

JAPAN DARTS ORGANIZATIONS RULE BOOK

2016.01.16.

【はじめに】

JAPAN DARTS ORGANIZATIONS RULE BOOK(ジャパンドーツオーガニゼーションズルールブック)は、ダーツがスポーツとして機能し、大会運営が円滑に行われる事を目的とするものである。(以下、J.D.O.ルールとする。)日本国内におけるJ.D.O.の公認のもとに開催される全てのダーツ競技は、J.D.O.ルールに従って行われる。J.D.O.ルールに記載されていないすべての事項は、J.D.O.評議会及びJ.D.O.競技規則委員に委ねられる。

【用語】

>J.D.O.

JAPAN DARTS ORGANIZATIONS (日本語表記が必要場合は：ジャパン・ダーツ・オーガニゼーションズ)の略称。これを構成する地域D.O.の総称。各地域D.O.は原則として各都道府県に一団体とし、各地域D.O.の正式名称は、都道府県名D.O.(ダーツオーガニゼーション)とする。

>プレイヤー

単数もしくは複数の競技者及びチーム。性別・年齢は問わない。

>レフリー

審判。コーラーやチョーカー及びスコアラー。

>コーラー

審判。プレイヤー前方・ボード付近でプレイヤーの得点をコールしながら審判する者。

プレイヤーからの要求があれば、該当ラウンド最初の残り点数に加え、スローしたダーツが刺さっている場所を教える。

>チョーカー

審判。プレイヤー前方・ボード付近でスコアを記録しながら審判をする者。

プレイヤーからの要求があれば、該当ラウンド最初の残り点数に加え、スローしたダーツが刺さっている場所を教える。

試合を円滑に行う為に、チョーカーが得点をコールすれば、プレイヤーは得点を確認すれば、チョーカーが得点を記入する前にダーツを抜くことができるものとする。

本来、チョーカーの役割は様々なものがあるが、J.D.O.大会での現状や審判としてのレベルを考慮し、公平さを保つために、プレイヤーがチョーカーに要求できることを制限し、プレイヤーの責任を重視する。

○ 採用 チェック スローしたダーツがどこに刺さっているか

× 不採用 スコア スローしたダーツの合計得点が何点か

× 不採用 レフト スローした時点で残り何点か

>スコアラール

審判。会場等の都合によりプレイヤー後方でスコアを記録しながら審判をする者。プレイヤーからの要求があれば、該当ラウンド最初の残り点数のみ教える。

スコアラール制において、プレイヤーがオーキを越えてダーツが刺さっている場所を確認する場合は、スコアラールにチェックの意思表示をしなければならない。

その場合、プレイヤーはダーツが刺さっている場所をコールすることが望ましい。

>マーカー

得点記録係。プレイヤーからの要求があれば、該当ラウンド最初の残り点数のみを教える。

【マナー】

1. すべてのプレイヤーはダーツの品格を貶める行為をしてはならない。
2. 全てのプレイヤーは J.D.O.ルールに従うものとし、もし従わない場合は罰則を科せられる。
3. J.D.O.ルールに則って開催されている大会において、J.D.O.または大会主催者から退場・失格を命じられた場合、即座に従うこと。
4. 全てのプレイヤーは大会・ダーツイベントの際に、できる限り J.D.O.及び大会主催者に協力するものとする。
5. 全てのプレイヤーは試合中はもちろんのこと、その前後も含め、大会を通してスポーツマンシップに則った行動をすること。
6. 観戦客が問題行動を起こした場合、その観戦客を招待したプレイヤーの責任とする。

【競技規則】 [大会運営]

1. J.D.O.及び大会主催者はトーナメントにおける事故、負傷及び金品の盗難、遺失に関する責は一切負わない。
2. 競技における賭博は一切認めない。
3. エントリーは定められた時間内に行うこと。
4. プレーヤーは同一種目で重複して登録してはならない。
5. 各種目の呼び出しは最低 3 回は行われる。3 回目の呼び出しでもコントロールデスクに現れないプレーヤーは失格となることがある。
6. コントロールデスクから呼び出しのあったプレーヤーは、指定されたボードにおいて 2 スロー(6 ダーツまで)練習できる。
7. プレーヤーは各自、自身のダーツを使用するものとし、各ダーツは、長さ 30.5cm 以内、重さ 50g 以内とする。

コンバージョンポイントの使用は認めるが、金属でボードを傷めにくい細い形状のものが望ましい。

8. J.D.O.及び大会主催者は、J.D.O.ルール及びJ.D.O.トーナメントルールに従い大会運営を行う。

9. J.D.O.ルール以外に、各大会における追加のルールがある場合は、J.D.O.評議会及びJ.D.O.競技規則委員の承認を得た上で、

大会プログラム等で明示し、それに従うものとする。

10. J.D.O.及び大会主催者は、大会中・大会前後にかかわらず、マナーの悪い、またはルールに従わないプレイヤーを失格にすることができる。

11. 表彰式に参加しないプレイヤー及びドレスコードを順守して参加しないプレイヤーは表彰対象外とする。

やむを得ない場合は、J.D.O.競技規則委員及び大会主催者の承認を得ること。

12. J.D.O.及び大会主催者は予告なしに表彰内容を変更することができる。

13. J.D.O.及び大会主催者は、全ての参加者(プレイヤー・観客等)に対して会場内での行動を制限することができる。(物品販売の制限等)

14. 大会当日、J.D.O.ルールに記載されていない問題が発生した場合は、J.D.O.競技規則委員に委ねられる。

この場合、J.D.O.評議会において検討し最終決定を下す。〔スロー〕

15. 身体的な障害があり補助を必要とする場合以外は、立った姿勢でスローすること。

16. 全てのダーツは、上手から1本ずつスローすること。

17. 1スローで最高3本のダーツを投じることができる。ただしそれより少ない本数でレグやセット及びマッチが終了した時は、その本数で成立する。

18. もしプレイヤーが3投する前に、ボードに刺さったダーツに触れてしまった場合、そのラウンドは終了する。

19. プレイヤーが抜く前に落ちてしまったダーツはカウントされないものとし、また投げなおすこともできない。

ただし、先攻・後攻や、勝敗を決めるミドル・フォー・デイドルは、ダーツボードの得点エリアに刺さるまで投げなおすことができる。

また、ファースト・プレイヤーのダーツがミドル・フォー・デイドルの勝敗を確認する前に抜けた場合は、ファースト・プレイヤーから投げ直しとする。

(セカンド・プレイヤーも、ファースト・プレイヤーの後で投げ直すこと。)〔スタート・フィニッシュ〕

20. 特別に定めがない場合、全ての競技は501ストレート・スタート、ダブル・フィニッシュとする。

21. ボードの中心部のセグメント(ブル)は外側を25点、内側を50点とし、内側のセグメントはダブルとして扱う。

22. バストルールが適用される。残り点数以上を得点した場合、そのプレイヤーの該当ラウンドの得点はなかったものとし、そのラウンドは終了する。

23. レフリーからゲームショットを宣告され、プレイヤーがボードからダーツを抜くまでは、フィニッシュは認められない。

スコアラー制の場合は自らコールの後、スコアラーに確認した上で、ダーツを抜くこと。

フィニッシュに必要なダブルに入れた後、誤って投げられたダーツはカウントされない。

(なぜならフィニッシュに必要なダブルに入れたことによってそのレッグ、セットもしくはマッチはすでに終了しているからである。)

24. 一度宣告されたゲームショットが無効となった場合、そのプレイヤーはそのゲームを終了させる為にゲームを続ける権利を有する。

25. レフリーによる誤ったコールに基づいて、プレイヤーがダーツをボードから抜いてしまった場合、レフリーはそのコール以前にあったと思われる

位置にそのプレイヤーのダーツを刺し、残りのダーツをプレイヤーに投げさせスローを完了させる。

26. 先攻・後攻にかかわらず、残り点数を J.D.O.ルールに則ってフィニッシュしたものが、そのレッグ、セットもしくはマッチの勝者である。

(後攻が先攻と同数のダーツをスローできるわけではない。)

27. レフリーはスタート・フィニッシュについて最終決定権を持つ。 [レフリー等の役割]

28. マーカー、スコアラーはプレイヤーに対して該当ラウンド開始時の残り点数以外の情報を与えることはできない。

29. コーラー、チョーカーは、該当ラウンド開始時の残り点数に加えて、プレイヤーからの要求があれば、刺さっているダーツの場所を教えること。

○ 採用 チェック スローしたダーツがどこに刺さっているか

× 不採用 スコア スローしたダーツの合計得点が何点か

× 不採用 レフト スローした時点で残り何点か

*本来、全てチョーカー制、コーラー・マーカー制を導入して、上記チェック・スコア・レフトを採用すべきであるが、現時点での対応が難しく、

レフリーの能力差問題もある為、プレイに関する事項はプレイヤーの責任とすることが公平であると考えられる為、制限する。 [スコア]

30. プレイヤーが抜くまでボードに刺さっていたか、ダーツの先端がボードに触れていたダーツのみスコアをカウントする。

31. プレイヤーはコーラー・チョーカーがスコアをコールするか、チョーカー・マーカーがスコアを記入するまでダーツを抜くことができないものとする。

32. ダーツを抜いた後のスコアに関するクレームは原則受け付けられないものであるが、大会運営を円滑に行う為に、プレイヤー及びレフリーの

確認により訂正できる。(J.D.O.特例)

33. 全ての得点及び計算は各スロー毎にレフリー及びプレイヤー自身によって自身また

はチームの次のスローが行われるまでに

確認されなければならない。

34. 得点および計算に対するすべての異議はそのプレイヤーもしくはそのチームの次のスローの前に提起されなければならない。

35. 残りスコアは、プレイヤー・レフリーからはっきりとわかるように目線の高さに掲示することとする。

ただし、レフリーがスコアラーのみの場合は、スコアシートのみで良いものとする。

〔ボード〕

36. 原則として、全てのボードはブリッスルタイプとし、J.D.O.公認ボードを使用すること。

やむをえない場合は、競技規則委員に報告すること。

37. 全てのワイヤーはボードに対して平行に隙間なく設置されていなければならない。

38. ボードは、その中心がオーキを含む水平面から 173cm の高さに固定設置すること。

39. 20 のセグメントは黒色とし、ボードの頂点に設置すること。

40. ボードまたはボードの設置に対するクレームは、試合前及び試合中のみ受け付ける。

41. ボードの変更は原則オフィシャルによって行う。〔照明〕

42. トーナメントにおいて、全てのダーツボードに対して適切な位置に最低 100 ワット程度の照明を設置すること。

43. ファイナルステージにおいては、ダーツボードに対して適切な位置に最低 100 ワット程度の照明を2つ設置すること。

44. 全ての照明は、プレイヤーがオーキに立った位置から眩しくないように設置すること。

眩しい場合は、照明の角度やカバーで調整すること。

45. ファイナルステージにおいて、イルミネーション等の追加照明を設置する場合は、試合中にボード上に影ができないかレフリーが判断した上で設置することができる。〔オーキ・競技エリア〕

46. ボードの垂直線下から 237cm にオーキを設置することとする。オーキは高さ 38mm・横幅 610mm が望ましい。

47. ブルの中心とオーキの床に接する点までの距離は 293cm とする。

48. プレイエリアは、オーキを中心として横幅 1525mm 以上、後幅 1220mm 以上とすることが望ましい。

49. プレイヤーは相手プレイヤーがスローを終えるまで、オーキから 90cm 以上後方で待機することとする。

ただし会場等の都合により不可能な場合は、他のプレイヤーの妨げにならないように配慮することとする。

50. オーキの幅よりも外からスローする場合は、オーキの仮想線上から踏み出してはならない。

51. 49.50.のルールを破った場合、レフリーから警告を受け、該当ラウンドのダーツはノー

スコアとする。

52. ファイナルステージにおいては、試合前にオーキならびにプレイエリアのチェックを大会主催者とプレイヤー代表が行うものとし、

開始後の変更は原則認められない。

53. オーキの両側、最低各 30cm、後 90cm 内を除外区域(待機不可エリア)とする。

54. プレイヤーはボードからダーツを抜いた後、除外区域を通らないように戻って来るものとする。

ただし会場等の都合により不可能な場合は、他のプレイヤーの妨げにならないように配慮することとする。

55. トーナメントファイナルにおいては、第二レフリーをつけるものとする。第二レフリーはスコア以外はレフリーと同様の権限を持ち、

主にレフリーの目の届かない除外区域やマナーの監視をするものとする。〔トーナメント方式〕

56. 特別に定めない限り、トーナメントは J.D.O.トーナメントルールに則り、シングルエリミネーションで行うものとする。

57. 特別なトーナメントやイベント、複数によるプレイの場合にはラウンドロビンを採用する場合もある。

58. J.D.O.トーナメントルールに則り J.D.O.会員にはトーナメントポイントを付与することとする。

59. J.D.O.及び大会主催者は、大会日程の変更、場所の変更、中止をすることができる。

その場合、すみやかに J.D.O.事務局に報告し、告知すること。

60. 全ての競技規則に関して大会当日は競技規則委員に委ねられるが、最終決定権は J.D.O.評議会にあるものとする。〔エントリー〕

61. 全てのエントリーは締切前に全ての必要事項を正確に記入し、大会主催者の指定するところへ提出するものとする。

62. エントリー締切後のキャンセルは原則できないものとし、エントリーフィーは大会主催者に納入しなければならないこととする。

63. J.D.O.及び大会主催者は、大会前・大会中・大会後を問わず、理由を明示しプレイヤーを失格にすることができる。〔ドロー〕

64. J.D.O.公認のトーナメントソフトを使用し、ドローすること。

65. 大会主催者は当日デフォルトが出ようとも、原則として一度組んだドローを変更することはできない。

やむをえない場合は、競技規則委員に報告すること。

66. ドロー表・トーナメント表は会場の適切な場所に掲示すること。〔オーダーオブイ〕

67. 原則としてスコアシートまたはマッチカードの左側に記載された左側のプレイヤーか

ら、ミドル・フォー・デイドルによって先攻を決める。

ミドル・フォー・デイドルに勝ったプレイヤーが奇数レグの先攻、負けたプレイヤーが偶数レグの先攻固定とする。

*19.同内容：先攻・後攻や、勝敗を決めるミドル・フォー・デイドルは、ダーツボードの得点エリアに刺さるまで投げなおすことができる。

また、ファースト・プレイヤーのダーツがミドル・フォー・デイドルの勝敗を確認する前に抜けた場合は、ファースト・プレイヤーから投げ直しとする。

(セカンド・プレイヤーも、ファースト・プレイヤーの後で投げ直すこと。)

68. コーラー制の試合においては、コーラーの指定するコイントスによってミドル・フォー・デイドルの順番を決める。

69. ミドル・フォー・デイドルは該当する試合に出場するどのプレイヤーが行っても良いものとする。(ダブルス、トリプルス、ガロン等)

70. ミドル・フォー・デイドルにおいて、双方の投げたダーツがブル、もしくはアウトテーブルのいずれかの同じ点数区分内に刺さっている場合、

またはブル、もしくはアウトブル以外でレフェリー、コーラーまたはスコアラーによって、ボードの中心から同距離に刺さっているとみなされた場合、

ミドル・フォー・デイドルは再投となる。その場合、前回の順番とは逆で行う。

71. ミドル・フォー・デイドルにおいて、ブル、アウトテーブルに刺さった場合、その実際の距離に関係なく、距離の区分はそれぞれブル、アウトテーブルとする。

72. ミドル・フォー・デイドルにおいて、最初のプレイヤーが投げたダーツがブル、もしくはアウトテーブルに刺さっている場合に限り、次のプレイヤーは、

それを抜き取ることをレフリーに対して要求できる。

アウト・オブ・ブルのダーツを抜く事を要求した場合、そのダーツは距離に関係なく、ブルの外側に接しているものとして扱う。

73. 先攻を間違えて開始した場合、途中で中止し、正しい順番で再度やりなおすことが原則であるが、試合進行を円滑に行う為に、プレイヤーの同意があれば、

途中から正しい順番に戻してプレイを続けることができる。

74. 間違えて開始して、そのレグが終了した場合は、そのレグは有効である。次のレグは本来の順番に戻して開始することとする。

75. ダブルス、トリプルス、ガロン等のチーム戦において、投げる順番は登録した順で行う。各レグの始まりには、常に登録順の最初のプレイヤーから始める。

ただしトーナメントにおける試合においては、各試合が始まる前に限り相手プレイヤー及びレフリーの確認により順番を変更することができる。

76. ダブルス、トリプルス、ガロン等のチーム戦においては、規定の人数より少ない人数でゲームを行うことができる。

ただし不足しているプレイヤーは無効のスローとして進行する。不足していたプレーヤ

ーは出場可能になり次第、オーダー順通りに参加できる。

77. ダブルス、トリプルス、ガロン等のチーム戦において順番を間違えた場合、そのスローは無効となり得点は0とする。〔報告・レフリー〕

78. 試合に勝ったプレイヤーは、速やかにコントロールに報告に行くこと。

79. 試合に負けたプレイヤーは原則として次の試合のレフリーをすること。

必要とされる状況においてレフリーをしなかった時は、失格、ポイント剥奪等の罰則が与えられる場合もある。〔トーナメントルール〕

80. トーナメントにおいて、全てのプレイヤーは大会主催者ならびにオフィシャルの監視のもとに試合を行うこと。

81. レフリー・マーカー・記録係等のオフィシャル・プレイヤー以外は、プレイエリアに入ることはできない。

82. レフリー・マーカー・記録係等のオフィシャル以外は、プレイヤーの前にいることはできない。

83. レフリー・マーカー・記録係等のオフィシャルは、プレイ中なるべく動かないようにすること。また喫煙・飲酒は禁止とする。

84. ファイナルステージではオフィシャルの指示に従い、プレイヤー・オフィシャル・観客・撮影カメラの妨げとなる位置で待機しないようにすること。

85. プレイ中はスローしているプレイヤー以外は静かにすること。

守らなかった場合は、まずレフリーによって警告が与えられ、それでも守られなかった場合は失格や退場となる。

86. プレイ中のプレイヤーは、レフリーに該当ラウンド開始時の残り点数やスローしたダーツが刺さっている場所を聞くことができる。

ただしアレンジやスローする場所を聞くことはできない。

87. 該当試合に出場しているプレイヤー以外は、アレンジやスローする場所等を指示・示唆する行為の一切を禁止する。

(観客もプレイヤーに指示・示唆してはならない。)

88. 問題が起こったら、その場でオフィシャルを呼ぶこと。進行後のクレームは受け付けられない。

89. 試合中に他人に不快感を与える言葉を使ったり、ジェスチャーをした場合は、ダーツの品格を貶める行為を行ったものとみなす。〔ドレスコード〕

90. 襟付ユニフォームを着用すること。(襟付ポロシャツ等で代用可。)

91. 原則として、ジーンズ・デニムやコーデュロイ素材でできたズボン・スカートや、ジャージ・作業着は着用することはできない。

(プレスされたスラックスまたは、タイトスカートが望ましい。)

やむを得ない場合は事前に大会主催者の了承を得ることとする。

92. 革靴が望ましいが、スポーツシューズ・スニーカーの着用は認める。原則として踵のな

い靴(サンダル・ミュール等)は認めない。

やむを得ない場合は事前に大会主催者の了承を得ることとする。

93. 宗教上の理由・医師の診断に基づく場合以外で帽子を着用することはできない。

その場合も事前に大会主催者の了承を得ることとする。

94. 選手紹介・試合中・表彰式においては、ドレスコードを順守し、ユニフォームを着用すること。

守られない場合は表彰対象外とし、失格及びポイント剥奪等、罰則が与えられる場合もある。

95. J.D.O.または大会主催者は、不適切な服装を発見した場合、試合・表彰式等が始まる前に着替えさせることができる。

96. J.D.O.または大会主催者に従わないプレイヤーは失格や退場となり、J.D.O.評議会に報告されること。〔喫煙〕

97. 原則として、喫煙はプレイ場内では禁止とし、場外の指定された場所のみ許可する。特例として場内で喫煙できる場合も、ステージ上は禁止する。

98. J.D.O.及び大会主催者は、ダーツのスポーツ化を推進するために、その他全ての試合においても喫煙を禁止・制限する権利を有するものとする。

99. 97.98.に従わない者は失格や退場となり、J.D.O.評議会に報告される。〔飲酒〕

100. ステージ上のプレイエリア内では飲酒は禁止する。待機エリアでのみ、認める。

101. ステージでの試合において、試合に関わるオフィシャル(レフリー・マーカー・記録係等)の飲酒は禁止する。

102. J.D.O.及び大会主催者は、ダーツのスポーツ化を推進するために、全ての試合において飲酒を禁止・制限する権利を有するものとする。

103. 100.101.102.に従わない者は失格や退場となり、J.D.O.評議会に報告される。〔アンチドーピング〕

104. J.D.O.はダーツのスポーツ化のもとに、アンチドーピング制度を支持するものとする。

その規則は日本のアンチドーピングルールやイギリスアンチドーピングルールを参考とする。

以上