijvers niet veilig of redelijk kunnen functioneren.
 4. Een team dat zich op een tekortkoming beroept, moet de tegenstander en de speelgelegenheid in beginsel eerst een redelijke kans geven om de tekortkoming te herstellen.
 5. Een herstelmogelijkheid hoeft niet te worden geboden wanneer sprake is van acuut gevaar, ernstige onveiligheid of een situatie waarin voortzetting redelijkerwijs niet kan worden verlangd.
 6. Een team dat een claim wil indienen, verzamelt voor zover mogelijk bewijs, zoals foto's, video's, verklaringen, berichten of andere relevante gegevens.
 7. Een claim wordt zo spoedig mogelijk schriftelijk bij de wedstrijdsecretaris ingediend.
 8. De wedstrijdsecretaris kan beide captains om een toelichting vragen.
 9. De wedstrijdsecretaris beslist namens het bestuur over de claim, tenzij het bestuur de zaak zelf behandelt.
-

Artikel 31 - Claims in de poulefase

1. Bij een toegewezen claim in de poulefase krijgt het claimende team een vervangend aantal wedstrijd punten.
2. Het vervangend aantal wedstrijd punten wordt vastgesteld op basis van het eigen gemiddelde aantal behaalde wedstrijd punten in de overige gespeelde poulewedstrijden,

vermeerderd met één wedstrijdpunt.

3. Het vervangend aantal wedstrijdpunten bedraagt nooit meer dan negen.
4. Het gemiddelde wordt berekend over daadwerkelijk gespeelde poulewedstrijden.
5. Het gemiddelde wordt afgerond op het dichtstbijzijnde hele getal, waarbij 0,5 naar boven wordt afgerond.
6. Wanneer het claimende team nog geen andere poulewedstrijd heeft gespeeld, bepaalt de wedstrijdsecretaris het vervangend aantal wedstrijdpunten op basis van de omstandigheden en het sportieve verloop van de poule.
7. Het team waartegen de claim wordt toegewezen, krijgt nul wedstrijdpunten voor de betreffende bekerwedstrijd.
8. Het team waartegen de claim wordt toegewezen, krijgt daarnaast vijf wedstrijdpunten aftrek in de reguliere wintercompetitie.
9. De claimwedstrijd telt voor de pouleranglijst als een gewonnen wedstrijd voor het claimende team en als een verloren wedstrijd voor het team waartegen de claim is toegewezen.
10. Voor gewonnen legs en legverschil worden bij een pouleclaim geen fictieve legs toegekend, tenzij de wedstrijdsecretaris wegens bijzondere omstandigheden anders beslist.
11. Wanneer de wedstrijdsecretaris van oordeel is dat een claim wordt gebruikt of uitgelokt om plaatsing in een lagere sheet te beïnvloeden, kan de wedstrijdsecretaris:
 - a. de claim afwijzen;
 - b. de plaatsing bepalen op basis van de sportieve stand vóór het incident;
 - c. het team uit een lagere sheet houden;
 - d. een andere passende maatregel nemen.

Artikel 32 - Claims in de knock-outfase

1. Bij een toegewezen claim in de knock-outfase wordt in beginsel een reglementaire uitslag van 9-0 vastgesteld.
2. Het claimende team plaatst zich voor de volgende ronde.
3. Het team waartegen de claim wordt toegewezen, wordt uitgeschakeld.
4. Het team waartegen de claim wordt toegewezen, krijgt daarnaast tien wedstrijdpunten aftrek in de reguliere wintercompetitie.

-
5. De wedstrijdsecretaris kan aanvullende maatregelen nemen wanneer de claim voortkomt uit opzet, herhaling of ernstige competitieverstoring.
-

Artikel 33 - Gevolgen voor individuele klassementen

1. Resultaten uit de bekercompetitie tellen niet mee voor de reguliere individuele wintercompetitieklasseringen, tenzij DBZP uitdrukkelijk anders bepaalt.
 2. Resultaten uit de bekercompetitie tellen niet mee voor kwalificatie voor de DBZP Matchplay, tenzij het Matchplayreglement uitdrukkelijk anders bepaalt.
 3. Bij een claim worden geen individuele prestaties toegekend, tenzij DBZP dit voor een specifiek administratief doel noodzakelijk acht.
-

Artikel 34 - Terugtrekking van teams

1. Een team dat zich tijdens de bekercompetitie wil terugtrekken, meldt dit schriftelijk aan de wedstrijdsecretaris.
 2. Het bestuur of de wedstrijdsecretaris kan een team uit de bekercompetitie nemen wanneer het team:
 - a. herhaaldelijk niet opkomt;
 - b. structureel niet aan de reglementen voldoet;
 - c. onvoldoende spelers beschikbaar heeft;
 - d. de bekercompetitie ernstig verstoort;
 - e. niet langer aan de deelnamevoorwaarden voldoet.
 3. Wanneer een team zich terugtrekt of uit de bekercompetitie wordt genomen, bepaalt de wedstrijdsecretaris wat er met de gespeelde en nog te spelen wedstrijden gebeurt.
 4. De wedstrijdsecretaris kan onder andere besluiten dat:
 - a. alle resultaten blijven staan;
 - b. alle resultaten vervallen;
 - c. resterende wedstrijden reglementair worden vastgesteld;
 - d. de pouleplaatsing opnieuw wordt berekend;
 - e. een andere oplossing wordt toegepast die de bekercompetitie zo eerlijk mogelijk houdt.
 5. Het bestuur kan aanvullende sancties opleggen wanneer terugtrekking verwijtbaar of competitieverstorend is.
-

Artikel 35 - Wedstrijdleiding en beslissingsbevoegdheid

1. De wedstrijdsecretaris is namens DBZP belast met de uitvoering van de bekercompetitie.
 2. De wedstrijdsecretaris beslist over wedstrijdtechnische geschillen, tenzij dit reglement of een ander reglement anders bepaalt.
 3. De wedstrijdsecretaris kan een beslissing nemen over onder andere:
 - a. verplaatsingen;
 - b. claims;
 - c. uitslagen;
 - d. speelgerechtigdheid;
 - e. wedstrijdlocaties;
 - f. pouleplaatsing;
 - g. loting en byes;
 - h. toepassing van dit reglement;
 - i. bijzondere omstandigheden.
 4. Een beslissing van de wedstrijdsecretaris wordt namens het bestuur genomen.
 5. Tegen een beslissing van de wedstrijdsecretaris kan bezwaar worden gemaakt bij het bestuur, tenzij de beslissing op grond van dit reglement uitdrukkelijk bindend is verklaard.
 6. Een bezwaar schorst de werking van de beslissing niet, tenzij het bestuur anders bepaalt.
-

Artikel 36 - Sportiviteit en gedrag

1. Spelers, teams, captains, schrijvers en toeschouwers gedragen zich sportief en respectvol.
 2. Aanwijzingen van DBZP, de wedstrijdsecretaris, wedstrijdleiding, toernooileiding, captain of exploitant moeten worden opgevolgd voor zover deze redelijk en reglementair zijn.
 3. Wangedrag, bedreiging, intimidatie, discriminatie, fysiek geweld of andere ernstige misdragingen kunnen worden behandeld volgens het Tuchtreglement.
 4. Een captain is verantwoordelijk voor het gedrag van het eigen team en voor zover redelijk mogelijk ook voor begeleiders of supporters die bij het team horen.
 5. Een speelgelegenheid mag huisregels toepassen en personen verwijderen wanneer dit noodzakelijk is voor orde of veiligheid.
 6. Een locatieverbod door een speelgelegenheid staat los van eventuele DBZP-maatregelen.
-

Artikel 37 - Overmacht en bijzondere omstandigheden

1. Onder overmacht wordt verstaan een omstandigheid die buiten de invloed van het team ligt en waardoor spelen redelijkerwijs onmogelijk is.
 2. Overmacht kan onder andere bestaan uit:
 - a. acute sluiting van een speelgelegenheid;
 - b. ernstige weersomstandigheden;
 - c. calamiteiten;
 - d. plotselinge onveiligheid;
 - e. ernstige technische of organisatorische problemen die niet tijdig konden worden voorzien.
 3. Een team dat zich op overmacht beroept, meldt dit zo spoedig mogelijk aan de tegenstander en de wedstrijdsecretaris.
 4. De wedstrijdsecretaris beoordeelt of sprake is van overmacht.
 5. Wanneer geen sprake is van overmacht, kunnen de normale bepalingen over verzetten, niet opkomen of claims worden toegepast.
 6. Bij overmacht bepaalt de wedstrijdsecretaris hoe de wedstrijd alsnog wordt gespeeld of administratief wordt afgehandeld.
-

Artikel 38 - Publicatie en communicatie

1. Officiële informatie over de bekercompetitie wordt gepubliceerd via de website, Teambeheer, e-mail of andere door DBZP aangewezen communicatiekanalen.
 2. Captains zijn verantwoordelijk voor het controleren van officiële berichten.
 3. Informatie die aan de captain of reservecaptain is verzonden, wordt geacht aan het team te zijn meegedeeld.
 4. De captain is verantwoordelijk voor het doorgeven van relevante informatie aan de spelers van het team.
 5. Kennelijke fouten in publicaties, standen, lotingen of programma's kunnen door DBZP worden hersteld.
-

Artikel 39 - Slotbepalingen

1. Dit reglement treedt in werking bij aanvang van het seizoen 2026-2027.
2. Met de inwerkingtreding van dit reglement vervallen eerdere bekerreglementen, voor zover deze door dit reglement worden vervangen.
3. Het bestuur kan kennelijke schrijf-, nummerings- en verwijzingsfouten herstellen, mits daarmee geen inhoudelijke wijziging wordt aangebracht.
4. Inhoudelijke wijzigingen worden vastgesteld door de Algemene Ledenvergadering, tenzij het gaat om uitvoeringsbesluiten die binnen de bevoegdheid van het bestuur of de wedstrijdsecretaris vallen.
5. In alle gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist het bestuur of de wedstrijdsecretaris namens het bestuur, met inachtneming van de statuten, het Huishoudelijk Reglement en de overige DBZP-reglementen.