

Zomercompetitie

Versie1.1

Publicatiedatum11-07-2026 15:41

Inhoudsopgave

Deze inhoudsopgave is automatisch opgebouwd uit de koppen in het document.

Zomercompetitiereglement DBZP 2026	3
Artikel 1 - Toepassing en doel	3
Artikel 2 - Begripsbepalingen	3
Artikel 3 - Opzet van de zomercompetitie	4
Artikel 4 - Deelname en inschrijving	5
Artikel 5 - Teamnaam, captain en contactgegevens	6
Artikel 6 - Speelgelegenheid	6
Artikel 7 - Divisie- en poule-indeling	7
Artikel 8 - Speelgerechtigdheid	7
Artikel 9 - Bijschrijving en overschrijving van spelers	8
Artikel 10 - Wedstrijdprogramma	8
Artikel 11 - Aanvangstijd	9
Artikel 12 - Teamsamenstelling per wedstrijd	9
Artikel 13 - Wedstrijdformulier en opstelling	10
Artikel 14 - Wedstrijdformat Hoog	11
Artikel 15 - Wedstrijdformat Laag	12
Artikel 16 - Vaste speelvolgorde	12
Artikel 17 - Volgorde Hoog	13
Artikel 18 - Volgorde Laag	14
Artikel 19 - Wissels en terugwisselen	14
Artikel 20 - Teamronde	15
Artikel 21 - Laatkomende spelers	16
Artikel 22 - Onvolledig team	17
Artikel 23 - x01	17
Artikel 24 - Dubbel in / dubbel uit	17
Artikel 25 - Cricket	18
Artikel 26 - Algemene spelregels	18
Artikel 27 - Maximale beurtengrens	19
Artikel 28 - DartConnect en scoreverwerking	20
Artikel 29 - Invoeren en bevestigen van uitslagen	20
Artikel 30 - Wedstrijdpuntenranglijst	21
Artikel 31 - Eindrangschikking	21
Artikel 32 - Verzetten van wedstrijden	22
Artikel 33 - Alternatieve speellocatie	22
Artikel 34 - Claims	23
Artikel 35 - Niet, niet tijdig of onvolledig opkomen	24
Artikel 36 - Terugtrekking van teams	24
Artikel 37 - Paradarten	25
Artikel 38 - Sportiviteit en gedrag	26
Artikel 39 - Overmacht en bijzondere omstandigheden	26
Artikel 40 - Publicatie en communicatie	27
Artikel 41 - Slotbepalingen	27

Zomercompetitiereglement DBZP 2026

Artikel 1 - Toepassing en doel

1. Dit reglement is van toepassing op de zomercompetitie van Dart Bond Zaanstreek-Purmerend, hierna te noemen DBZP.
2. De zomercompetitie is een aparte competitie van DBZP en wordt gespeeld in de periode die door het bestuur of de wedstrijdsecretaris wordt vastgesteld.
3. Dit reglement bevat de wedstrijdtechnische en organisatorische bepalingen voor de zomercompetitie.
4. 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.
5. In gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist het bestuur of, voor wedstrijdtechnische zaken, de wedstrijdsecretaris namens het bestuur.
6. 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 zomercompetitie;
4. **competitleiding:** de wedstrijdsecretaris of een door DBZP aangewezen persoon of commissie die belast is met de uitvoering van de zomercompetitie;
5. **team:** een bij DBZP ingeschreven team dat deelneemt aan de zomercompetitie;

-
6. **captain:** de bij DBZP geregistreerde vertegenwoordiger van een team;
 7. **reservecaptain:** de bij DBZP geregistreerde vervanger van de captain;
 8. **speler:** een bij DBZP ingeschreven speler die speelgerechtigd is voor een zomercompetitieteam;
 9. **basisspeler:** één van de drie spelers die bij aanvang van de wedstrijd op een basispositie wordt geplaatst;
 10. **reservespeler:** een speelgerechtigde speler die niet als basisspeler aan de wedstrijd begint, maar later in de wedstrijd mag worden ingezet;
 11. **thuissteam:** het team dat volgens het wedstrijdprogramma als thuisspelend team is aangewezen;
 12. **uitteam:** het team dat volgens het wedstrijdprogramma als bezoekend team is aangewezen;
 13. **speelgelegenheid:** de door DBZP bekende of goedgekeurde locatie waar een team zijn thuiswedstrijden speelt;
 14. **wedstrijd:** de volledige ontmoeting tussen twee teams;
 15. **onderdeel:** één onderdeel binnen een wedstrijd, zoals een single, koppelpartij of teamronde;
 16. **leg:** één gespeelde leg binnen een onderdeel;
 17. **wedstrijdpunt:** één punt dat wordt toegekend voor het winnen van een onderdeel;
 18. **Teambeheer:** het door DBZP gebruikte digitale systeem voor inschrijving, wedstrijdprogramma, uitslagen en communicatie;
 19. **wedstrijdformulier:** het door DBZP vastgestelde formulier waarop opstellingen, wissels, uitslagen en handtekeningen worden vastgelegd;
 20. **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 zomercompetitie

1. De zomercompetitie kent in beginsel twee niveaus:
 - a. Hoog;
 - b. Laag.

-
2. Afhankelijk van het aantal inschrijvingen kunnen de niveaus worden verdeeld in één of meerdere poules.
 3. Teams spelen in beginsel een enkele ontmoeting tegen de overige teams in hun poule.
 4. Er wordt dus geen volledige thuis- en uitwedstrijd tegen hetzelfde team gespeeld, tenzij DBZP vooraf anders bepaalt.
 5. De zomercompetitie wordt gespeeld op basis van een wedstrijdpuntenranglijst.
 6. Iedere gewonnen partij of ieder gewonnen onderdeel levert één wedstrijdpunt op.
 7. Er wordt niet gewerkt met een 3-1-0-systeem voor winst, gelijkspel of verlies.
 8. Elk team dient te streven naar een zo hoog mogelijke eindrangschikking.
-

Artikel 4 - Deelname en inschrijving

1. Deelname aan de zomercompetitie is mogelijk voor teams met minimaal vier ingeschreven spelers.
2. Spelers moeten op het moment van inschrijving minimaal zestien jaar oud zijn, tenzij DBZP vooraf anders bepaalt.
3. Een speler mag slechts bij één zomercompetitieteam tegelijk ingeschreven staan.
4. Teaminschrijving vindt plaats via de inschrijfmodule van Teambeheer of op een andere door DBZP goedgekeurde wijze.
5. Inschrijving is alleen mogelijk gedurende de door DBZP vastgestelde inschrijfperiode.
6. Een teaminschrijving is pas definitief wanneer:
 - a. alle verplichte gegevens volledig zijn aangeleverd;
 - b. de spelers correct zijn ingeschreven;
 - c. de verschuldigde inschrijfkosten zijn voldaan;
 - d. de captain akkoord is gegaan met de geldende reglementen;
 - e. DBZP de inschrijving heeft geaccepteerd.
7. De captain is verantwoordelijk voor de juistheid van de inschrijving.
8. Na definitieve acceptatie van de inschrijving vindt in beginsel geen restitutie van betaalde inschrijfkosten plaats.

Artikel 5 - Teamnaam, captain en contactgegevens

1. Bij inschrijving kiest een team een teamnaam.
2. Een gekozen teamnaam kan tijdens de competitie niet worden gewijzigd, tenzij DBZP hiervoor toestemming geeft.
3. Het bestuur of de wedstrijdsecretaris kan een teamnaam weigeren wanneer deze:
 - a. te lang is;
 - b. verwarrend is;
 - c. kwetsend, discriminerend of obscene is;
 - d. in strijd is met de goede naam of belangen van DBZP.
4. Ieder team moet beschikken over een captain en een reservecaptain.
5. De captain en reservecaptain zijn verantwoordelijk voor het nakomen van de verplichtingen van het team.
6. Ieder team moet beschikken over een werkend e-mailadres.
7. De captain en reservecaptain moeten bereikbaar zijn via een eigen telefoonnummer.
8. Informatie die aan de captain of reservecaptain is verzonden, wordt geacht aan het team te zijn meegedeeld.

Artikel 6 - Speelgelegenheid

1. Ieder team moet beschikken over een speelgelegenheid die voldoet aan de eisen van DBZP.
2. Teams die voor het eerst deelnemen aan de zomercompetitie moeten vooraf zelf een speelgelegenheid regelen.
3. Nieuwe teams maken zelf duidelijke afspraken met de speelgelegenheid over de vaste thuisdag en beschikbaarheid van de wedstrijdbaan.
4. DBZP bemiddelt niet actief bij het vinden van een speelgelegenheid.
5. Het thuisteam is verantwoordelijk voor een speelomgeving waarin de wedstrijd normaal en sportief kan verlopen.
6. Wedstrijden mogen alleen worden gespeeld op een door DBZP toegestane of

goedgekeurde wedstrijd baan.

7. De wedstrijd baan moet uiterlijk vanaf 19:30 uur beschikbaar zijn.
 8. Het uitteam moet de gelegenheid krijgen om minimaal vijftien minuten in te gooien op de wedstrijd baan, mits het uitteam tijdig aanwezig is.
 9. Tijdens een wedstrijd mogen in de directe speelomgeving geen activiteiten plaatsvinden die het normale wedstrijdverloop ernstig belemmeren.
 10. Wanneer een wedstrijd niet normaal kan worden gespeeld door omstandigheden op de speellocatie, kan de wedstrijdsecretaris of het bestuur passende maatregelen nemen.
-

Artikel 7 - Divisie- en poule-indeling

1. Bij inschrijving kan een team een voorkeur aangeven voor Hoog of Laag.
 2. Deze voorkeur geeft geen garantie op indeling in het gekozen niveau.
 3. De definitieve indeling wordt vastgesteld door de wedstrijdsecretaris of competitieleiding.
 4. Bij de indeling kan onder andere rekening worden gehouden met:
 - a. het aantal inschrijvingen;
 - b. de opgegeven voorkeuren;
 - c. het sportieve niveau van teams;
 - d. eerdere prestaties;
 - e. organisatorische belangen;
 - f. een evenwichtige verdeling van teams.
 5. De wedstrijdsecretaris kan teams in een ander niveau indelen wanneer dit noodzakelijk of wenselijk is voor een evenwichtige competitie-indeling.
 6. De definitieve indeling wordt vóór aanvang van de competitie gepubliceerd.
 7. Tegen de definitieve indeling staat geen beroep open, tenzij sprake is van een kennelijke administratieve fout.
-

Artikel 8 - Speelgerechtigdheid

1. Alleen spelers die bij het betreffende zomercompetitieteam zijn ingeschreven en speelgerechtigd zijn, mogen worden opgesteld.
-

-
2. Een speler is pas speelgerechtigd nadat:
 - a. de speler correct is ingeschreven;
 - b. de speler door DBZP is verwerkt;
 - c. de verschuldigde kosten zijn voldaan;
 - d. geen schorsing of andere uitsluiting van toepassing is.
 3. Een speler die niet speelgerechtigd is, mag niet worden opgesteld.
 4. Het opstellen van een niet-speelgerechtigde speler kan leiden tot een reglementaire uitslag, aanpassing van de uitslag, puntenaftrek, uitsluiting of een andere maatregel.
 5. De captain is verantwoordelijk voor het controleren van de speelgerechtigdheid van de eigen spelers.
-

Artikel 9 - Bijschrijving en overschrijving van spelers

1. Gedurende de laatste drie speelweken van de competitie kunnen geen nieuwe spelers meer worden bijgeschreven of overgeschreven.
 2. Een speler mag zich maximaal één keer per zomercompetitieseizoen laten overschrijven naar een ander team.
 3. Een bijschrijving of overschrijving is pas definitief nadat deze door de wedstrijdsecretaris of competitieleiding is goedgekeurd en verwerkt.
 4. Een speler kan niet met terugwerkende kracht speelgerechtigd worden verklaard.
 5. Een speler die nog niet speelgerechtigd is, mag niet worden opgesteld of invallen.
 6. De wedstrijdsecretaris kan een bijschrijving of overschrijving weigeren wanneer deze de competitie op onaanvaardbare wijze beïnvloedt.
-

Artikel 10 - Wedstrijdprogramma

1. De wedstrijdsecretaris of competitieleiding stelt het wedstrijdprogramma vast.
 2. Wedstrijden worden gespeeld op de in het wedstrijdprogramma vermelde datum, speelavond, speellocatie en aanvangstijd.
 3. Wedstrijden worden in beginsel gespeeld van maandag tot en met vrijdag.
-

-
4. Afwijkingen van het wedstrijdprogramma zijn alleen toegestaan volgens dit reglement.
 5. Het wedstrijdprogramma kan door de wedstrijdsecretaris of competitieleiding worden gewijzigd wanneer organisatorische omstandigheden dit noodzakelijk maken.
 6. Teams zijn zelf verantwoordelijk voor het controleren van het actuele wedstrijdprogramma.
 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 11 - Aanvangstijd

1. Zomercompetitiewedstrijden beginnen om 20:15 uur, tenzij DBZP of de wedstrijdsecretaris anders bepaalt.
 2. Een wedstrijd moet uiterlijk om 20:30 uur zijn gestart.
 3. Beide teams moeten op tijd aanwezig zijn om de wedstrijd om 20:15 uur te kunnen starten.
 4. De captains wisselen vóór aanvang van de wedstrijd de opstellingen uit.
 5. De wedstrijd mag eerder beginnen wanneer beide captains daarmee instemmen.
 6. De wedstrijd mag later beginnen wanneer beide captains daarmee instemmen en dit geen onredelijke hinder voor het wedstrijdverloop oplevert.
 7. Een team dat om 20:30 uur niet of onvoldoende speelklaar is, kan worden beschouwd als te laat of niet opgekomen.
-

Artikel 12 - Teamsamenstelling per wedstrijd

1. Een zomercompetitiewedstrijd wordt gespeeld volgens het principe drie tegen drie.
 2. Per wedstrijd moet een team beschikken over minimaal drie speelgerechtigde spelers.
 3. Een team mag per wedstrijd maximaal vijf spelers inzetten.
 4. Het thuisteam gebruikt de volgende posities:
 - a. thuis 1 = A;
 - b. thuis 2 = B;
 - c. thuis 3 = C;
 - d. thuis reserve 1 = D;
-

e. thuis reserve 2 = E.

5. Het uitteam gebruikt de volgende posities:
- a. uit 1 = F;
 - b. uit 2 = G;
 - c. uit 3 = H;
 - d. uit reserve 1 = I;
 - e. uit reserve 2 = J.
6. De spelers op de posities A, B en C zijn de basisspelers van het thuisteam.
7. De spelers op de posities F, G en H zijn de basisspelers van het uitteam.
8. De spelers op de posities D en E zijn reservespelers van het thuisteam.
9. De spelers op de posities I en J zijn reservespelers van het uitteam.
10. Reservespelers mogen niet worden ingezet in de singles.
11. Reservespelers mogen wel worden ingezet in de koppelpartijen en de teamronde, volgens de bepalingen over wissels.
12. Een team dat met minder dan drie speelgerechtigde spelers aanwezig is, kan de wedstrijd niet reglementair spelen.
-

Artikel 13 - Wedstrijdformulier en opstelling

1. Per wedstrijd vult ieder team een wedstrijdformulier in.
 2. Er mogen alleen wedstrijdformulieren worden gebruikt die door DBZP zijn uitgegeven of goedgekeurd voor de zomercompetitie.
 3. Captains zijn verantwoordelijk voor volledige, juiste en leesbare invulling van het eigen wedstrijdformulier.
 4. Vóór aanvang van de wedstrijd worden de drie basisspelers en eventuele reservespelers op het wedstrijdformulier vermeld.
 5. De opgegeven posities A, B, C, D en E zijn bepalend voor het thuisteam.
 6. De opgegeven posities F, G, H, I en J zijn bepalend voor het uitteam.
 7. Voor aanvang van iedere koppelpartij en de teamronde wordt op het wedstrijdformulier duidelijk vermeld welke spelers op dat moment worden ingezet.
-

8. Wanneer een reservespeler wordt ingezet, wordt op het wedstrijdformulier vermeld welke basisspeler wordt vervangen.
9. De reservespeler neemt voor dat onderdeel de positie over van de vervangen basisspeler.
10. Een reservespeler krijgt dus geen eigen vaste plek in de speelvolgorde, maar speelt tijdelijk op de positie van A, B of C, respectievelijk F, G of H.
11. Een eenmaal aan de tegenstander kenbaar gemaakte opstelling voor een onderdeel mag niet meer worden gewijzigd, tenzij:
 - a. sprake is van een onreglementaire opstelling;
 - b. beide captains vóór aanvang van het betreffende onderdeel akkoord gaan; of
 - c. de wedstrijdsecretaris achteraf oordeelt dat wijziging noodzakelijk en redelijk was.
12. Aan het einde van de wedstrijd wordt de uitslag op beide wedstrijdformulieren vermeld.
13. Beide captains controleren en ondertekenen het wedstrijdformulier.
14. Papieren wedstrijdformulieren moeten tot minimaal één maand na de wedstrijd worden bewaard.
15. De wedstrijdsecretaris is te allen tijde bevoegd om een papieren wedstrijdformulier op te vragen.

Artikel 14 - Wedstrijdformat Hoog

1. Een wedstrijd in Hoog bestaat uit tien onderdelen.
2. Ieder gewonnen onderdeel levert één wedstrijdpoint op.
3. Er wordt gespeeld om maximaal tien wedstrijdpointen.
4. Het format in Hoog is:

Onderdeel	Spelvorm	Partijen	Legs
Singles	501	3	best of 7
Koppels	701	3	best of 5
Teamronde	901	1	best of 3
Koppels	dubbel in / dubbel uit 501	3	best of 3

5. Alle x01-onderdelen worden gespeeld volgens het systeem open in / dubbel uit, tenzij in dit

artikel anders is bepaald.

6. De laatste drie koppelpartijen in Hoog worden gespeeld volgens het systeem dubbel in / dubbel uit.
-

Artikel 15 - Wedstrijdformat Laag

1. Een wedstrijd in Laag bestaat uit tien onderdelen.
2. Ieder gewonnen onderdeel levert één wedstrijdpunt op.
3. Er wordt gespeeld om maximaal tien wedstrijdpunten.
4. Het format in Laag is:

Onderdeel	Spelvorm	Partijen	Legs
Singles	501	3	best of 5
Koppels	501	3	best of 3
Teamronde	701	1	best of 3
Koppels	cricket	3	best of 3

5. Alle x01-onderdelen worden gespeeld volgens het systeem open in / dubbel uit, tenzij DBZP anders bepaalt.
6. De laatste drie koppelpartijen in Laag worden gespeeld als cricketpartijen.
-

Artikel 16 - Vaste speelvolgorde

1. De wedstrijd wordt gespeeld volgens de vaste speelvolgorde zoals opgenomen in dit reglement en op het officiële wedstrijdformulier.
 2. De singles worden gespeeld door de drie basisspelers.
 3. Bij de singles geldt:
 - a. A speelt tegen F;
 - b. B speelt tegen G;
 - c. C speelt tegen H.
-

-
4. De eerste drie koppelpartijen worden gespeeld volgens de volgende vaste combinaties:
 - a. A + B tegen F + H;
 - b. A + C tegen G + H;
 - c. B + C tegen F + G.
 5. De teamronde wordt gespeeld volgens de combinatie:
 - a. A + B + C tegen F + G + H.
 6. De laatste drie koppelpartijen worden gespeeld volgens de volgende vaste combinaties:
 - a. A + B tegen G + H;
 - b. A + C tegen F + G;
 - c. B + C tegen F + H.
 7. De volgorde van de onderdelen mag niet worden gewijzigd, tenzij beide captains daarmee instemmen en geen team daardoor reglementair wordt benadeeld.
 8. De vaste positiecombinaties binnen de koppelblokken mogen niet worden aangepast.
 9. Wanneer een reservespeler wordt ingezet, neemt deze uitsluitend de positie over van de vervangen basisspeler. De vaste combinatie blijft verder ongewijzigd.
-

Artikel 17 - Volgorde Hoog

1. In Hoog wordt de wedstrijd gespeeld in de onderstaande volgorde:

Onderdeel	Spelvorm	Legs	Thuissteam	Uitteam
1	Single 501	best of 7	A	F
2	Single 501	best of 7	B	G
3	Single 501	best of 7	C	H
4	Koppel 701	best of 5	A + B	F + H
5	Koppel 701	best of 5	A + C	G + H
6	Koppel 701	best of 5	B + C	F + G
7	Teamronde 901	best of 3	A + B + C	F + G + H
8	Koppel dubbel in / dubbel uit 501	best of 3	A + B	G + H
9	Koppel dubbel in / dubbel uit 501	best of 3	A + C	F + G
10	Koppel dubbel in / dubbel uit 501	best of 3	B + C	F + H

2. De volgorde uit lid 1 is verplicht.
3. De captain is verantwoordelijk voor een correcte toepassing van de vaste positiecombinaties.
4. Wanneer een reservespeler wordt ingezet, wordt de naam van de reservespeler op het wedstrijdformulier ingevuld op de positie van de vervangen basisspeler.

Artikel 18 - Volgorde Laag

1. In Laag wordt de wedstrijd gespeeld in de onderstaande volgorde:

Onderdeel	Spelvorm	Legs	Thuis team	Uit team
1	Single 501	best of 5	A	F
2	Single 501	best of 5	B	G
3	Single 501	best of 5	C	H
4	Koppel 501	best of 3	A + B	F + H
5	Koppel 501	best of 3	A + C	G + H
6	Koppel 501	best of 3	B + C	F + G
7	Teamronde 701	best of 3	A + B + C	F + G + H
8	Koppel cricket	best of 3	A + B	G + H
9	Koppel cricket	best of 3	A + C	F + G
10	Koppel cricket	best of 3	B + C	F + H

2. De volgorde uit lid 1 is verplicht.
3. De captain is verantwoordelijk voor een correcte toepassing van de vaste positiecombinaties.
4. Wanneer een reservespeler wordt ingezet, wordt de naam van de reservespeler op het wedstrijdformulier ingevuld op de positie van de vervangen basisspeler.

Artikel 19 - Wissels en terugwisselen

1. Wissels zijn toegestaan vanaf het eerste koppelblok.
2. Reservespelers mogen niet worden ingezet in de singles.
3. Een wissel is alleen toegestaan vóór aanvang van een nieuw onderdeel.
4. Tijdens een reeds begonnen onderdeel mag niet worden gewisseld.
5. Een reservespeler neemt de positie over van de basisspeler die wordt vervangen.
6. Voor het thuisteam kan een speler op positie D of E een speler op positie A, B of C vervangen.
7. Voor het uitteam kan een speler op positie I of J een speler op positie F, G of H vervangen.
8. De vaste positiecombinaties blijven ook na een wissel van toepassing.
9. Terugwisselen is toegestaan.
10. Een speler die is vervangen, mag later in dezelfde wedstrijd opnieuw worden ingezet.
11. Een terugkerende speler neemt opnieuw de oorspronkelijke positie in waarop hij of zij vóór de wissel stond.
12. Een reservespeler mag later opnieuw worden ingezet, zolang dit vóór aanvang van een onderdeel gebeurt en het wedstrijdformulier correct wordt ingevuld.
13. Een team mag per wedstrijd maximaal vijf verschillende spelers inzetten.
14. Een wissel mag er niet toe leiden dat binnen één onderdeel dezelfde speler twee posities tegelijk inneemt.
15. Een wissel moet vóór aanvang van het betreffende onderdeel duidelijk aan de captain van de tegenstander worden gemeld.
16. De wissel wordt op het wedstrijdformulier vermeld.
17. De captain is verantwoordelijk voor een correcte en controleerbare verwerking van wissels en terugwissels.

Artikel 20 - Teamronde

1. De teamronde wordt gespeeld door drie spelers per team.

-
2. Zonder wissels wordt de teamronde gespeeld als:
 - a. A + B + C tegen F + G + H.
 3. In Hoog wordt de teamronde gespeeld over 901 punten, best of 3.
 4. In Laag wordt de teamronde gespeeld over 701 punten, best of 3.
 5. Wanneer een reservespeler vóór aanvang van de teamronde wordt ingezet, neemt deze reservespeler de positie over van de vervangen basisspeler.
 6. De teamronde wordt gespeeld in een vaste volgorde van drie spelers.
 7. De volgorde van werpen binnen de teamronde wordt vóór aanvang van de teamronde vastgesteld.
 8. De volgorde mag tijdens de teamronde niet worden gewijzigd.
 9. Wanneer een speler niet aanwezig of niet speelgerechtigd is op het moment dat de teamronde begint, mag deze speler niet deelnemen aan de teamronde.
 10. Een speler mag niet instappen in een reeds begonnen teamronde.
-

Artikel 21 - Laatkomende 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 het wedstrijdformulier is vermeld.
2. Een speler moet aanwezig zijn op het moment dat het betreffende onderdeel begint.
3. Wanneer een basisspeler niet aanwezig is op het moment dat zijn of haar single moet beginnen, verliest deze speler de singlepartij reglementair.
4. Reservespelers mogen niet worden ingezet om een ontbrekende basisspeler in de singles te vervangen.
5. Een laatkomende speler mag niet instappen in een reeds begonnen onderdeel.
6. Een laatkomende speler mag wel deelnemen aan latere onderdelen waarvoor deze speler volgens dit reglement mag worden ingezet.
7. Een speler wordt geacht aanwezig te zijn wanneer deze in de speelgelegenheid aanwezig en direct speelgereed is.

Artikel 22 - Onvolledig team

1. Een team moet met minimaal drie speelgerechtigde spelers aanwezig zijn om een wedstrijd te mogen starten.
 2. Wanneer een team met minder dan drie speelgerechtigde spelers aanwezig is, kan de wedstrijd niet reglementair worden gespeeld.
 3. Een team dat met minder dan drie speelgerechtigde spelers verschijnt, kan worden beschouwd als niet volledig opgekomen.
 4. De tegenstander kan in dat geval een claim indienen.
 5. Wanneer een team tijdens de wedstrijd door overmacht met minder dan drie spelers verder moet, beslist de wedstrijdsecretaris achteraf over de gevolgen.
-

Artikel 23 - x01

1. Bij x01-spelvormen wordt gestart vanaf het aangegeven puntenaantal.
 2. Spelers, koppels of teams gooien om en om beurten van maximaal drie darts.
 3. De gegooide score wordt afgetrokken van het resterende puntenaantal.
 4. Een x01-partij wordt beëindigd door exact op 0 uit te komen.
 5. Tenzij anders vermeld, worden x01-partijen gespeeld volgens het systeem open in / dubbel uit.
 6. Wanneer een speler, koppel of team meer punten gooit dan nodig is om exact op 0 uit te komen, telt de gehele beurt niet en blijft de stand gelijk aan de stand vóór die beurt.
-

Artikel 24 - Dubbel in / dubbel uit

1. Bij dubbel in / dubbel uit telt de score pas vanaf het moment dat met een dart een dubbel wordt geraakt.
 2. De dart waarmee wordt geopend telt mee voor de score van die beurt.
-

-
3. De partij moet ook met een dubbel worden beëindigd.
 4. Zolang een speler, koppel of team nog niet heeft geopend met een dubbel, worden gegooide scores niet van het totaal afgetrokken.
 5. Zodra is geopend, verloopt de partij verder als reguliere x01-partij met dubbel uit.
 6. In Hoog worden de laatste drie koppelpartijen gespeeld volgens het systeem dubbel in / dubbel uit 501, best of 3.
-

Artikel 25 - Cricket

1. Cricket wordt gespeeld met de vakken 20, 19, 18, 17, 16, 15 en bull.
 2. Een vak is gesloten wanneer dit vak drie keer is geraakt.
 3. Een triple telt als drie treffers, een dubbel telt als twee treffers en een single telt als één treffer.
 4. Punten kunnen worden gescoord op vakken die door het eigen team zijn gesloten, zolang het andere team dat vak nog niet heeft gesloten.
 5. Een cricketpartij is gewonnen wanneer een team alle vereiste vakken heeft gesloten en minimaal evenveel punten heeft als de tegenstander.
 6. Wanneer beide teams alle vakken hebben gesloten, wint het team met de meeste punten.
 7. Wanneer beide teams alle vakken hebben gesloten en de stand gelijk is, wordt de leg beslist door bull werpen.
 8. De volgorde van werpen binnen een cricket-koppel wordt door het koppel zelf bepaald, maar mag tijdens een leg niet worden gewijzigd.
 9. In Laag worden de laatste drie koppelpartijen gespeeld als cricket, best of 3.
-

Artikel 26 - Algemene spelregels

1. Er wordt gespeeld volgens de gebruikelijke dartregels, voor zover dit reglement of een ander DBZP-reglement niet anders bepaalt.
 2. Een speler werpt per beurt maximaal drie darts.
-

-
3. De voet van de speler moet zich tijdens de worp achter de oche bevinden.
 4. Een dart telt alleen wanneer de punt in het dartbord blijft zitten of het oppervlak van het dartbord raakt op het moment dat de score wordt vastgesteld.
 5. Alleen darts die doelgericht richting het bord worden gegooid, mogen meetellen voor de score.
 6. Een speler mag geen darts uit het bord halen voordat de score is genoteerd of uitgesproken.
 7. Na het uitnemen van de darts is geen beroep meer mogelijk op de gegooide score, tenzij beide captains en de schrijver direct overeenstemming bereiken over een duidelijke vergissing.
 8. De schrijver mag een speler informeren over de gegooide of resterende score.
 9. De schrijver mag niet adviseren wat een speler moet gooien.
 10. Het gebruik van telefoons, tablets of andere elektronica tijdens een partij is voor spelers en schrijvers niet toegestaan, met uitzondering van apparaten die worden gebruikt voor scoreverwerking.
 11. Rookpauzes of andere onderbrekingen mogen de voortgang van de wedstrijd niet onnodig belemmeren.
 12. Bij discussie over spelregels proberen de captains dit eerst onderling op te lossen.
 13. Wanneer captains er niet uitkomen, wordt de wedstrijd voortgezet onder protest en beslist de wedstrijdsecretaris of het bestuur achteraf.
-

Artikel 27 - 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, koppelpartijzijde of teamrondepartijzijde één dart naar de bull.
4. De speler, het koppel of het team dat 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 28 - DartConnect en scoreverwerking

1. Tijdens de zomercompetitie kan gebruik worden gemaakt van DartConnect.
 2. Captains kunnen inloggen met hun persoonlijke DartConnect-account.
 3. DBZP kan een algemene login beschikbaar stellen voor de zomercompetitie.
 4. Wanneer DartConnect wordt gebruikt, moet de wedstrijd volledig en correct worden ingevoerd.
 5. De digitale uitslag in DartConnect kan door de wedstrijdsecretaris of competitieleiding worden gebruikt ter controle van de wedstrijd.
 6. Wanneer geen gebruik wordt gemaakt van DartConnect, moet de wedstrijd handmatig correct worden bijgehouden op het officiële wedstrijdformulier.
 7. Het thuisspelende team is verantwoordelijk voor het bijhouden of laten bijhouden van de scores.
 8. De schrijver moet de score duidelijk, zorgvuldig en controleerbaar bijhouden.
 9. Spelers zijn zelf verantwoordelijk voor het controleren van de geschreven score.
 10. Kennelijke schrijffouten worden zo snel mogelijk hersteld.
-

Artikel 29 - Invoeren en bevestigen van uitslagen

1. De wedstrijdresultaten moeten na afloop van de wedstrijd worden ingevoerd in Teambeheer.
 2. De uitslag moet volledig en juist worden ingevoerd.
 3. Beide teams zijn verantwoordelijk voor controle van de ingevoerde uitslag.
 4. De uitslag moet binnen 120 uur na aanvang van de wedstrijd zijn ingevoerd en bevestigd.
-

-
5. Wanneer een uitslag niet tijdig, onjuist of onvolledig wordt ingevoerd, kan DBZP strafpunten of een andere administratieve maatregel opleggen.
 6. Bij verschil tussen de ingevoerde uitslag en het wedstrijdformulier kan de wedstrijdsecretaris het papieren wedstrijdformulier opvragen.
 7. Wanneer een wedstrijd via DartConnect is gespeeld, kan de digitale DartConnect-uitslag als uitgangspunt worden genomen.
 8. De wedstrijdsecretaris kan een kennelijke fout in de uitslag herstellen.
-

Artikel 30 - Wedstrijdpuntenranglijst

1. De ranglijst van de zomercompetitie wordt gebaseerd op het aantal behaalde wedstrijdpunten.
 2. Ieder gewonnen onderdeel levert één wedstrijdpunt op voor de ranglijst.
 3. Per wedstrijd zijn maximaal tien wedstrijdpunten te behalen.
 4. Strafpunten worden in mindering gebracht op het totaal aantal behaalde wedstrijdpunten, tenzij het bestuur anders beslist.
 5. Het team met het hoogste aantal behaalde wedstrijdpunten eindigt bovenaan in de poule.
-

Artikel 31 - Eindrangschikking

1. Wanneer twee of meer teams gelijk eindigen in wedstrijdpunten, wordt de eindrangschikking bepaald op basis van:
 - a. wedstrijdpuntensaldo;
 - b. onderling resultaat;
 - c. legsaldo;
 - d. aantal gewonnen legs;
 - e. een beslissingswedstrijd op een door DBZP aan te wijzen locatie.
 2. Het wedstrijdpuntensaldo is het verschil tussen het aantal gewonnen en verloren wedstrijdpunten.
 3. Wanneer meerdere teams gelijk eindigen en het onderling resultaat geen volledige rangorde oplevert, worden de overige criteria toegepast op de betrokken teams.
-

-
4. De wedstrijdsecretaris beslist over de praktische uitvoering van een eventuele beslissingswedstrijd.
 5. Wanneer een team uit de competitie wordt genomen of zich terugtrekt, beslist het bestuur op welke wijze de reeds gespeelde resultaten worden verwerkt.
-

Artikel 32 - Verzetten van wedstrijden

1. Een team is niet verplicht mee te werken aan een verzoek van de tegenstander tot het verzetten van een wedstrijd of tot het aanpassen van de starttijd.
 2. Verzetten van een wedstrijd is alleen mogelijk wanneer:
 - a. de oorspronkelijke speeldatum nog niet is verstreken;
 - b. beide teams akkoord zijn met de nieuwe datum;
 - c. de nieuwe datum tijdig wordt doorgegeven via Teambeheer;
 - d. de nieuwe datum past binnen het verloop van de competitie.
 3. Voor het verzetten van een wedstrijd wordt gebruikgemaakt van Teambeheer.
 4. Een verplaatste wedstrijd mag ook in het weekend worden gespeeld, mits beide teams hiermee akkoord zijn.
 5. Wedstrijden uit de laatste drie speelweken mogen niet worden verzet naar een later moment.
 6. Wedstrijden uit de laatste drie speelweken mogen alleen worden verzet naar:
 - a. een eerdere datum; of
 - b. een andere datum binnen dezelfde speelweek.
 7. Voor een verplaatsing in de laatste drie speelweken is instemming van beide teams en toestemming van de wedstrijdsecretaris of competitieleiding vereist.
 8. Wanneer teams geen overeenstemming bereiken over een nieuwe speeldatum, beslist de wedstrijdsecretaris of competitieleiding.
 9. Een wedstrijd die zonder geldige verplaatsing niet tijdig wordt gespeeld, kan op 0-0 worden gesteld of reglementair worden toegekend aan één van beide teams.
 10. Bij herhaald of verwijtbaar niet tijdig spelen kan het bestuur aanvullende maatregelen nemen.
-

Artikel 33 - Alternatieve speellocatie

1. Een wedstrijd 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 anders overeenkomen.
 3. Een wijziging van alleen de speellocatie wordt doorgegeven aan de wedstrijdsecretaris of competitieleiding.
 4. De wijziging wordt bij voorkeur doorgegeven via de e-mailfunctie binnen Teambeheer, waarbij de betreffende wedstrijd wordt geselecteerd.
 5. De alternatieve speellocatie moet voldoen aan het Speelgelegenhedenreglement en het Technisch Reglement.
 6. Bij twijfel over de geschiktheid van een alternatieve speellocatie beslist de wedstrijdsecretaris of competitieleiding.
-

Artikel 34 - Claims

1. Een wedstrijd kan worden geclaimd wanneer dit reglement daarop aanspraak geeft.
2. Een claim wordt ingediend via Teambeheer of op een andere door DBZP aangewezen wijze.
3. Een team kan een wedstrijd onder andere claimen wanneer:
 - a. de tegenstander niet komt opdagen;
 - b. de tegenstander niet tijdig speelklaar is;
 - c. de tegenstander onvoldoende speelgerechtigde spelers heeft;
 - d. de wedstrijd niet kan worden gespeeld door omstandigheden waarvoor de tegenstander verantwoordelijk is;
 - e. er geen goedgekeurde of bespeelbare wedstrijd baan beschikbaar is;
 - f. de tegenstander een niet-speelgerechtigde speler opstelt;
 - g. de tegenstander weigert de wedstrijd reglementair te spelen.
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. De wedstrijdsecretaris beslist over de rechtmatigheid van een claim.
 8. Bij een terechte claim ontvangt het claimende team een reglementaire overwinning.
 9. Een toegewezen claim betekent in beginsel een 10-0 reglementair verlies voor het team waartegen de claim wordt toegekend.
 10. Wanneer een claim onterecht wordt bevonden, kan de wedstrijdsecretaris besluiten:
 - a. de wedstrijd alsnog te laten spelen;
 - b. de claim af te wijzen;
 - c. de wedstrijd reglementair aan het andere team toe te kennen;
 - d. een andere passende maatregel te nemen.
-

Artikel 35 - Niet, niet tijdig of onvolledig opkomen

1. Wanneer een team niet, niet tijdig of niet volledig komt opdagen, heeft de tegenstander het recht om de wedstrijd te claimen.
 2. Een team is niet volledig wanneer het niet beschikt over het minimaal vereiste aantal van drie speelgerechtigde spelers.
 3. Bij herhaaldelijk niet, niet tijdig of onvolledig opkomen kan het bestuur aanvullende maatregelen nemen.
 4. Mogelijke maatregelen zijn onder andere:
 - a. waarschuwing;
 - b. strafpunten;
 - c. reglementair verlies;
 - d. uitsluiting van verdere deelname aan de competitie;
 - e. overige maatregelen volgens het Tuchtreglement.
 5. Het bestuur beslist in alle gevallen over de definitieve maatregel.
-

Artikel 36 - Terugtrekking van teams

1. Een team dat zich tijdens de zomercompetitie wil terugtrekken, meldt dit schriftelijk aan de wedstrijdsecretaris.
-

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

Artikel 37 - Paradarten

1. Ook spelers met een lichamelijke beperking kunnen deelnemen aan de zomercompetitie.
2. Tenzij in dit reglement een afwijking is opgenomen, zijn de reguliere regels van toepassing.
3. Wanneer een speelgelegenheid beschikt over een door DBZP goedgekeurde paradartbaan, mag een paradarter besluiten zijn of haar wedstrijden op die baan te spelen.
4. Een paradarter is niet verplicht gebruik te maken van een paradartbaan en mag ook gebruikmaken van een reguliere dartbaan.
5. Tijdens een eenmaal gestarte wedstrijd is het niet toegestaan om zonder geldige reden van dartbaan te wisselen.
6. Bij twijfel over toepassing van de paradartregels beslist de wedstrijdsecretaris of het bestuur.

Artikel 38 - Sportiviteit en gedrag

1. Spelers, teams, captains, schrijvers en toeschouwers gedragen zich sportief en respectvol.
 2. Aanwijzingen van DBZP, de wedstrijdsecretaris, competitieleiding, captain of exploitant moeten worden opgevolgd voor zover deze redelijk en reglementair zijn.
 3. Wangedrag, bedreiging, intimidatie, discriminatie, fysiek geweld of andere ernstige misdrijvingen 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 39 - 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 40 - Publicatie en communicatie

1. Officiële informatie over de zomercompetitie 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 of programma's kunnen door DBZP worden hersteld.

Artikel 41 - Slotbepalingen

1. Dit reglement treedt in werking bij aanvang van de zomercompetitie 2026.
2. Met de inwerkingtreding van dit reglement vervallen eerdere zomercompetitiereglementen, 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 het bestuur of de Algemene Ledenvergadering, afhankelijk van de aard van de wijziging en de geldende bevoegdheidsverdeling.
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.
6. Het bestuur kan in uitzonderlijke gevallen afwijken van dit reglement wanneer strikte toepassing leidt tot een onredelijke of onwerkbare situatie.