

## KWIZO DARTS CHAMPIONSHIP - WEDSTRIJDREGLEMENT - ALGEMEEN

1. KWIZO organiseert een wedstrijd onder de naam 'KWIZO Darts Championship 2022', een wedstrijd waarvan de procedures in het onderstaande reglement worden toegelicht.
2. Het toernooi en de wedstrijden hebben een recreatief karakter.
3. De wedstrijd staat open voor iedereen en gaat door in de Parochiekring Westveld, Heilig Kruisplein 8 te 9040 Sint Amandsberg. De wedstrijd vindt plaats op zondag 3 juli 2022. De wedstrijden vangen aan vanaf 13.00 h. De organisator behoudt zich het recht om personen niet toe te laten tot de wedstrijd.
4. Elke deelnemer moet voor aanvang van de wedstrijd zijn gegevens (familienaam, voornaam, en e-mailadres) invoeren via de inschrijvingsmodule op de website [www.kwizo.eu](http://www.kwizo.eu) of doorgeven via de werknemers van De Kring. Daarnaast dient elke deelnemer 10,00 euro aan inschrijvingsgeld te betalen via overschrijving op het rekeningnummer van de FV KWIZO – BE52363188603709. Zolang de betaling van de inschrijving niet ontvangen is, is de inschrijving ongeldig.
5. Elke deelnemer voorziet bij voorkeur zijn eigen pijlenset om het toernooi mee te spelen.
6. De organisator hecht veel waarde aan je privacy en de bescherming van je persoonsgegevens. Wij doen er alles aan om je privacy te waarborgen en gaan daarom zorgvuldig om met persoonsgegevens. KWIZO houdt zich in alle gevallen aan de toepasselijke wet- en regelgeving, waaronder de Algemene Verordening Gegevensbescherming (ook gekend als AVG of GDPR, Verordening EU 2016/679). Je kan hiervoor onze privacyverklaring online raadplegen. Na afloop van de wedstrijd worden al je gegevens uit onze databank gewist.
7. De organisator behoudt zich het recht om de wedstrijd of een deel ervan te wijzigen (bvb in functie van het aantal inschrijvingen), uit te stellen, in te korten of in te trekken indien dit noodzakelijk is (bvb door noodweer of aanpassingen buiten onze wil). De organisator kan daarvoor niet aansprakelijk worden gesteld.
8. In geval van misbruiken, misleiding of bedrog behoudt de organisator zich het recht om de betrokken deelnemer(s) van deelname aan deze wedstrijd uit te sluiten.
9. De persoonlijke gegevens die op het inschrijvingsformulier worden ingevuld moeten juist en de waarheid zijn. De deelnemer mag niet meespelen met de gegevens van een andere persoon. Wanneer duidelijk is dat de gegevens niet overeenstemmen met de werkelijkheid of wanneer er wordt deelgenomen onder een naam die niet correct is, verliest de deelnemer het recht op de prijs.
10. Elke deelnemer ontvangt na betaling, een bevestigingsmail voor zijn of haar deelname aan het dartsturnooi.
11. De organisator is onder geen beding verantwoordelijk voor gebeurlijke ongevallen (waaronder materiële en lichamelijke schade) die zich voordoen tijdens, voor of na de wedstrijd. Er zitten geen verzekeringen inbegrepen bij de inschrijving voor de wedstrijd.
12. De organisator publiceert de winnaars na de wedstrijdperiode op zijn website en facebookpagina.
13. Indien er tijdens het verloop van de wedstrijden bewust of onbewust sabotage wordt gepleegd, wordt de desbetreffende deelnemer onmiddellijk uitgesloten van verdere deelname aan het toernooi.

## DARTS – DE SPELREGELS



### In het kort samengevat:

- Er wordt gestart met 501 punten, de speler die als eerste de 0 bereikt, wint de leg.
- **De 0 mag bereikt worden met éénder welke worp (single/double of triple)**
- De triple (binnenste ring) is punten X 3
- De double (buitenste ring) is punten X 2
- De hoogste score bedraagt '180'
- De bullseye (ook geschikt voor de check-out) is 50 punten.

### De puntentelling:

|   |  |
|---|--|
|  | <p>Een dartbord bestaat uit:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 20 genummerde gebieden</li><li>- De buitenste ring is de dubbel en goed voor 2 x de waarde van de punten</li><li>- De binnenste ring is de triple en goed voor 3 x de waarde van de punten</li><li>- De overige grote vakken zijn goed voor 1 x de waarde van de punten</li></ul> |
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>- De middelste rode cirkel is de bullseye en goed voor 50 punten</li><li>- De groene zone daaromheen is de bull en is goed voor 25 punten</li></ul>  |

|          |   |
|----------|---|
| 0 punten | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Een dart in de buitenste zwarte rand (waar de cijfers staan) of naast het bord levert geen punten op.</li> <li>- Wanneer een dartpijl terugkaatst (een bouncer) dan mag deze niet opnieuw gegooid worden. De dart levert dus nul punten op. De dartpijlen moeten in het dartbord blijven steken totdat de totale score is berekend (valt bvb de eerste of tweede dart bij het gooien van een derde uit het bord, dan worden er geen punten toegekend aan de gevallen dart).</li> <li>- Ook dartpijlen die achterop een andere pijl worden gegooid (Robin Hood) tellen niet mee bij de score.</li> <li>- Glijt er echter een dartpijl uit je vingers, zonder dat je daarmee een werpbeweging naar het bord maakte, dan mag deze opgeraapt worden en alsnog naar het dartbord gegooid worden.</li> </ul> |
|----------|---|

### Afstanden, afmetingen en technische kenmerken:

- Het betreft een 'steel-tip' tornooi. **Spelen met verzwaarde tips is niet toegestaan.**
- Wedstrijden gaan door op bordes van het merk: Unicorn of Winmau
- De officiële afstand tot het dartbord bedraagt 237 cm en wordt gezien als de minimale werpafstand. Verder weg staan is toegelaten.
- Het midden van de bullseye hangt op een hoogte van 173 cm.

### **Wie mag er beginnen:**

- Beide spelers werpen één dart naar het bord. Wie het hoogst aantal punten gooit, start.

### **Spelverloop**

- De wedstrijden worden gespeeld volgens de klassieke '501'. Bedoeling is om deze zo snel mogelijk weg te spelen en zo op '0' uit te komen. Degene die als eerste op exact 0 uitkomt, wint de game of 'leg'. Een wedstrijd bestaat uit meerdere legs.
- Elke worp bestaat uit het gooien van drie dartpijlen, tenzij je na de eerste of tweede pijl uitcheckt (uitgooien).
- Dartpijlen worden één voor één gegooid. Het gooien van 2 pijlen tegelijk, geeft aanleiding tot diskwalificatie voor de desbetreffende wedstrijd.
- Je mag van naast de werplijn gooien, maar de voeten moeten steeds achter de denkbeeldige lijn staan van de werplijn
- Wanneer er meer gegooid wordt dan nog gegooid moet worden om uit te gooien, is je beurt voorbij en worden de punten niet afgetrokken.
- Eindigen mag met éénder welke combinatie van single/double/triple. De bullseye (50) geldt ook als check-out.

### **Verloop van het tornooi:**

- De wedstrijden worden als volgt ingericht:
  - o Tijdens de eerste fase van het tornooi worden de deelnemers volgens loting in poules ingedeeld. In de poulewedstrijden wordt er gespeeld naar een 'best of 3 legs', dit betekent dat je voldoende hebt aan 2 gewonnen legs om de partij winnend af te sluiten. Gezien er echter in een tornooi omgeving gespeeld wordt, is er ook een tijdslimiet van toepassing van 15 minuten.

- Tijdens de eerste fase wordt een ranking opgesteld a.d.v. de toegekende punten. Alle eerste geplaatste uit de poules spelen verder in de halve finales,
- Voor de kwart/halve finales wordt er gespeeld naar een best of 5, zonder tijdslimiet
- Voor de troostingsfinale (plaatsen 3 en 4) wordt er gespeeld naar een best of 7, zonder tijdslimiet
- De finale wordt beslecht met een best of 9, zonder tijdslimiet.
- Zoals eerder gesteld worden in de wedstrijden van de poules, gespeeld met een tijdslimiet van 15 minuten. Is de leg niet uitgespeeld na deze 15 minuten, dan eindigt deze leg onbeslist. In dit geval wordt het aantal overblijvende punten per speler genoteerd. Deze overblijvende punten worden verwerkt in een saldo, waarmee rekening zal gehouden worden bij gelijkstand in het klassement van de deelnemers.
- Voor een gewonnen wedstrijd worden 2 punten toegekend, bij een draw 1 punt en in geval van verlies 0 punten.
  - Wint elke speler 1 leg en is de 3<sup>de</sup> onbeslist, is de eindstand 1-1 (=draw)
  - Is er 1 leg gewonnen, de 2<sup>de</sup> onbeslist en de 3<sup>de</sup> niet gespeeld, is de eindstand 2-0 of 0-2.
  - Zijn alle 3 de legs gespeeld, eindigt de wedstrijd steeds in 2-0 of 0-2.
- Elke 180 is een extra punt waard en dient na de wedstrijd onmiddellijk gemeld te worden aan de wedstrijdtafel door de beide betrokken spelers.
- Scores worden bijgehouden op een door de inrichtende organisatie ter beschikking gestelde scorekaart die voorafgaand aan de wedstrijd bij de jurytafel dient afgehaald te worden of via de app 'Dart Scorebord' gratis download in de app-stores.

#### **Verdere nuttige info:**

- Alle wedstrijden kunnen aanvangen met een warming-up waarbij iedere speler max. 9 pijlen mag werpen. Het is de deelnemers toegestaan deze warming-up over te slaan.
- Een dartpijl mag niet langer dan 30,5 cm zijn, het maximum gewicht is 32 gram. Spelen met verzwaarde tips is niet toegelaten.
- Als een pijl uit het dartbord valt voordat de speler hem eruit haalt, telt deze niet mee voor de score.
- Raakt een dart beschadigd dan heeft de speler twee minuten voor een reparatie of vervanging. Indien dit niet lukt wordt de speler gediskwalificeerd en verliest hij of zij de wedstrijd.

#### **Wat valt er te winnen:**

- De winnaar van het toernooi ontvangt een cadeaubon ter waarde van € 50,- van Dartshop Plus, Mariakerke.