

# **Reglement OVDL competitie (versie 01.09.2015)**

## **1. ALGEMEENHEDEN**

### **1.1. INRICHTING**

- 1.1.1. Oost-Vlaamse Darts Liga richt aan jaarlijkse dartscompetitie in die zich richt naar dartsploegen en dartsspelers uit de volgende gemeenten: Gent, Lovendegem, Evergem, Nevele, Herzele, Sint-Martens-Latem, De Pinte, Nazareth, Gavere, Oosterzele, Sint-Lievens-Houtem, Merelbeke, Melle, Destelbergen, Lochristi, Laarne, Wetteren, Berlare, Beervelde, Wichelen, Lede, Erpe-Mere, Heusden, Lokeren, Zele, Lebbeke, Haaltert, Aalst, Waarschoot, Zottegem.
- 1.1.2. Oost-Vlaamse Darts Liga bepaalt de wijze waarop en de termijn waarbinnen de ploegen kunnen inschrijven, hoeveel inschrijvingsgeld of waarborg iedere ploeg moet betalen, alsook de termijnen waarbinnen deze moeten betaald worden.
- 1.1.3. Oost-Vlaamse Darts Liga bepaalt de plaats van het wedstrijdsecretariaat. De correspondentie die de ploegen voeren met Oost-Vlaamse Darts Liga moet aan het wedstrijdsecretariaat gericht worden via e-mail naar [secretariaat@ovdl.be](mailto:secretariaat@ovdl.be).
- 1.1.4. Iedere ploeg moet een officieel e-mailadres opgeven. Mededelingen door Oost-Vlaamse Darts Liga via dat e-mailadres zullen beschouwd worden als geldige kennisgevingen.

### **1.2. PLOEGEN EN LOKALEN**

- 1.2.1. Een ploeg mag maximum tien spelers aansluiten. Oost-Vlaamse Darts Liga bepaalt de wijze waarop en de termijn (in principe 31 december) waarbinnen de ploegen hun spelers kunnen aansluiten. Eénmaal aangesloten, kan een speler niet meer vervangen worden, noch kan hij bij een andere ploeg aansluiten.
- 1.2.2. Iedere ploeg zal een lijst ontvangen van de spelers die zij heeft aangesloten. Telkens een ploeg een nieuwe aansluiting aan de verantwoordelijke voor de ledenadministratie per e-mail naar [leden@ovdl.be](mailto:leden@ovdl.be) doorgeeft zal haar binnen de drie dagen een bijgewerkte lijst bezorgd worden. Een speler is slechts speelgerechtigd van zodra zijn ploeg de lijst ontvangt waarop zijn naam vermeld staat.
- 1.2.3. Het lokaal van een ploeg moet gelegen zijn in één van de gemeentes die vernoemd worden in punt 1.1.1.
- 1.2.4. Het ploeglokaal dient te beschikken over minstens één dartsbord per twee ingeschreven ploegen. Ploegen die in een lokaal spelen waar minder dan twee borden per twee ingeschreven ploegen beschikbaar zijn, dienen dit bij hun inschrijving te vermelden.
- 1.2.5. Voor de toepassing van onderhavig reglement betekent nieuwe ploeg elke ploeg die in een lokaal speelt, waar meer ingeschreven ploegen dan het jaar voordien hun lokaal hebben en waarvan maximum vier spelers het jaar voordien in een zelfde ploeg aangesloten waren.
- 1.2.6. Oost-Vlaamse Darts Liga kan aan nieuwe ploegen toelating geven om van bepaalde punten van dit reglement af te wijken.
- 1.2.7. Oost-Vlaamse Darts Liga sluit voor elke speler een verzekering burgerlijke aansprakelijkheid af.
- 1.2.8. Ploegen die tijdens het seizoen van lokaal veranderen, dienen het wedstrijdsecretariaat hiervan op de hoogte te stellen.

### **1.3. AFDELINGEN, REEKSEN EN EINDRONDE**

- 1.3.1. De competitie wordt gespeeld in twee afdelingen (eerste en tweede afdeling). Deze afdelingen kunnen onderverdeeld worden in reeksen.
- 1.3.2. Oost-Vlaamse Darts Liga staat in voor de indeling van de ploegen in afdelingen en reeksen.
- 1.3.3. Oost-Vlaamse Darts Liga kan beslissen dat er ook een eindronde gespeeld wordt. In dat geval bepaalt Oost-Vlaamse Darts Liga waar en wanneer de eindronde plaats vindt, hoeveel ploegen er mogen aan deelnemen en hoeveel ploegen van elke reeks zich plaatsen voor de eindronde.
- 1.3.4. De wedstrijdkalender wordt opgesteld door Oost-Vlaamse Darts Liga.
- 1.3.5. De datum van een wedstrijd in een reeks kan worden verplaatst bij onderling akkoord tussen beide ploegen. De nieuwe datum dient door de contactpersonen van beide ploegen schriftelijk of per e-mail bevestigd te worden aan het wedstrijdsecretariaat, ten laatste drie dagen voor de oorspronkelijk voorziene datum. De nieuwe datum kan niet later zijn dan 30 dagen na de datum die werd voorzien in de oorspronkelijke wedstrijdkalender. Wedstrijden van de laatste drie speeldagen van de reeksen kunnen niet uitgesteld worden.
- 1.3.6. Ook het aanvangsuur van een wedstrijd in een reeks kan worden verplaatst bij onderling akkoord tussen beide ploegen. Het nieuwe aanvangsuur dient door de contactpersonen van beide ploegen schriftelijk of per e-mail bevestigd te worden aan het wedstrijdsecretariaat, ten laatste één dag voor de wedstrijd.

### **1.4. RESULTATEN EN STANDEN**

- 1.4.1. Uiterlijk vijf dagen na de wedstrijd dient de thuisploeg het wedstrijdblad bestemd voor Oost-Vlaamse Darts Liga te bezorgen aan het wedstrijdsecretariaat per post of per e-mail naar [competitie@ovdl.be](mailto:competitie@ovdl.be).
- 1.4.2. Uiterlijk om 12.00 uur volgend op de dag van de wedstrijd dient de thuisploeg per sms de uitslag (in partijen en in legs) mee te delen op nummer 0472/79.44.28 of per e-mail naar [competitie@ovdl.be](mailto:competitie@ovdl.be).
- 1.4.3. In de reeksen krijgt de winnende ploeg van een wedstrijd drie klassementspunten, de verliezer één. Bij een gelijkspel krijgen beide ploegen twee punten. Ploegen verliezen één klassementspunt voor de wedstrijden die zij met forfait verliezen.
- 1.4.4. De eindrangschikking van de reeksen wordt opgemaakt volgens het aantal klassementspunten. De ploegen met evenveel klassementspunten worden gerangschikt op basis van hun onderlinge wedstrijden volgens achtereenvolgend het aantal klassementspunten, het aantal gewonnen wedstrijden, het aantal verloren wedstrijden, het saldo van de partijpunten, het aantal gewonnen partijpunten, het saldo van de legs en het aantal gewonnen legs. Indien dit nog geen uitsluitel brengt, komen achtereenvolgend het aantal gewonnen wedstrijden, het aantal verloren wedstrijden, het saldo van de partijpunten, het aantal gewonnen partijpunten, het saldo van de legs en het aantal gewonnen legs in aanmerking van alle gespeelde wedstrijden.

### **1.5. ONREGELMATIGHEDEN EN SANCTIES**

- 1.5.1. Een speler is verplicht zijn identiteitskaart te tonen op eenvoudige vraag van de kapitein van de tegenpartij of van een afgevaardigde van Oost-Vlaamse Darts Liga.
- 1.5.2. Spelers en ploegen dienen op alle organisaties van Oost-Vlaamse Darts Liga de aanwijzingen van de organisatoren op te volgen.
- 1.5.3. Elke klacht omtrent de overtreding van dit reglement of een andere onregelmatigheid dient schriftelijk gericht te worden aan het wedstrijdsecretariaat. De klacht moet ondertekend worden door twee leden van de ploeg. De klacht moet ingediend worden ten laatste zeven dagen na het bekend worden van de feiten.

- 1.5.4. Oost-Vlaamse Darts Liga zal elke klacht behandelen en een gemotiveerde beslissing bekend maken.
- 1.5.5 Indien het wedstrijdblad bestemd voor Oost-Vlaamse Darts Liga niet binnen de termijn voorzien in punt 1.4.1. van dit reglement overgemaakt is aan het wedstrijdsecretariaat, wordt de betrokken ploeg bestraft met een boete van 5,00 euro en aangemaand om zich onverwijld in regel te stellen. Indien dit niet gebeurd is binnen de twee dagen na deze aanmaning, wordt de betrokken ploeg bestraft met een boete van 10,00 euro.
- 1.5.6 Wanneer om gelijk welke reden het wedstrijdblad bestemd voor Oost-Vlaamse Darts Liga niet binnen de acht dagen na de wedstrijd is overgemaakt aan het wedstrijdsecretariaat, kan aan beide betrokken ploegen gevraagd worden hun exemplaar van het wedstrijdblad voor te leggen. Wanneer geen van beide ploegen het wedstrijdblad nog kan voorleggen, zullen beide ploegen een boete van 10,00 euro oplopen. Deze sanctie zal gecumuleerd worden met de sanctie van punt 1.5.5.
- 1.5.7 Indien de uitslag niet binnen de termijn en op de wijze voorzien in punt 1.4.2. van dit reglement overgemaakt is aan het wedstrijdsecretariaat, wordt de betrokken ploeg bestraft met een boete van 5,00 euro.
- 1.5.8 Wanneer uit het wedstrijdblad blijkt dat het reglement overtreden werd, zal Oost-Vlaamse Darts Liga corrigerende maatregelen treffen, zelfs zonder dat een klacht is ingediend.
- 1.5.9 Oost-Vlaamse Darts Liga beslist over alle onregelmatigheden waarover het reglement geen uitsluitel geeft.
- 1.5.10 Oost-Vlaamse Darts Liga staat in voor de tuchtregeling bij de competitie. Bij overtreding van het reglement of bij een andere onregelmatigheid kunnen onder meer de volgende sancties getroffen worden: verlies van een partij of wedstrijd, schorsing voor bepaalde of onbepaalde duur en geldboetes.
- 1.5.11 Beroep tegen de beslissing van Oost-Vlaamse Darts Liga is slechts mogelijk als nieuwe feiten kunnen voorgelegd worden.



## **2. WEDSTRIJD**

### **2.1. ALGEMEENHEDEN**

- 2.1.1. Een wedstrijd wordt gespeeld tussen twee ploegen.
- 2.1.2. Een wedstrijd bestaat uit twaalf partijen en is verdeeld in vier rondes:
- Eerste ronde: 4 enkelpartijen over 1 set van 4 legs 501
  - Tweede ronde: 2 partijen per twee over 1 set van 4 legs 701
  - Derde ronde: 4 enkelpartijen over 1 set van 4 legs 501
  - Vierde ronde: 2 partijen per twee over 1 set van 4 legs 701

Wanneer de wedstrijd noodzakelijkerwijs een winnaar moet opleveren, zal indien nodig een extra ronde gespeeld worden van één enkelpartij over 1 set van 5 legs 501. Om te bepalen wie die

partij mag beginnen, wordt er door beide spelers om het dichtst naar de roos gegooid, het eerst door de speler van de ploeg die het laatst een partij won.

- 2.1.3. Beide ploegen duiden bij de aanvang van de wedstrijd een kapitein aan.
- 2.1.4. De thuisploeg is verantwoordelijk voor het verstrekken van het nodige materiaal: wedstrijdbladen, schrijfgerei, wedstrijdboards,...
- 2.1.5. Tussen een halfuur en een kwartier voor de voorziene aanvang van de wedstrijd, staat het wedstrijdboard uitsluitend ter beschikking van de bezoekende ploeg om te oefenen.

## **2.2. PLOEG**

- 2.2.1. Alleen de spelers die op de in punt 1.2.2 vermelde lijst genoteerd staan, mogen voor de ploeg aantreden.
- 2.2.2. Spelers die deelnemen aan een andere dartswedstrijd die gelijktijdig plaatsvindt, mogen niet worden opgesteld.
- 2.2.3. In de eindronde mogen alleen de spelers opgesteld worden die aan minimum zes wedstrijden hebben deelgenomen voor hun ploeg in de reeksen. Dit minimum aantal wedstrijden wordt verminderd met het aantal keer dat de ploeg één van haar laatste zes wedstrijden in de reeks wint door forfait.
- 2.2.4. Een ploeg die met minder dan drie spelers aantreedt, verliest de wedstrijd door forfait.
- 2.2.5. Een ploeg die slechts met drie spelers aantreedt, verliest de laatste partij van elke ronde.
- 2.2.6. Een speler mag slechts aan één partij per ronde deelnemen.
- 2.2.7. Spelers onder zichtbare invloed mogen niet worden opgesteld.
- 2.2.8. Elke ploeg is verantwoordelijk voor het gedrag van haar spelers en supporters

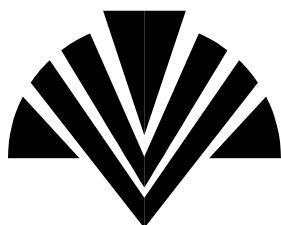
## **2.3. WEDSTRIJDBLAD EN PUNTENTELLING**

- 2.3.1. Beide kapiteins beschikken over een wedstrijdblad.
- 2.3.2. Voor het begin van elke ronde vullen de kapiteins elk de namen van de spelers die zij in die ronde willen opstellen, in op hun eigen wedstrijdblad. Daarna komen zij samen om de wedstrijdbladen te completeren.
- 2.3.3. Eens de namen ingevuld mag er niets meer gewijzigd worden. Dit betekent dat sommige spelers meermaals tegen elkaar kunnen uitkomen.
- 2.3.4. Na afloop van de wedstrijd wordt onder toezicht van beide kapiteins een derde wedstrijdblad ingevuld dat bestemd is voor Oost-Vlaamse Darts Liga. Het wordt net als de exemplaren die bestemd zijn voor beide ploegen door beide kapiteins ondertekend. Elke ploeg moet haar exemplaar van het wedstrijdblad gedurende zes weken bewaren. Binnen deze termijn moet het steeds op verzoek van Oost-Vlaamse Darts Liga kunnen worden voorgelegd.
- 2.3.5. Er worden twee punten per gewonnen partij toegekend en één punt voor een partij die gelijk eindigt.
- 2.3.6. Er zijn in totaal vierentwintig punten te behalen tenzij sommige partijen niet gespeeld worden omdat beide ploegen onvoltallig zijn; dan zijn er minder punten te verdelen.
- 2.3.7. In geval van forfait is de uitslag 24-0 in punten en 36-0 in legs.

## **2.4. SPELREGELS**

- 2.4.1. De bezoekende ploeg begint de eerste (en derde) partij van elke ronde. De thuisploeg begint de tweede (en vierde) partij van elke ronde.

- 2.4.2. Beide ploegen zorgen om de beurt voor een aantekenaar. Een aantekenaar moet vervangen worden wanneer hij drie fouten maakt in dezelfde partij of één van de spelers stoort in zijn concentratie.
- 2.4.3. De volgorde van de partijen in een bepaalde ronde mag niet veranderd worden.
- 2.4.4. De enkelpartijen worden tegelijkertijd gespeeld op twee borden. In lokalen waar slechts één bord beschikbaar is, wordt gespeeld op één bord.
- 2.4.5. Zodra een partij afgelopen is, dient de volgende partij onmiddellijk aangekondigd te worden door de kapitein van de thuisploeg, behalve op het einde van iedere ronde. Tussen het einde van de laatste partij van een ronde en het aankondigen van de eerste partij van de volgende ronde mogen maximaal 10 minuten verstrijken.
- 2.4.6. Bij akkoord van beide kapiteins mag van de regels 2.4.1, 2.4.2, 2.4.3, 2.4.4 en 2.4.5 afgeweken worden.
- 2.4.7. Tijdens een werpbeurt dienen alle aanwezigen, inclusief de aantekenaar, de spelers, de supporters en de bestuursleden van Oost-Vlaamse Darts Liga stilte in acht te nemen. Alleen wanneer een speler zijn werpbeurt onderbreekt om aan de aantekenaar of medespeler te vragen wat hij heeft gegooid en/of hoeveel punten hij over heeft om de leg te beëindigen, mag er een antwoord gegeven worden.
- 2.4.8. De aantekenaar is verantwoordelijk voor het vlotte en sportieve verloop van de partij. Hij dient, indien nodig, de aanwezigen tot stilte aan te manen. Dit kan slechts na het einde van de werpbeurt.
- 2.4.9. Een speler die vijf minuten na het aankondigen van zijn partij niet bij het wedstrijdboard aanwezig is, verliest de partij. Zijn naam moet worden geschrapt op het wedstrijdblad.



### **3. SPELREGLEMENTEN**

#### **3.1. ALGEMENE REGELS**

3.1.1. In de spelreglementen zullen de volgende woorden de hierbij gegeven betekenis hebben:

- Leg: betekent dat onderdeel van een dartswedstrijd dat als een vastgesteld oneven getal wordt erkend (vb. 501 of 701).
- Set: betekent een geheel van legs dat deel uitmaakt van een dartswedstrijd. Een speler of ploeg wordt geacht een set gewonnen te hebben door de meeste legs behaald te hebben in die set (vb. Set van 5 legs: 3-2, 3-1 of 3-0). Een set die uit een even aantal legs bestaat, kan gelijk eindigen.
- Partij: betekent dat onderdeel van een wedstrijd tussen twee ploegen waaraan een beperkt aantal spelers deelneemt. Een wedstrijd tussen twee ploegen bestaat uit een aantal partijen, waarbij elke partij uit een aantal sets bestaat.
- Wedstrijd: totaal aantal partijen die gespeeld worden tussen twee ploegen.
- Aantekenaar: betekent de persoon die instaat voor het bijhouden van de stand en het maken van de aftrekkingen in een bepaalde partij.

- 3.1.2. Spelers dienen zelf in pijlen te voorzien: deze mogen in hun geheel de totale lengte van 30,5 cm niet overschrijden, noch meer dan 50 gram wegen. Bij iedere pijl dient de punt duidelijk te onderscheiden zijn.
- 3.1.3. Spelers hebben het recht een controle te laten uitvoeren op de hoogte van het dartsbord en de afstand van het bord tot de werplijn.
- 3.1.4. Alle spelers of ploegen zullen de spelregels in acht nemen. Elke speler of ploeg die één van de spelregels overtreedt, kan uitgesloten worden en de wedstrijd verliezen.

## **3.2. WERPBEURT**

- 3.2.1. Iedere pijl moet met de hand geworpen worden.
- 3.2.2. Een werpbeurt bestaat uit drie pijlen, behalve wanneer een leg beëindigd wordt door in werpbeurt van minder dan drie pijlen.
- 3.2.3. Een pijl die op het wedstrijdbord afstuit of eruit valt, mag niet herworpen worden.

## **3.3. BEGIN EN EINDE**

- 3.3.1. Een leg wordt gespeeld met directe start en wordt beëindigd met een dubbel.
- 3.3.2. Een roos telt als 50, en als 50 nodig is om een leg te beëindigen, telt de roos als dubbel 25.
- 3.3.3. De bust-regel wordt toegepast. Als een speler meer punten werpt dan het vereiste aantal, telt de score niet en wordt het aantal punten dat hij nog nodig heeft opnieuw gelijk gesteld aan het aantal dat hij nog nodig had voor de laatste beurt van zijn tegenstander.
- 3.3.4. Een "Game Shot" door de aantekenaar geroepen is alleen geldig als de geworpen pijlen het gewenste resultaat opleveren en in het wedstrijdbord blijven tot "Game Shot" is geroepen.
- 3.3.5. Een pijl die per vergissing door een speler geworpen wordt nadat de vereiste dubbel reeds is gegooid, wordt niet in aanmerking genomen aangezien de leg beëindigd wordt door de pijl die de vereiste dubbel treft.

## **3.4. SCORE**

- 3.4.1. Een pijl levert alleen punten op als de punt zich bevindt in het oppervlak van het wedstrijdbord of dit raakt, en die nadat de score werd genoteerd, door de speler van het wedstrijdbord is gehaald.
- 3.4.2. Het puntenaantal wordt geteld van de zijde van de segmentdraad waarin de punt van de pijl zich boort of waaraan de punt van de pijl raakt.
- 3.4.3. De pijlen zullen door de speler pas uit het bord verwijderd worden nadat het puntenaantal door de aantekenaar genoteerd werd.
- 3.4.4. Een protest over het puntenaantal nadat een pijl van het bord verwijderd werd, is ongeldig.
- 3.4.5. Ieder puntenaantal en iedere aftrekking moeten worden nagezien door de spelers voor de volgende werpbeurt. Ieder verzoek om het puntenaantal of de gemaakte aftrekking na te zien, moet gedaan worden voor de volgende werpbeurt van de speler of ploeg. Door de volgende werpbeurt aan te vangen aanvaardt de speler of ploeg het puntenaantal en de gemaakte aftrekkingen.
- 3.4.6. Het aantal vereiste punten moet duidelijk zichtbaar en op gezichtshoogte van de spelers op het scorebord aangeduid worden.
- 3.4.7. Geen enkele aanduiding van de vereiste dubbel zal door de aantekenaar vermeld worden (vb. "32", niet "dubbel 16", "40", niet "tops" of "T").

3.4.8. De eerste speler of ploeg die door het werpen van een dubbel het vereiste puntenaantal precies tot nul herleidt, is de winnaar van de leg.

### **3.5. WEDSTRIJDBORD**

3.5.1. Alle wedstrijdboarden moeten van het "Bristle"-type zijn.

3.5.2. Het wedstrijdboard dient zo opgehangen te worden dat de loodrechte hoogte vanaf het centrum van de roos tot de grond, op hetzelfde niveau als de werplijn, 173 cm bedraagt.

3.5.3. Het wedstrijdboard dient zo gehangen te worden dat het 20-segment zwart is en zich boven aan het board bevindt.

### **3.6. VERLICHTING**

3.6.1. Ieder wedstrijdboard dient op gepaste wijze te worden verlicht door een lichtbron die op een gunstige plaats is aangebracht.

3.6.2. Op alle verlichtingsbronnen moet een scherm geplaatst worden zodat al het licht verspreid wordt, weg van de ogen van de spelers aan de werplijn.

3.6.3. Eventueel mag de lichtintensiteit worden verhoogd door gebruik te maken van spots indien hierdoor geen storende schaduwen op het wedstrijdboard vallen.

### **3.7. WERPDREMPEL**

3.7.1. Een drempel, minimum 38 mm en maximum 60 mm hoog en minimum 80 cm lang moet geplaatst worden op de minimale werpafstand. De afstand van de achterzijde van de werpdrempel tot de loodlijn van het oppervlak van de het wedstrijdboard, gerekend aan de vloer (d.w.z. horizontaal), moet 237 cm bedragen.

3.7.2. De diagonale afstand van het middelpunt van de roos tot de achterzijde van de drempel moet 293 cm bedragen.

3.7.3. Gedurende een werpbeurt mag de speler de drempel niet betreden, noch een pijl werpen terwijl zijn voeten zich in een positie die niet achter de rand van de werpdrempel is, bevinden.

3.7.4. Een speler die een pijl wenst te werpen vanaf een punt dat zich opzij van de werpdrempel bevindt, moet zijn voeten zo plaatsen dat ze de denkbeeldige lijn die zich aan beide einden van de werpdrempel voorziet, niet overschrijden.

3.7.5. Een speler die de regels 3.7.3. of 3.7.4. niet in acht neemt zal eerst door de aantekenaar gewaarschuwd worden. Een pijl die in overtreding van deze regels geworpen wordt, zal geen punten opleveren.