

Huishoudelijk Reglement versie 2.0

Dartsetiquette

- De leden moeten sportiviteit eerbiedigen en proberen de dartsport te promoten.
- Heb respect voor alle vrijwilligers, die hun vrije tijd opofferen voor de dartsport waar jullie allemaal zo van houden.
- Een teamronde staat in de volksmond van de darters beter bekend als bierronde. Het is gebruikelijk iets te drinken aan te bieden na het verlies van de teamronde, maar niet verplicht. Maak hier wel vooraf duidelijke afspraken over.
- Geef de uitslag door binnen de daartoe gestelde termijn.
- Het gebruik/ aanstaan van mobiele telefoons is op dan wel in de directe omgeving van de dartslijn niet toegestaan. Bij noodzakelijke behoefte aan bereikbaarheid dient de telefoon op trilfunctie te staan en beheerd te worden door een teamlid/ toeschouwer.
- Maak samen afspraken over roken.

De officiële competitie

Teams

1. Indien een team c.q. lid aan de competitie wenst deel te nemen dient het zich te houden aan de reglementen.
2. De RDF kan aan de inschrijving voorwaarden verbinden, die bij aanmelding bekend worden gemaakt.
3. De naam van het team mag o.a.: niet reeds bestaan, discrimineren, niet in strijd zijn met de goede zeden, beledigen, onduidelijkheden geven, politieke betekenis hebben, geen schade aanrichten aan de RDF, leden en derden.
4. Een team dat een naam heeft gekozen die betrekking heeft op een fysische karakteristiek van haar spelers en deze naam is door de RDF geaccepteerd, moet qua naamstelling door derden worden gerespecteerd.
5. Deelname aan de officiële competitie is uitsluitend mogelijk voor teams van minimaal 4 geregistreerde spelers, echter het advies is om minimaal 6 spelers in te schrijven. Er is geen maximum. Voor ieder aspirant-lid in een team wordt het minimale aantal deelnemers opgehoogd met 1. (Aspirant-lid tot 14 jaar)
6. Alle leden van een team dienen geregistreerd te zijn bij de RDF. Een geregistreerd lid is in het bezit van een pasje van de RDF en is vermeld als speelgerechtigd lid in Teambeheer.
7. Indeling in het gewenste team geschiedt uitsluitend met toestemming van de captain van dat team.
8. De deelnamelijst zal niet eerder worden afgegeven dan wanneer alle spelers van het team aan de verplichtingen hebben voldaan.
9. Een speler die is geregistreerd voor een team binnen de RDF, mag niet voor een ander team dat aan de officiële competitie (NDB) deelneemt uitkomen. Ieder lid dat zich inschrijft bij de RDF verklaart daarmee dat de RDF de enige bij de NDB aangesloten bond is waar zij zich in laten schrijven. Bij bewezen fraude zal de betreffende speler landelijk worden geroyeerd.
10. Nieuwe leden kunnen gedurende het hele seizoen worden ingeschreven, met uitzondering van de laatste twee weken.
11. Als een speler niet aan zijn financiële verplichtingen tegenover de RDF voldoet, kan de RDF de in zijn bezit zijnde registratiekaart ongeldig verklaren. De RDF zal de captain van de desbetreffende speler daarvan op de hoogte stellen hij/zij kan dan deze speler niet meer opstellen totdat de speler aan zijn verplichtingen heeft voldaan
12. De RDF is verplicht opgelegde schorsingen, t.a.v. een speler of team, van bonden aangesloten bij de NDB onvoorwaardelijk over te nemen.
13. Na aanvang van de competitie kan de speelavond van een team niet meer worden gewijzigd, mits de competitieleider hiervoor toestemming geeft. De competitieleider zal de informatie verstrekken aan de teams, maar de captain van het team dat de speeldag gewijzigd heeft blijft gedurende het hele seizoen verantwoordelijk de tegenstander in te lichten. Hij/ zij is verplicht een week voor een thuispeelavond de tegenpartij te bellen om de wijziging extra te benadrukken.
14. Een team dat zich terugtrekt tijdens het seizoen dient zich schriftelijk af te melden bij de RDF, hierbij vervalt het recht op terugbetaling van de borg

Verenigingen

1. Een vereniging wordt pas erkend door de RDF wanneer zij een kopie ontvangt van de inschrijving bij De Kamer van Koophandel. Verenigingen dienen daarnaast zowel hun huishoudelijk reglement/ hun statuten aan de RDF te overleggen.
2. Leden van de vereniging zijn verplicht:
 - a. De statuten, reglementen en besluiten van organen van de RDF na te leven;
 - b. De statuten, reglementen en besluiten van de NDB na te leven;
 - c. De belangen van de RDF en de NDB, en/of van de dartsport in het algemeen niet te schaden;
 - d. Alle overige verplichtingen welke de RDF in naam of ten behoeve van haar leden aangaat of welke uit het lidmaatschap van de RDF voortvloeien, te aanvaarden en na te komen.
3. Als een team, lid is van een vereniging, ingeschreven bij de RDF, hebben zij het recht spelers uit een lagere divisie aan te wijzen als gastspeler. Deze gastspeler mag maximaal 2 maal per seizoen worden ingezet. Teams in de derde divisie mogen onderling wisselen en teams in de tweede divisie mogen onderling wisselen, valt een speler voor de 3e keer in voor hetzelfde team dan wordt deze speler als volwaardig lid van het andere team geacht. De wijziging treedt pas in werking indien de gewijzigde spelerslijst door de RDF is uitgegeven.

Overstappen/splitsen

1. Een speler mag ten hoogste éénmaal per competitie van team wisselen, dit is zonder consequenties mogelijk tijdens de transferperiode tussen de eerste en de tweede speelhelft van de competitie. Deze periode loopt altijd van week 52 tot eind week 2 van het nieuwe jaar.
2. Mocht een speler de noodzaak zien om buiten de transferperiode over stappen kan dit aangegeven worden bij het RDF-bestuur. Het bestuur beoordeelt de noodzaak. Er wordt een melding gemaakt op de website en alle leden kunnen twee weken tegen deze overstap in beroep gaan. Mochten er geen relevante redenen worden aangedragen tegen deze overstap wordt de speler overgeschreven naar een ander team.
3. Teamwisselingen van een speler van een hogere naar een lagere divisie tijdens de competitie kan uitsluitend met toestemming van het RDF-bestuur.
4. Indien na afloop van de competitie een splitsing binnen een team plaatsvindt. Behoudt de absolute meerderheid van dat team hun plaats in de divisie waarin zij spelen.
 - a. Wanneer er geen absolute meerderheid is van de leden van een team en de stemmen staken, dan geldt de uitgebrachte stem van de captain voor twee stemmen.
 - b. De overige leden van het team die de wijzigingen niet wensen worden geacht zich als nieuw team in te schrijven.
5. Blijkt dat bij inschrijving voor een nieuw seizoen het team te bestaan uit minder dan de helft van de geregistreerde spelers van het afgelopen seizoen, wordt het team beschouwd zich in te schrijven als nieuw team.
6. Indien een team dat splitst lid is van een vereniging, behoudt de vereniging het recht van de plaats in de betreffende divisie
7. Een team dat zich als nieuw team inschrijft, start zijn competitie in de laagste divisie van de officiële competitie. Wel heeft dit team het recht om een wildcard aan te vragen.

Jeugd

1. Jeugdspelers mogen alleen deelnemen aan de competitie wanneer zij begeleid worden door jeugdbegeleiders/ volwassen teamleden. Een jeugdbegeleider moet zich als niet spelend lid opgeven bij de inschrijvingen. Hij/zij ontvangt een jeugdbegeleiderspasje en staat geregistreerd op de spelerslijst van dit team. Een team met jeugdspelers moet minimaal begeleid worden door twee volwassen deelnemers c.q. begeleiders. Hiervan dient minimaal één persoon aanwezig te zijn tijdens de competitiewedstrijden. De begeleider is verantwoordelijk voor de jeugdspelers en dient de gehele wedstrijd aanwezig te zijn.
2. Aspiranten, leden tot 14 jaar, mogen gedurende de competitie alleen deelnemen aan de eerste teamronde en singlewedstrijden. Na deze wedstrijden mogen zij niet verder deelnemen aan de competitiewedstrijden.
3. Jeugdleden, van 14 tot 18 jaar, mogen aan de volledige competitiewedstrijd deelnemen.
4. Wanneer een dartspeeler voor de datum van 1 september de leeftijd van 18 jaar bereikt wordt hij in het speelseizoen dat in september start als volwassenen beschouwd.

Wildcard

1. Een wildcard is een verzoek te starten in een hogere of lagere divisie bij de start van een nieuw seizoen.
2. Het toekennen van een "wildcard" kan alleen geschieden wanneer het competitieschema zich daarvoor leent. De "wildcard" kan alleen worden aangevraagd voor de start van de nieuwe competitie.
3. Voordat een "wildcard" wordt toegekend aan het desbetreffende team, kan het team de competitiewaardigheid moeten bewijzen d.m.v. het spelen van minimaal 2 wedstrijden tegen teams uit de divisie waarvoor de "wildcard" is aangevraagd of het moet een bewezen staat van niveau aan kunnen tonen. Het aanwijzen van de teams en de speeldata berusten bij de competitieleider. Aangaande het verloop van deze wedstrijden kan een "wildcard" worden toegekend.

Voorwaarden

1. Leden van de RDF dienen minimaal 2 jaar lid te zijn alvorens zij aanspraak kunnen maken op een bestuursfunctie. Men kan gekozen worden voor een bestuursfunctie door gebleken geschiktheid voor de functie.
2. De RDF is niet aansprakelijk voor diefstal en letsel.
3. Het overmatige gebruik van alcohol en het gebruik van drugs zijn ten strengste verboden. Zodra een speler toch onder invloed is en zijn/haar dartsprestaties vormen een gevaar voor zijn/haar medespelers dan moet hij/zij op staande voet verboden worden om verder te spelen, dit verbod legt de captain van 1 van de beide partijen op. Het is niet toegestaan in locaties te spelen waar softdrugs gedoogd worden.
4. De RDF eist van zijn leden uit hoofde van de NDB, dat zij netjes gekleed gaan tijdens deelname aan nationale kampioenschappen en evenementen is het dragen van een zwarte/ donkere pantalon en nette blouse c.q. poloshirt verplicht (jeansbroeken zijn niet toegestaan, ook geen 5 pocket model broeken). Daarnaast mogen er geen extra zakken, ritsen of andere tierlantijnen aanwezig zijn op de broek De dames mogen ook een donkere lange rok dragen.

Wedstrijdreglement

In de nu volgende artikelen kan worden gesproken over op te leggen sancties, veelal strafpunten.

Voor de omvang daarvan wordt verwezen naar de Strafpuntenlijst, welke onlosmakelijk met dit Reglement is verbonden.

Aanvang van de wedstrijd

1. De competitieweek loopt vanaf maandag tot en met vrijdag.
2. Als wedstrijddag voor het spelen van de competitiewedstrijd gelden alle dagen met uitzondering van zaterdag en zondag en de normale feestdagen. In onderling overleg tussen de beide teamcaptains en met goedkeuring van beiden mag van deze dagen worden afgeweken. Men is verplicht de competitieleider voordien op de hoogte te brengen naar welke dag de wedstrijd wordt verplaatst. Zaterdag en zondag mogen gebruikt worden voor het inhalen van een wedstrijd.
3. Beide teams moeten om 20:15 aanwezig zijn in de betreffende speellocatie.
4. De eerste dart moet klokslag 20:30 uur geworpen zijn. Indien er een telefonische melding van een overmacht situatie wordt gedaan, is een uitstel van maximaal een half uur toegestaan.
5. Een wedstrijd kan begonnen worden door een onvolledig team. De ontbrekende speler(s) moet(en) echter tijdig aankomen om een wedstrijdverloop zonder onderbrekingen mogelijk te maken.
6. Indien beide teams onvolledig zijn, dient de wedstrijd als volgt te worden gespeeld:
 - **Beide teams 3 spelers aanwezig:**
 - a. Een bezoekende en thuis spelend team, plaatsen hun ontbrekende speler(s) op de positie 'D' op het wedstrijdformulier.
 - b. Alleen normale singles dienen gespeeld te worden, in de double- en teampartijen geldt deze regel niet.
 - c. Alle double- en teampartijen moeten gespeeld worden, waarbij de ontbrekende spelers worden geacht hun darts buiten het dartbord te hebben geworpen.
 - d. De eindstand gaat over 9 punten.
 - **Eén team met 3 spelers aanwezig:**
 - a. Het onvolledige team laat de positie 'D' op het wedstrijdformulier open. Deze single wordt niet gespeeld. Dit punt vervalt (het onvolledige team kan dus nog maar 9 punten behalen in de wedstrijd)
 - b. Alle double- en teampartijen moeten gespeeld worden, waarin positie D van het onvolledige team komt te vervallen. De ontbrekende speler wordt geacht zijn darts buiten het dartbord te hebben geworpen.
 - c. De eindstand gaat over 10 punten.
7. Wanneer het uit spelende team in de locatie binnenkomt, is het thuis spelende team verplicht dit team een kwartier de tijd te geven in te gooien op de wedstrijdbaan.
8. Een team dat te laat komt (na 20:30), zonder de tegenstander daarover in te lichten krijgt hiervoor strafpunten toegekend.
9. Een team dat zonder kennisgeving niet aanwezig is op de officiële speeldag, krijgt hiervoor sancties opgelegd. Wanneer een team na 18:00 afbelt, wordt dit gezien als niet aanwezig zijn.

De wedstrijdformulieren

1. Beide teams maken gebruik van het enkelvoudige wedstrijdformulier.
2. Zowel het uit spelende als het thuis spelende team vullen eerst de spelersnummers en namen in van de spelers en reservespelers, daarna wordt het formulier overhandigd en wordt de informatie overgenomen van het andere team. Beide teams controleren zowel de pasjes als de spelerslijsten van de tegenstander. Indien door de competitieleider achteraf fraude wordt geconstateerd wordt er, indien dit formulier is ondertekend door beide captains, de uitslag 0-0 aan gegeven.
 - a. Het is niet toegestaan om aan een wedstrijd deel te nemen zonder daarbij vermeld te zijn op de spelerslijst. Het is mede aan de controlerende teams om zulke spelers de deelname te ontzeggen. Wanneer het de controleurs van de RDF blijkt dat hieraan geen gehoor is gegeven, zijn zij bevoegd om de wedstrijd tot nader order 0-0 te verklaren en de formulieren in beslag te nemen, ook wanneer deze (nog) niet zijn ondertekend.
 - b. Wie meent wegens overmacht niet aan lid 2a te kunnen voldoen, neemt voor aanvang van de wedstrijd contact op met de ledenadministratie, en speelt niet voordat ontheffing is verkregen.
 - c. Wie speelt onder een valse naam maakt zich schuldig aan valsheid in geschrifte. Controleurs van de RDF welke dit opmerken, zullen de formulieren in beslag nemen en aangifte doen bij de Tuchtcommissie van de RDF, welke de zaak zo spoedig mogelijk, doch binnen 3 weken in behandeling zal nemen. Aan de wedstrijd zal geen uitslag worden toegekend, dit is voorbehouden aan de Tuchtcommissie van de RDF.
3. Een team mag in een wedstrijd gebruik maken van twee reservespelers, welke geregistreerd moet zijn voor hetzelfde team, mits het team deel uitmaakt van een vereniging.
4. De aankondiging van gebruik maken van de reservespelers dient tussen twee partijen te geschieden. De wisseling van spelers tijdens de wedstrijd mag pas plaats vinden na de singles, mits de reservespeler gelijk moet invallen aan het begin van de wedstrijd. Per wedstrijd mogen twee reservespeler worden opgesteld. De speler die door de reservespelers zijn vervangen, mogen niet meer deelnemen aan de wedstrijd nadat deze is voortgezet.
5. Beide koppels moeten voor aanvang van de koppels worden bepaald, ingevuld op het wedstrijd formulier en aan de tegenstander zijn doorgegeven. Er kan niet meer van plaats worden gewisseld met de personen die aan A t/m D gekoppeld zijn en een koppel vormen. Een speler speelt maximaal twee koppels, er kunnen nog alleen reserve spelers inkomen voor A t/m D op de ingevulde plaats. Een eerder gewisselde speler mag niet meer terugkeren in de wedstrijd.
6. Na afloop van de wedstrijd dient men op de daarvoor bestemde ruimte de naam van het winnende team alsmede de uitslag te vermelden in de juiste volgorde. (Thuis team – score – bezoekteam – score). De uitslag wordt verkregen door het optellen van de door elk team behaalde scores (1-0, 0-1) op alle tien wedstrijdonderdelen. Beide teamcaptains controleren het wedstrijdformulier en ondertekenen het als zij akkoord gaan met de daarop vermelde scores en opgestelde spelers. Deze ondertekening is bindend en niet-herroepbaar.
7. De wedstrijdformulieren waarop de uitslag en het verloop van de wedstrijd is vermeld blijven eigendom van de teams, mits de competitieleider deze opvraagt.

8. Het thuis spelende team voert als eerste de uitslag in in Teambeheer, het uitspelende team matcht de wedstrijd binnen de daartoe gestelde termijn. Wanneer deze buiten de termijn worden ingevoerd volgen er sancties.
9. Formulieren die niet zijn ingevoerd door de teams voor de daartoe gestelde termijn, worden niet meer meegenomen in de speelweek erna. De competitieleider heeft het recht de stand handmatig in te voeren. Beroepen op fouten is dan niet meer mogelijk door het team dat in gebreke is gebleven.
10. Een wedstrijdformulier dat niet door beide captains is ondertekend is niet rechtsgeldig.
11. Bij de singles worden ook de gewonnen en verloren legs ingevuld. Voor alle duidelijkheid, een met 2-0 gewonnen single wedstrijd heeft als uitslag ook '2-0'.
12. De hoogste finish en het aantal keren geworpen 180-scores vermelden op de aangewezen plaatsen op het wedstrijdformulier.

Speltypes

Een wedstrijd bestaat uit een aantal partijen, te weten:

Eredivisie

Teamgame	1 maal best uit 1	1001
Individueel	4 maal best uit 5	501
Koppels	4 maal best uit 5	501
Teamgame	1 maal best uit 1	tac/tics

Eerste divisie

Teamgame	1 maal best uit 1	1001
Individueel	4 maal best uit 5	501
Koppels	4 maal best uit 5	501
Teamgame	1 maal best uit 1	tac/tics

Tweede divisie

Teamgame	1 maal best uit 1	701
Individueel	4 maal best uit 5	501
Koppels	2 maal best uit 3	301 d.i/ d.u
Koppels	2 maal best uit 1	tac/tics
Teamgame	1 maal best uit 1	701

Derde divisie

Teamgame	1 maal best uit 1	701
Individueel	4 maal best uit 3	501
Koppels	2 maal best uit 3	301 d.i/d.u
Koppels	2 maal best uit 1	tac/tics
Teamgame:	1 maal best uit 1	1001

- Alle 301 moeten dubbel in/ dubbel finish
- Alle 501/ 701/ 1001 partijen hebben een open start en dubbel finish.
- Alle tac/tic is met punten.

Schrijver

1. Het opschrijven van een score wordt uitgevoerd door een scheidsrechter/ schrijver, aangewezen door de teamcaptain van het thuisspelende team.
2. In voorkomende gevallen kan de RDF een neutrale scheidsrechter/ schrijver aanwijzen, bijvoorbeeld tijdens wedstrijden die competitiebeslissend zijn.
3. Tijdens het werpen blijft de scheidsrechter/ schrijver onbeweeglijk staan. Deze persoon mag niet op eigen initiatief aanwijzingen geven.
4. De speler achter de werplijn mag op elk moment tijdens zijn partij bij de scheidsrechter/ schrijver informeren naar de gescoorde of overgebleven punten. Een scheidsrechter/ schrijver mag echter niet vertellen hoe een speler uit kan gooien.
5. Gedurende de wedstrijd zal de speler niet de bovenkant van de werplijn beroeren, noch zal hij een dart werpen met zijn voeten anders geplaatst dan achter de werplijn.
6. Een speler die een of meerdere darts wenst te gooien van een punt naast de werplijn moet zijn voeten houden achter een denkbeeldige lijn die in het verlengde van de werplijn ligt.
7. Elke speler die regel 5 en /of 6 overtreedt zal eerst worden gewaarschuwd door de scheidsrechter/ schrijver in aanwezigheid van zijn teamcaptain. Elke dart hierna gegooid in overtreding van deze regels zal niet tellen en als ongeldig beschouwd en zodanig worden verklaard door de scheidsrechter/ schrijver.
8. Binnen het speelveld mogen zich alleen de scheidsrechter/ schrijver en spelers of teams bevinden.
9. De tegenstander dient zich minimaal 1 meter van de speler uit het gezichtsveld te bevinden. (Achter de speler)
10. Tijdens het gooien door een speler dienen alle andere spelers stil te zijn en slechts de speler achter de werplijn is het toegestaan verzoeken tot de scheidsrechter/ schrijver te richten. Interrupties door de andere speler of officials zijn evenmin toegestaan.
11. Gescoorde punten van een geworpen dart tellen pas nadat de worp (3 darts) beëindigd is en de score door de scheidsrechter/ schrijver is genoteerd. De speler moet zijn darts uit het bord verwijderen nadat hij de genoteerde score heeft gecontroleerd.
12. Alle verzoeken om vastgelegde (partijen) scores te controleren dienen plaats te vinden voordat de volgende speler gooit.
13. Verzoeken tot controle van vastgelegde scores of tussentellingen nadat de partij, set of wedstrijd is beëindigd zullen niet gehonoreerd worden.
14. Tijdens de wedstrijden waarbij de spelers om de beurt gooien, dient voor aanvang van de wedstrijd de spelwijze op het scorebord vermeld te worden.
15. Wanneer tijdens een wedstrijd de darts van een speler beschadigd of verloren raken, heeft de speler maximaal 3 minuten de tijd voor reparatie of vervanging.
16. Het is toegestaan in bijzondere gevallen met toestemming van de scheidsrechter/ schrijver het speelveld voor maximaal 3 minuten te verlaten (bijv. toilet, lichamelijke klachten, irritatie van contactlenzen etc.)
17. De schrijver is verplicht de gegooide score duidelijk op het scorebord te noteren, de ene score uiterst links en de andere score uiterst rechts.
18. Als het totaal onder de 170 punten komt, dan moet de schrijver een diagonale lijn trekken door de gegooide score en het voorgaande totaal, zodat het huidige totaal duidelijk te zien is en blijft tot er weer verandering van de score komt.
19. De score telt, wanneer de schrijver die genoteerd heeft.
20. Wanneer men bij Tac-Tics alle getallen dicht heeft en een gelijk/ of meer aantal punten heeft behaald, is de partij gewonnen.

Verzetten van wedstrijden

1. Wedstrijden moeten altijd binnen de periode gespeeld worden, dit om competitievervalsing te voorkomen. Mocht er zich een overmacht situatie voordoen, wordt hierover beslist door het bestuur in overleg met de tuchtcommissie.
2. Teams die de wedstrijd willen verzetten dienen dit verzoek te doen/ te verwerken Teambeheer.
3. Teams die benaderd worden en het eens zijn met het verzetten dienen een akkoord te geven in Teambeheer.
4. Teams die 2 weken voor aanvang van de wedstrijd alleen in Teambeheer worden benaderd om een wedstrijd te verzetten, zijn verplicht mee te werken aan het verzetten van de wedstrijd.
5. Teams die 72 uur voor aanvang van de wedstrijd telefonisch benaderd worden om een wedstrijd te verzetten zijn verplicht mee te werken aan het verzetten van de wedstrijd. Een team dat een wedstrijd wil verzetten krijgt sancties opgelegd. Deze sancties vervallen bij de volgende opties:
 - a. De wedstrijd wordt omgedraaid, in de eerste helft speelt het thuisspelende team in de locatie van het uitspelende team en in de tweede helft gebeurt dit andersom.
 - b. De wedstrijd wordt in dezelfde speelweek gespeeld.
 - c. De wedstrijd wordt eerder gespeeld dan de aangegeven speeldatum.
 - d. Wanneer een team tenminste drie weken voor de gestelde speeldatum contact opneemt met de tegenstander om een wedstrijd te verzetten en minimaal 5 alternatieve speeldagen, anders dan de reeds geplande speeldagen, voorstellen.
6. Een team dat een wedstrijddatum wil aanpassen, maar de tegenstander hierover niet 72 uur voor aanvang inlicht, krijgt sancties opgelegd.
7. Wanneer een wedstrijd verzet wordt, moet niet alleen de captain van het andere team worden ingelicht, maar ook de competitieleider. Dit kan door de verzette wedstrijd te registreren in Teambeheer. Geef duidelijk de reden aan waarom de wedstrijd verzet moet worden.
8. Per seizoenhelft mogen er maximaal 2 competitiewedstrijden worden uitgesteld per team. De twee uitstel mogelijkheden van de eerste competitiehelft kunnen niet mee worden overgenomen naar de tweede helft. Aan het aantal keren dat wedstrijden eerder mogen worden gespeeld is geen maximum verbonden.
9. De competitie kent een opdeling in twee helften gescheiden door de transferperiode, deze periode is altijd week 52 t/m week 2 van het nieuwe jaar.
 - a. Daarnaast is er sprake van 4 periodes. Wedstrijden moeten binnen een periode gespeeld worden.
10. Wanneer twee teams niet tot een uitgestelde speeldag kunnen komen, stelt de competitieleider, in overleg, een speeldag vast. Deze dag zijn beide teams verplicht de wedstrijd te spelen.
11. Aan het vaststellen van deze speeldag zijn de volgende voorwaarden verbonden:
 - a. Een niet verzettend team wordt hun thuiswedstrijd, zonder haar toestemming nimmer ontnomen (speelschema)
 - b. Een niet verzettend team heeft het recht om voltallig te zijn.
 - c. Een niet verzettend team speelt bij voorkeur uitgestelde wedstrijden op hun reguliere speeldag, maar dient hierin flexibiliteit te tonen. Afwijzingen van voorgestelde speeldagen, anders dan de eerste twee overwegingen, dienen bij de competitieleider overtuigend te worden gemotiveerd.
12. Wanneer deze dag de wedstrijd alsnog niet gespeeld kan worden, is de competitieleider gerechtigd een reglementaire uitslag toe te kennen. Dit betekent dat het team dat niet bereid is te spelen 0 punten krijgt en strafpunten naarmate de overtreding en het team dat

bereid is deze dag te spelen het rekenkundig gemiddelde + 1 punt (met een minimum van 6) dat zij in die speelweek hadden.

13. De laatste twee wedstrijden van de competitie mogen niet worden verzet, dit om competitievervalsing te voorkomen. Mocht er zich een overmacht situatie voordoen, wordt hierover beslist door het bestuur in overleg met de tuchtcommissie.

Invoeren wedstrijdformulier in Teambeheer

1. Vul tijdens de wedstrijd beide een formulier in. En laat beide formulieren na afloop door beide captains ondertekenen.
2. Het thuisspelende team moet het formulier als eerste invoeren.
3. Kies in Teambeheer voor "*formulier inleveren*" en vul de gegevens van de wedstrijd volledig in. De gegevens van zowel het thuisspelende- als het uit spelende team moeten worden ingevuld.

Alleen actieve leden kunnen geselecteerd worden (ingeschreven en pasje)

- Stap 1 van 6: Teamronde
Alle singlespelers thuisspelend team
Alle singlespelers uit spelend team
De uitslagen van de wedstrijden
- Stap 2 van 6: de koppels (wanneer er geen koppels zijn ingevuld, gewoon AB-CD aanhouden) Zowel thuisspelend en uit spelend en scores
- Stap 3 van 6: Bijzondere resultaten (finishes en 180)
- Stap 4 van 6: Eventuele opmerkingen
- Stap 5 van 6: Wanneer alles in ingevuld kun je alles nog controleren.
- Stap 6 van 6: Als laatste stap geef je aan dat je alles naar waarheid hebt ingevuld. En verzend je het formulier.

4. Het uit spelende team krijgt de melding dat zij de uitslag moeten matchen. Controleer alle gegevens en geef de uitslagen door aan de hand van je eigen formulier.

- Stap 1 van 6: scores bierronde en singlepartijen
- Stap 2 van 6: Scores koppels en bierronde
- Stap 3 van 6: Geef aan dat de bijzondere verrichtingen correct/niet correct zijn
- Stap 4 van 6: Eventueel opmerkingen
- Stap 5 van 6: kiezen voor matchen (match of geen match, meteen zichtbaar)
- Stap 6 van 6: Als laatste stap geef je aan dat je alles naar waarheid hebt ingevuld. En verzend je het formulier.

5. Hou de formulieren in de map voor je eigen administratie. Mochten er problemen voordoen kan de competitieleider het formulier bij beide partijen opvragen. Uitslagen hoeven niet meer per sms worden doorgegeven.

Inzetten gastspelers

1. Gastspelers mogen alleen worden ingezet door aangesloten verenigingen. (Zie pagina 3 voor de voorwaarden waaraan een vereniging moet voldoen.
2. Een gastspeler moet voor aanvang van de wedstrijd zijn toegevoegd in Teambeheer aan het team waarbij hij/ zij in gaat vallen. Dit is mogelijk vanaf 17:00 op de speeldag van de wedstrijd.

Kampioen

1. Het team dat in haar divisie het hoogste aantal wedstrijdpunten heeft behaald, is kampioen van die divisie en promoveert indien mogelijk naar een hogere divisie.
2. Indien in een divisie twee of meer teams het hoogste aantal punten heeft behaald, geldt het onderlinge resultaat. Is dit puntenaantal ook gelijk dan wordt er een beslissingswedstrijd gespeeld op neutraal terrein. Het winnende team van deze wedstrijd is kampioen van die divisie. (Deze regel is ook van toepassing bij teams die 2^e of 3^e zijn geëindigd)
3. De speler of speelster met het hoogste percentage gewonnen wedstrijden is de singlekampioen van die divisie. Hij /zij moet wel minimaal 50% van de wedstrijden hebben gegooid. Bij een gelijke stand van het percentage geldt vervolgens het hoogste percentage gewonnen legs. Naast deze ranking worden tevens de 180 scores en hoogste uitworpen geregistreerd per divisie.
4. Als er meerdere poules zijn van één divisie zullen de kampioenen een beslissingswedstrijd spelen op neutraal terrein om uit te kunnen maken wie er deel mag nemen aan de landelijke kampioenschappen.
5. Een team dat overall divisie kampioen wordt is verplicht deel te nemen aan de landelijke kampioenschappen, tenzij zij zich ruim van tevoren afmelden. Bij afwezigheid zonder tijdige afmelding zullen de boetes opgelegd door derden ten laste komen van het team c.q. vereniging.

Bekerwedstrijden

1. De aanvang van de bekerwedstrijden is gelijk aan de aanvang van de reguliere competitie.
2. Bekerwedstrijden bestaan uit een aantal wedstrijden. Dit is voor alle divisies gelijk.

Alle wedstrijden worden in koppels gespeeld

- 2 maal 3 legs 501
- 2 maal 3 legs Tac/Tics
- 2 maal 3 legs 301 Dubbel in/ Dubbel uit
- 1 maal 1 leg Teamgame 701

Bij bekerwedstrijden ontvangt het team voor elke gewonnen leg een wedstrijdpunt, dit wil zeggen dat alle legs gegooid moeten worden.

3. Beide teams vullen een bekerformulier in.
4. Er mogen twee reservespelers opgesteld worden tijdens een bekerwedstrijd.
5. Er mag altijd een wissel worden ingezet tussen twee partijen, de speler die gewisseld wordt kan niet meer worden ingezet tijdens de wedstrijd.
6. Voor de aanvang van de wedstrijd wordt getost. De speler van de uit spelende partij heeft de keus tussen kop en munt. De winnaar van de toss begint de wedstrijd.
7. Bij de partijen die met een open start beginnen, tellen direct alle gescoorde punten. Bij de partijen die met een dubbele start beginnen tellen de punten inclusief de dubbel die geworpen is. Deze dubbel telt mee in de scores. Voorafgaande pijlen tellen niet mee in de score. De speler mag wel gebruik maken van zijn 3 pijlen voor het scoren van zijn openingsdubbel ondanks dat deze pijlen binnen het speelbord belanden.
8. Alle partijen die moeten eindigen met een dubbel, eindigen wanneer met het werpen van een dubbele finish precies 0 is bereikt. Is het aantal punten hoger dan nodig om de game te beëindigen, of houdt men 1 punt over dan blijft het aantal punten op het scorebord ongewijzigd. De speler die het eerste aan deze voorwaarde voldoet is winnaar van deze leg.
9. Een wedstrijd kan alleen gespeeld worden in dezelfde week. In overleg met de bekerleider mag de wedstrijd ook eerder worden gespeeld, wanneer het de reguliere competitie niet hindert.
10. Wanneer een team zonder afmelding niet aanwezig is op de speelavond, wordt dit team uit de bekercompetitie genomen, het gedupeerde team neemt contact op met de bekerleider.
11. Voer de uitslag in/ match de wedstrijd in Teambeheer binnen de daartoe gestelde termijn.

Competitieleiders/ Controleurs

1. Captains zijn verplicht de pasjes en deelnamelijsten te controleren, tevens kan er een controle plaats vinden door:
 - a. De bestuursleden van de RDF
 - b. De door de RDF speciaal aangewezen personen die zich als zodanig moeten kunnen legitimeren, o.a. de Controlecommissie.
 - c. Competitieleiders
2. Een competitieleider kan geen deel uitmaken van de divisie die hij/ zij leidt.
3. Een competitieleider zorgt dat de weekuitslagen wekelijks volledig zichtbaar zijn op Teambeheer.
4. Een competitieleider kan bij twijfel of “Geen Match” het wedstrijdformulier opvragen van beide teams.
5. Een competitieleider kan strafpunten toekennen bij overtredingen, hij zij moet wel het betreffende team informeren over het strafbaar feit.

Strafbepaling

1. De sancties die vermeld worden in dit Huishoudelijk reglement worden apart weergegeven in de daarbij behorende strafpuntenlijst.
2. Wanneer men een reden ziet tot protesteren, mag men de wedstrijd wel spelen. Binnen 24 uur moet men contact opnemen met de competitieleider om de klacht neer te leggen. Wanneer deze zaken invloed hebben op de uitslag en is men het niet eens met het verloop van de wedstrijd, mag het protesterende team het wedstrijdformulier niet ondertekenen. Gebeuren er zaken tijdens de wedstrijd waartegen men wenst te protesteren, mag de wedstrijd worden afgebroken. De wedstrijd krijgt dan een voorlopige uitslag van 0-0 tot na uitspraak van de competitieleider.
3. Als men wil protesteren tegen een beslissing van de competitieleider/ bestuur, kan men schriftelijk protest indienen met vermelding van reden bij de tuchtcommissie van de RDF. Dit dient binnen 14 dagen te gebeuren na dagtekening van de uitspraak van de competitieleider/ bestuur.
4. De tuchtcommissie van de RDF behandelt alle protesten ten aanzien van de competitie welke door spelers en teams bij hem worden ingediend. Deze protesten dienen schriftelijk bij de tuchtcommissie worden ingediend binnen 14 dagen na de speeldag waarop het protest betrekking heeft.
5. Bedreigingen jegens het bestuur, competitieleiders, commissieleden en reguliere leden alsmede diens beschermde goederen, worden meteen als zaak bij de tuchtcommissie neergelegd.
6. Voorts wordt als overtreding aangemerkt elk handelen of nalaten, waarbij een lid zich jegens een ander lid, vereniging, team, orgaan, of een commissie niet gedraagt naar hetgeen door de redelijkheid en billijkheid wordt verlangd.
7. Bij uitsluiting door het bestuur of tuchtcommissie vervalt het recht op terugbetaling van de borg.

Materiële bepalingen

1. Voor aanvang van de competitie moeten nieuwe banen gecontroleerd worden door de baancontrolecommissie. Een team/ locatie is bij veranderingen aan de baan zelf verantwoordelijk contact op te nemen met de baancontrolecommissie.
2. Het dartsbord dient te voldoen aan de volgende eisen:
 - a. Een officieel wedstrijd dartsbord
 - b. In goede staat, zonder beschadigingen
 - c. Volkomen vlak
 - d. De draden moeten goed zichtbaar zijn en mogen niet hinderlijk glimmen
 - e. De nummering moet aanwezig zijn en op de juiste wijze aangegeven
 - f. De bull van het dartsbord moet zich op een hoogte bevinden van 1,73 meter, (+ 0,5 – 0,5 cm), verticaal gerekend ten opzichte van de werplijn.
3. De achterkant van de werplijn moet zich op 2,37 meter bevinden, gerekend ten opzichte van de voorkant van het dartsbord. De werpafstand begint achter de werplijn. De werplijn moet duidelijk door een drempel (oche) worden aangegeven. De hoogte van de oche bedraagt tussen de 3,5 en 6 centimeter. (Ontheffing voor deze afmeting is aan te vragen bij de baancontroleur) De lengte bedraagt minimaal 60 centimeter. Diagonaal vanuit de bull tot de achterkant van de werplijn is 2.934 meter.
4. De spelers moeten tijdens de partij op de hoogte zijn van de score. Deze wordt aangegeven op een scorebord. Dit scorebord moet naast het dartsbord zijn opgehangen en duidelijk zichtbaar zijn voor de dartsplayer.
 - a. Het gebruik van krijtborden is niet toegestaan.
 - b. Het gebruik van elektronische scoreborden is alleen toegestaan als aanvulling op een normaal schrijfbord en dient een publiek doel, deze scores zijn niet officieel.
5. Het is verplicht een scorebord naast het dartsbord te hangen, de afstand tussen het scorebord en het hart van het dartsbord mag maximaal 2 meter zijn.
6. Rondom de speler moet een vrije ruimte zijn van minimaal 1 meter.
7. De dartsborden moeten voldoende worden belicht door juist ingestelde lampen.
8. Een dartspijl mag maximaal uit drie delen bestaan, namelijk de barrel + naaldachtige punt, shaft en flight. (Vervangbare punten met schroefdraad worden niet als een apart deel gerekend) Elke soort darts kan worden gebruikt, voor zover hun lengte niet meer is dan 80 centimeter en het gewicht niet meer dan 50 gram. Er is geen regel voor het minimumgewicht.

Slotbepaling

1. Als het bestuur het noodzakelijk acht voor een goed verloop van de competitie, mag zij in uitzonderingsgevallen dispensatie verlenen m.b.t. tot de plaatsing van een team of persoon in afwijking van de reglementen. Alvorens het bestuur van dit recht gebruik maakt, dient hij alle betrokken partijen te horen in aanwezigheid van tenminste twee leden van het bestuur van de RDF. De competitieleider en de bestuursleden van de RDF hebben stemrecht. Bij het staken van de stemmen telt de stem van de voorzitter dubbel. Het bestuur dient het besluit kenbaar te maken door publicatie. Protesten kunnen dan tot 2 weken na publicatiedatum schriftelijk kenbaar gemaakt worden aan het bestuur.
2. Daar waarin dit reglement niet voorziet beslist het bestuur in samenspraak met de tuchtcommissie