

公益社団法人 日本ダーツ協会
競技規程

公益社団法人日本ダーツ協会（英文名：JAPAN DARTS ASSOCIATIONと称する。以降、略称：J. D. A. とする。）の管轄におけるすべての大会については、次に定める規程に従うものとする。

I. 一般規程

A 協会

- 1 J. D. A. 理事会は、公式の J. D. A. ダーツ大会等の試合を開催したり、認可することにおいて全ての責任があり、また主催者等を任命する権利を持つ。
- 2 全ての選手やチームは、全ての大会において J. D. A. によって任命された主催者や役員に監督、指導のもとにおかれる。
- 3 J. D. A. 競技規程に付属する全ての事柄における最終決定権は、J. D. A. により任命された主催者や役員にある。
- 4 全ての選手は J. D. A. 競技規程に基づいて競技を行い、追加の規程については主催者や役員を通じて、制定される。
- 5 J. D. A. とその主催者や役員は、大会の日付や時間、場所等を前もって選手に知らせずに変更したり中止する権利がある。
- 6 J. D. A. とその主催者や役員は、J. D. A. の大会において違反或いは損害をもたらしたと見なされる全ての選手やチームを、失格として懲戒する権利がある。
- 7 J. D. A. 理事会は、一年以内の期間における全ての J. D. A. ダーツ大会に参加した選手を、前6項により失格としてもよい。
- 8 選手は自分の責任において大会に参加し、J. D. A. とその主催者や役員は損傷や損害の責任は取らない。
- 9 J. D. A. 公式試合出場は、J. D. A. 会員のみとする。但し、J. D. A. が条件付きで認めた場合及び海外よりの出場選手についてはこの限りではない。なお公式試合とは、文部科学大臣杯日本ダーツ選手権、日本プロダーツ選手権、日本選抜選手権、ジャパン・マスターズ、ジャパン・ペンタスロン、厚生労働大臣杯障害者ダーツ選手権大会等の J. D. A. が主催・主管する試合を言う。

B 国際大会

日本において開催される全ての国際大会は、当該大会主催団体の競技規程に基づいて行われる。

II. 一般競技規程

A 用具及び設備

- 1 選手はポイント・バレル・シャフト・フライトと4つの部品で作られ、30.5 cm、50 g を越えないダーツを持参する。ダーツポイントは滑らかな針状のものとする。
- 2 ダーツボードは J. D. A. 公認ダーツボードを使用しなければならない。その内容は下記のとおりである。
 - a. ブリストルタイプのもの
 - b. 1-20 の時計型
 - c. 中心の内側のリング（ダブルブル）、中心の外側のリング（シングルブル）、内側の狭い枠（トリプルバンド）、外側の狭い枠（ダブルバンド）が設置されているもの。

d. 次の寸法と合っているもの

ダブルとトリプルバンドの内側の幅	8. 0 mm
ダブルブルの内側の幅	12. 7 mm
シングルブルの内側の幅	31. 8 mm
ダブルバンドの外側から中心まで	170. 0 mm
トリプルバンドの外側から中心まで	107. 0 mm
ボード全体の大きさ	453. 0 mm ± 3 mm

- 3 水平に置いたときの床から中心の長さは、1. 73 mである。
- 4 “20”の枠は2色のうち濃い色で、ボードのトップセンターに位置する。
- 5 照明は、投げたダーツが当たってしまわない位置また投げる選手の妨げにならない所に設置しなければならない。
- 6 スローイングラインは610 mm以上の長さでしるされ、ダーツボードの表面から垂直線を床まで引き、そこからスローイングラインの後端までは2. 37 mでなくてはならない。また、ボードの中心から線の中心までの対角線は、2. 93 mでなくてはならない。
- 7 オキ“Oche”を設置してもよい。その場合、高さ3 cmから10 cm以内のものとし、“Oche”ラインの後ろとスローイングライン後端と一致するように設置する。
- 8 スコアボードは投げる選手からはっきり見えるように、ダーツボードの近くに設置する。

B 投げ方

- 1 全てのダーツは片手で一つずつ投げる。
- 2 一度に投げられるのは3本までで、それを一投（ワン・スロー）とする。但し、3本のダーツ以下でゲーム又はレッグが終了したときは、3本投げる必要はない。また、3本を必要としない競技もある。
- 3 試合において、スローイングは対戦相手と交互に行う。また、個人戦以外においては、各チーム内のスローイング順を守らなければならない。
- 4 ミドル勝負以外、一度投げたダーツは跳ね返って床に落ちても、もう一度投げることは出来ない。床に落ちたダーツは点数として数えられない。ダーツボードに刺さっているダーツでも何らかの理由によりコール前にボードより外れ落ちてしまった場合も点数として数えられない。
- 5 全てのダーツはスローイングライン又は仕切板（オキ）の後端から投げる。それよりも左右両側に出て投げる場合は、スローイングライン又はオキの延長線より後ろから投げる事が出来る。

C 試合開始

- 1 全てのゲームは最初にそれぞれの選手がボードの中心に1本のダーツを投げ、センターに近い方が先投げの権利を得る。（通常は先行する）これをミドル勝負という。リーグマッチでは、ホームチームが先にセンターに投げることが出来る。トーナメントでは、採点者がコインなどでどちらが先に投げるかを定める。
- 2 3レッグまたはそれ以上のレッグでのゲームもミドル勝負から始まる。センターに近く投げた方から最初のレッグを開始し、続く奇数のレッグを投げることになる。相手の選手は偶数のレッグを投げる。
- 3 3セットまたはそれ以上のセットでのゲームもミドル勝負で始まり、先に始めた方は、奇数のセット数の奇数のレッグで最初に投げ、偶数のセット数の偶数のレッグでも最初に投げる。相手の選手は残りのレッグを最初に投げる。
- 4 a. セット形式で行われるトーナメントでは、タイブレイクという規則を用いる場合がある、それは、最後のセット最後のレッグ（デサイティング・レッグ）で両方がセット数、レッグ数とも同点であった時に用いられる。この場合同点になってから2レッグの差をつけた方の勝ちと成る。

- b. タイブレイクで定められたレッグ数を消化しても2つの差が出来なかった場合はサドンデス規定で勝負を決める。この場合1レッグ勝負となり、先きに投げる権利を得るためのミドル勝負を行う。ミドルの先投げは最初にダーツを投げ終わった方が行う。
 - c. 上記(a.)(b.)が大会に必要な場合は、大会が始まる前までに J.D.A. が定め告知する。
- 5 チーム戦またはダブルス戦では、リストで最初に名前がある人がミドル勝負をするのではなく、味方の中で決めることが出来る。
 - 6 ミドル勝負では先に投げたダーツはそのままにしておく。次に投げる人はそのままの状態で投げる。後で投げた人のダーツの影響で前の人々のダーツが抜けてしまった場合、両者ともダブルブルの中に入ってしまった場合、また両方ともシングルブルの中に入ってしまった場合はもう一度やり直す。
 - 7 どちらのダーツがセンターに近いのか採点者が判断出来ない場合、両者再投とする。
 - 8 最初に投げた人がシングルブルか又はダブルブルに入った場合は、それを抜く事が出来る。また、後で投げる選手は、それを認めてダーツボードから抜くことを要求できる。

D 得点記録

1 一般

- a. 各競技のマーカ―及びスコアラ―は、トーナメントにおいて主催者の認定した者であり、リーグ試合においては両チームのキャプテンが承認した者でなければならない。
- b. 採点の為に選手が最後のダーツを投げ終わり、得点を読まれるまで投げたダーツはボードに残しておかなければならない。
- c. ダーツの先端(ポイント)がダーツボードにタッチしたものが得点の対象となる。ワイヤーの下をくぐって矢の先端が隣にタッチした場合、矢の先端で得点を決めるのではなく、ワイヤーをくぐり抜ける前のボードの得点とする。
- d. 採点者が得点を確認した後、選手は自分のダーツを抜くことが出来る。得点に対しての抗議はダーツを抜いた後では認められない。
- e. もしその選手が投げている間にボードに刺さっているダーツを触った場合、そこで投げるのを終えたとみなされる。
- f. 計算ミスは、間違えた選手またはチームが次に投げるときまでに訂正されなければ、間違いのまま進められる。
- g. 得点は採点者によって付けられ、採点者がいない場合は選手が付ける。
- h. マーカ―、スコアラ―、コーラ―は、選手に得点及び残りの点数を教える事は出来るが、フィニッシュの方法を教えることは出来ない。

2 01ゲーム

- a. ボード上でダブルとトリプル枠の間とシングルブルとトリプル枠の間はその範囲の外側に記されている数字が点数となる。ダブル枠の中は、その数字の2倍になり、トリプル枠の中は、その数字の3倍になる。シングルブルの中は25点であり、ダブルブルの中は50点となる。
- b. ダブルブルに入った場合は、ダブルスタートやダブルフィニッシュのダブルとして数えられる。
- c. 大会の規則ではストレートスタートかダブルスタートで始められる。ダブルスタートでは、その選手がダブル枠かダブルブルに入れた時点から採点が始まる。
- d. ゲームを終了するには、その選手が残った得点の半分の数字のダブル枠かまたは場合によってはダブルブルに入れなければならない。但し、ライフスポーツ及び J. D. A. の認めた特別競技会においてはその限りでない。
- e. 最初にダブルにいて自分の得点を0点にした選手またはチームがそのゲーム

- (レッグ) の勝者となる。フィニッシュした後の得点は数えられない。
- f. 大会の規則では、ゲームは301、501、701、1001、又はほかの01で終わる数字で構成される。全ての得点は、残りの点数から差し引かれる。
 - g. バースト制とは、選手が残った点数以上の得点を取った時、またダブルフィニッシュの場合ダブル以外で残り点をゼロとしてしまった時や1を残して終わった時に適用される。そして投げた点数は得点として認められず、投げる前の点数が残される。
 - h. ダブルフィニッシュをした場合、得点が読まれ、スコアボードに付けられるまでダーツはそのままにしておく。
 - i. もしコーラーが“ゲームショット”と言っても無効になった場合、選手は投げるのを続ける権利を持つ。
 - j. 「i」の項目の中で無効と分かって、選手がまだ全て投げ終わっていない内にダーツを抜いてしまっていた場合、読み手または採点者がそのダーツを元あった一番近い所に戻し、選手に続きを投げさせる。
 - k. スリーインベッド、222、111、上海、等の変則的なフィニッシュは認められない。
1. 時間通りに試合を終わらせる為に、レッグには決められたダーツ数がある。
- (1) 501ゲームのレッグはリミットを45ダーツ（15投）とする。（プロ選手権は30ダーツ）
 - (2) 競技会規則によって制限をつけることは可能である。
 - (3) トーナメントの決勝戦は原則として無制限である。
 - (4) リーグ試合において、チーム戦はリミット120ダーツ（60投）、シングル戦においては、制限がある。但し、試合の勝敗を決定するレッグ（ディサイディングレッグ）の場合はリミットなしとする。
 - (5) リミットに達した時、先にリミットに達した選手又はチームがミドルに1本のダーツを投げ、次にもう一方がミドルに1本のダーツを投げる。（センターに近い方が勝者となる）ダブルス戦又はチーム戦においては、自分のチームのどちらの選手でもミドルに投げてよい。それ以外の順番は試合開始のルールを適用する。
 - (6) ダブルスタートの試合では、決められたダーツ数を投げ終わった時、一方は既にダブルに入れて得点を開始して一方は開始出来ていなかった場合、(5) 上記の規程は適用せず既にダブルを入れている方が勝者となる。

3 その他のゲーム

01以外のゲームはトーナメントでの特別の規程で起用される。

III. リーグ戦

A 定義

- 1 J. D. A. の正・競技会員が4名以上12名以下でチームを構成し、チームとしてJ. D. A. に登録後各チームの間で、団体、ダブルス、シングルの対戦をすることをリーグとする。リーグは、定められた日付、曜日にリーグ内やリーグのデヴィジョン内でリーグ登録しているチームが少なくとも1回他のそれぞれのチームと対戦する事をいう。
 - 2 リーグは、本協会が主催する。
 - 3 年度内を3シーズンに分けて、リーグ戦を行う。
- ### B リーグの構成
- 1 市町協会（支部を含む、以下同様）で主管の、4名以上のチームが4チーム以上でリーグが成立する。
 - 2 リーグに9チーム以上が参加する場合、デヴィジョン分けをする。

C リーグの主管

- 1 リーグは第1次として市町協会が主管し、市町協会の代表を決定する。
- 2 第2次として都道府県協会が主管し、市町協会の代表チームが勝ち抜き方式で、市町県協会の代表を決定する。
- 3 第3次として下記の地区に分別し、当該地区の代表を勝ち抜き方式で地区代表を決定する。主管は、当該地区内の都道府県協会が持ち回りで行う。
 - 1 北海道地区 6 関西地区
 - 2 東北地区 7 中国地区
 - 3 関東地区 8 四国地区
 - 4 北信越地区 9 九州地区
 - 5 東海地区
- 4 第4次としてJ. D. A. が主管し、各地区代表チームが勝ち抜き方式で年度優勝チームを決定する。オールジャパン・リーグチャンピオンシップ

D 主将評議会等

- 1 各チームは、キャプテンを選出し、リーグ全チームのキャプテンによる主将評議会等を組織する。主将評議会等の会合は主将会員の半数を定数とし、出席した主将（又は代理人）の過半数の投票により一般議題が決定される。
- 2 主将はチームの行為、正確な結果報告、主将評議会の参加（欠席の時は代理人を参加させる）、ホームチームの会場が適切な設備を保つことを確認等することについて責任を持たなければならない。また試合において主将が出場出来ない場合は、主将代理をおく。
- 3 主将評議会はリーグセクレタリーを選出しなければならない。リーグセクレタリーはチームのメンバーであってもよい。
- 4 リーグセクレタリーはそのリーグの最高の実行権を持ち、J. D. A. とチームの連絡を行い、チームの主将に結果報告の提出方法を指示し（期限、提出先等）、試合結果の記録を維持する。主将評議会の議長を務め、そして本規則に定義されている全ての事柄についての責任を負う。

E リーグ登録料

リーグ参加各チームは、リーグ開始の2週間前までにリーグ登録料を納めなければならない。登録料についてはJ. D. A. 理事会が決定する。登録料の返還は行われないものとする。J. D. A. への手続きはリーグセクレタリーの責任で行われる。

F 選手

- 1 J. D. A. 会員以外の資格のない選手が出場した場合、その選手のチームの得点は0点となり、なお且つ、その選手が出場したゲーム数を得点に総得点から減点される。対戦した相手チームは影響を受けない。
- 2 リーグセクレタリーに登録していない選手はリーグに参加することが出来ない。また、1人の選手を同時に2つ以上のチームに登録することは出来ない。
- 3 各チームの主将は、リーグ開始の2週間前までに選手のリストをリーグセクレタリーに登録しなければならない。なお、そのリストには選手4名以上が記入されていなければならない。
- 4 選手は1シーズン、1リーグ、1チームのみ参加できる。選手として一度でも試合に参加すれば、シーズン開催中は他のチームに参加出場は出来ない。但し所属チームがリーグに参加できない事態が生じた場合は、他のチームに移籍する事が出来る。
- 5 シーズン開催中の選手の追加、入れ替えはその選手が試合に参加する前までにリーグセクレタリーに登録しなければならない。なお、第2次以降の出場資格はリーグに出場しているか、そのチームの選手として登録されていなければならない。

G 競技日程

- 1 競技日程は、それぞれのチームが1回以上ホームベニューと他のベニューでリー

グのデヴィジョン内の他の全てのチームと対戦するようになっていなくてはならない。

- 2 競技日程はリーグセクレタリーが、1 2ゲーム以上対戦する様に作成する。

H デヴィジョン

- 1 リーグに9以上のチームが参加する場合、デヴィジョン分けをし最も高いランクのチームを“A”デヴィジョンとし、次のランクを“B”デヴィジョン、というようにしていく。
- 2 リーグで以前に競技をした経験がない場合にデヴィジョンとしてチームを分けるとき、リーグセクレタリーが適当にチームを分け、その次からのシーズンまでランクのデヴィジョンは保留とする。
- 3 各デヴィジョンのチーム数は出来る限り同数とする。このことは、リーグの期間、試合数、プレイオフを熟慮しリーグセクレタリーが決定する。
- 4 デヴィジョンは、下記の項目に従ってチームの昇格、降格等がなされる。
 - a. 各デヴィジョンの上位2チーム（Aデヴィジョンを除く）は原則として1つ上のデヴィジョンに昇格する。そのために成績下位のチームは必要チーム数だけ降格する。
 - b. デヴィジョン数またはデヴィジョン内のチーム数により、4チーム以上が下のデヴィジョンに降格する場合は、その下のデヴィジョンから成績上位1チームのみが昇格する。
 - c. 各デヴィジョンの最下位チーム（最下位デヴィジョンを除く）は、どんな場合でもその下のデヴィジョンに降格する。このために必要に応じて下のデヴィジョンから、他の成績上位チームが昇格する事が出来る。もし最下位チームが新しいシーズンに登録せず、リーグに参加しない場合、この規則は適用されない。
 - d. リーグ開催中、リーグ参加を放棄したチームは、次のリーグは1つ下のデヴィジョンから出場する。
 - e. デヴィジョンにおいて、チーム数不足の場合はその下のデヴィジョンから成績上位チームの適数が昇格する。
- 5 次のシーズンに登録するとき、新しいチームは以前のシーズンから続けて登録しているチームの下にランク付けされる。前からのチームは新しいチームが入っているデヴィジョン以下のデヴィジョンとして登録される事はない。そのチームが新しいかどうか解らないときは、(1) 選手 (2) キャプテン (3) ホームベニュー (4) チームの名前、の順序でリーグセクレタリーが決める。

I チャレンジマッチ

チャレンジマッチとは、デヴィジョン間のシーズン優勝チームによる対戦。

- a. 2つ以上のデヴィジョンがある時、最初に下の2つのデヴィジョン勝者間でチャレンジマッチが行われ、その後はその試合の勝者と1つ上のデヴィジョン勝者で対戦する。最後の対戦相手はAデヴィジョンである。
- b. チャレンジマッチは普通の試合と同じように行われる。例外として：
 - (1) 試合順序の延期、遅れ、変更は認められない。
 - (2) 先攻決め各ゲーム、各レッグのミドルは各チーム交替で投げる。
 - (3) ダーツ数の制限はない。
- c. もし2つ以上のチームが同等（プレイオフの時は除く）でいくつかのチームが昇格又は降格の対象となっているとき、(1) 取得した得点数 (2) チームゲーム勝数 (3) 試合でのダーツ数、の順でリーグセクレタリーが決める。
- d. リーグセクレタリーが試合日程を設定するが、なるべく通常のリーグ戦終了後1週間以内とする。

J ベニューと設備

J. D. A. 認定試合場（オフィシャルベニュー）規程に準ずる。

K 競技チーム

- 1 対戦前にそれぞれのキャプテンは投げる順序を明記した選手のリストを相手に見せる。リストにはチームゲームの出場4選手の名前と順序、2つのダブルス戦出場選手名と順序、4つのシングル戦出場選手名が詳しく記されていないといけない。
- 2 競技が始まったら、代理を立てることは出来ない。例外として、緊急の用事や試合放棄したとき、両方のキャプテンの合意のもとに代理を立てることが出来る。
- 3 チームゲームとダブルス戦ではリスト通りの順序で投げる。
- 4 キャプテンはチームの人数が5から12人で構成されている場合、それぞれの選手は1、2、または3試合まで出場することが出来るが、チーム戦では4名だけが出場し、ダブルス戦やシングル戦は1回ずつしか出場できない。
- 5 選手が3人しかいない場合でも一応規則として認められるが、完全なチームではない。この場合このチームは最初のダブルス戦と3つのシングル戦にのみ出場できる。既に試合が始まっている場合、遅れてきた選手を追加する事は原則として出来ない。人数の足りないチームが4またはそれ以上集まっているチームと対戦したとき、チーム戦、後のダブルス戦、4つ目のシングル戦は負けたものとしてみなす。

L 試合

- 1 それぞれの試合は次の内容で行われる。
 - a. チーム戦1001：ストレートスタート、ダブルフィニッシュ、1レグ1試合
 - b. ダブルス戦501：ダブルスタート、ダブルフィニッシュ、ベストオブ3レグ2試合
 - c. シングル戦501：ストレートスタート、ダブルフィニッシュ、ベストオブ3レグ4試合
- 2 チーム戦は最初に行われ、ダブルス戦（リスト上の順序）、シングル戦*何らかの理由で両方のキャプテンが同意しない限りト上の順序）が行われる。

M 得点

- 1 それぞれの試合で勝ったチームに1点が与えられる（全部で7点）。4人以上いるチームが人数の足りないチームと対戦したときは、4人以上のチームに3点加算され、全ての試合に勝った場合は7点となる。もし両方のチームとも人数が足りなかった時は、行われた試合の数のみの点数がつき、どちらかが全て勝った場合は4点となる。
- 2 4試合以上勝ったチームに対してボーナス点（2点）が加算される。

N 時間

- 1 試合は、何かの理由による両キャプテンの同意以外は、決められた開始時間から30分以内に試合を始めなければならない。
- 2 それぞれの試合の間は5分間以上経過してはならない。

O 練習

次の試合に出る選手は、ゲーム前に6本のダーツを投げる事が出来る。

P 結果報告

- 1 両キャプテンは彼らのサインの入った結果レポートを提出する義務がある。レポートには出場した全ての選手名をフルネームで書き、J. D. A. 会員番号を明記する。
- 2 勝ったチームのキャプテンは、試合終了後72時間以内にリーグセクレタリーに結果レポートを提出しなくてはならない。報告が遅れた場合は1点減点される。
- 3 リークセクレタリーは、リーグ終了後（前・中・後期全て）、10日以内にリーグレポートをまとめ、J. D. A. への報告を完了する義務がある。

Q 優勝チーム

- 1 シーズン終了後、そのデヴィジョンまたはリーグで一番得点を取ったチームがチャンピオンとなる。ランク別のデヴィジョンを適用しているリーグでは、チャレンジマッチでの優勝チームがチャンピオンとなる。

- 2 1位タイの場合はリーグセクレタリーが定めたベニュー、日時のもとでプレイオフが行われる。もし両チームが同じベニューの場合はその場所で行われる。2チーム以上が同点の時は、リーグセクレタリーがプレイオフマッチを用意する。全てのプレイオフはシーズン終了後1週間以内に行われる。
- 3 プレイオフでは、試合開始の為にセンター勝負を交替で投げ、勝ったチームはチーム戦、ダブルスの1番目、シングルの1・3番目のセンターを先に投げる権利を持つ。また、試合の延期、遅れ、変更は認められないものとする。

R 試合日程の変更

- 1 両キャプテンの同意の元に、試合がスケジュールし直される事がある(日時)。キャプテンはリーグセクレタリーに変更の申し立てを72時間以内にしないといけない。
- 2 再予定された試合は、その前の試合終了後、予定された試合日程の前後それぞれ6日以内に行わなければならない。
- 3 シーズン最後の試合は、期間が過ぎた後に行ってはならない。

S デフォルト(不戦敗)

- 1 試合開始予定時間を30分経過してもチームの選手がそろわなかった時、そのチームは試合放棄したものとされ、デフォルトとなる。ただし、3人の選手がそろえば試合を行うことができる。
- 2 試合変更を申し込み、その試合が許可された期間内に行われなかった場合、どのような理由があっても、最初に変更を申し立てたチームがデフォルト負けとなる。
- 3 デフォルトの場合、相手チームは不戦勝となり4点とボーナス点(2点)の合計6点をもらえる。デフォルトしたチームには得点は与えられない。

T 退会

- 1 リーグセクレタリーによる書面での退会通告の日付をもって、そのチームはリーグから退会したものとみなす。
- 2 シーズン中に3回以上デフォルトした場合、そのチームはリーグから退会とされる。
- 3 シーズン中に退会したとき、1周対戦した場合のみ、退会したチームと対戦したチームの勝ち得点はそのままとし、1周まわっていない場合はなかったものとする。(1周とはそれぞれのチームがリーグまたはデヴィジョンの中で1度ずつ他のチームと対戦する事を言う。)
- 4 新しいシーズンに登録しないチームは、そのシーズンのリーグから退会したものと見なされる。

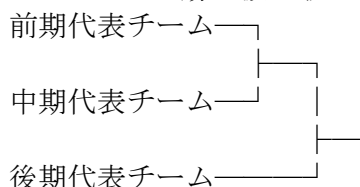
U 異議

- 1 リーグでの規則違反に対する異議申し立てはチームのキャプテンまたは代理人によってのみ認められる。
- 2 異議の申し立ては試合終了から72時間以内に結果レポートに表記するか又は書面で、リーグセクレタリーに提出しなければならない。
- 3 異議申し立てについての判断はリーグセクレタリーが行うが、その判断に不服があれば主将評議会に提出し、全主将の半数以上の賛意を得れば、リーグセクレタリーはこれに従わなければならない。異議を提出したチームの主将(相手方も含む)に投票権はない。
- 4 規則違反のペナルティーは減点やデフォルトとされ、また重大な場合は、違反したチームをそのシーズンが終わるまで退会とする。個人選手の場合は、シーズンが終わるまでではなく、ある一定の期間のリーグ及び大会の参加資格を失うことがある。

V 代表チーム決定戦

- 1 毎年3月にその年の市町村協会代表が次のように決められる。
 - a. もし1つのチームが全てのシーズン(3回)で、デヴィジョン間での試合に勝ち続けた時、そのチームはチャンピオンとなる。
 - b. もし各シーズン異なるチームが優勝した場合、下記の通り代表チーム決定戦

を勝ち抜き戦方式で行い、これに勝ったそのチームはチャンピオンとなる。



この場合は、前期と中期が同じチームの時は、後期のチームと1回対戦し、勝ったチームが年度代表チームとなる。

但し、中期と後期が同じチームの時は、前期のチームと対戦し、優勝チームを決定する。尚、前期のチームが勝った時は、もう1回対戦し、勝ったチームが年度代表チームとなる。

- 2 3つ以上のリーグがある地区では、最初に2つのチーム数の少ない地区から対戦し、勝ったチームは次にチーム数の多い地区と対戦して行き、地区リーグチャンピオンを決定する。全てのリーグ間の試合はオールジャパン・リーグチャンピオンシップが開催される1週間前までに終えなくてはならない。
- 3 毎年度始めにオールジャパン・リーグチャンピオンシップがそれぞれの地区での勝者間で行われる。この優勝決定戦はなるべく1日で終わらせ、予選本戦とも勝ち抜き方式で行う。組み合わせは抽選とする。
- 4 出場チームは、オールジャパン・リーグチャンピオンシップ開催時に引き続き存在している事とし、且つ選手は地区チャレンジマッチ時と変更があってはならない。(新たにそのチームに入った選手の出場は認められない。)
- 5 地区代表チームが何らかの事情により参加できない場合は、地区チャレンジマッチ次席チームが参加するものとする。

IV. トーナメント

A 定義

トーナメントとは、リーグ戦の定義に含まれない他の全ての試合のことである。

B 役員

- 1 J. D. A. とそのトーナメント主催者はトーナメントディレクター、コントロールデスク監督者、コーラー、マーカー、スコアラーを含む大会役員を任命する。コーラー、マーカー、スコアラーは、選手として出場出来る。
 - a. トーナメントディレクターは、トーナメントの監督と抗議や口論などが起こったときの和解に責任を持つ。
 - b. コントロールデスク監督者は、くじ引き、試合のスケジュール、結果記録に責任を持つ。
 - c. コーラーは、試合中のスコアのアナウンスに責任を持つ。
 - d. マーカーは、スコアボード上の得点記録に責任を持つ。決勝戦以外は1人がコーラーとマーカの両方を受け持つ。
 - e. スコアラーは、スコアシート上の得点や残りの点数、ダーツ数、勝者、トン数、180点取得者、ハイオフの記録に責任を持つ。
- 2 コントロールデスク監督者の指示のもとにコントロールデスクが設置され、試合のスケジュールや結果を表示する。終了した試合のスコアシートはコントロールデスクに提出される。
- 3 主催者は、必要とされるとき試合の時間や形式を変更する権利を持つ。

C トーナメントの形式

- 1 選手について
 - a. 公開 (オープンシングルス、ダブルス等)
出場する資格を持ち、出場費用を支払ったすべての選手
 - b. 制限 (男・女シングルス、ミックスダブルス等)

出場できるか否かの資格についての制限を、J. D. A. によって定められる。

c. 招待

J. D. A. 又は大会主催者に招待された者のみが出場できる。

2 選手数について

出場できる選手数の制限が決められることがあり、早く受付した者が出場の権利を持つ場合もある。

3 試合形式について

a. 通常のトーナメントは、大会前に一回くじを引いて相手を決めたり、ブラケットシステムを用いたり、ノックアウト形式で行われたりする。

b. J. D. A. が承認する特別なトーナメントでは、勝者と敗者をブラケットとしたダブルイルミネーション、または試合の度にくじで相手を決めるダブル、トリプルイルミネーションで行われる。

c. トーナメントにおいて、ランキングや前トーナメント結果によりシード権が与えられる。

D 選手と参加費用

1 出場できる資格を持つ者又は期日内に招待を受けた者や、定められた参加費用を支払った者がトーナメントに参加できる。

2 参加費用額はJ. D. A. 又は大会主催者が定める。費用は不返還とする。

3 招待トーナメントへの招待者は、ランキングシステムやトーナメント結果に基づいて決められる。誰も招待トーナメントに優先的に招待される権利は持たない。

4 参加用紙に記入した選手のみがトーナメントに出場できる。

5 選手やチームはトーナメントでのいろいろな種目に1度ずつのみ出場できる。1人の選手は1つのチームとしてのみ出場できる。

6 選手やチームの参加用紙の記入が完了し主催者がそれを受け入れたとき、選手はトーナメント競技規程を了承したものとする。

7 J. D. A. の任命する主催者は、トーナメントでの、どの段階でも参加者を拒否する権利を持つ。

E 登録

1 全ての選手やチームはそれぞれの種目に決まった時間内に登録をする。登録出来なかった選手やチームはその種目から除外される。

2 試合開始時に呼び出されてもその場に来ない選手やチームは、試合する権利を失う。試合に呼ばれてからコントロールデスクに報告する5分間のみ待機時間の猶予がある。

F 種目

トーナメントでは次にあげる全ての種目が行われる。

1 シングルス戦男子シングルス、女子シングルス、又は公開

2 ダブルス戦男子ダブルス、女子ダブルス、混合、又は公開

3 4人、5人、又はそれ以上の人数のチーム戦

(チームメンバーの性別により公開、限定、又は混合)

4 青年種目シングルス戦、ダブルス戦、チーム戦

(定められた年齢以下の者)

5 限定種目シングルス戦、ダブルス戦、チーム戦

(障害者及びライフスポーツ会員等限られた者)

G ゲーム、レッグ、セット

1 通常のトーナメントでは、シングルス戦とダブルス戦はストレートスタート、3レッグ先取の501戦で行われる。チーム戦はストレートスタート、3レッグ先取の701、801、又は1001戦で行われる。準決勝戦と決勝戦は5レッグ、などの試合が行われることがある。7レッグ、又それ以上の奇数レッグ先取で行われる場合も有る。

- 2 特別なトーナメントでは、ダブルスタートの-01戦、チェイス、ハーフィットなどの試合が行われる事がある。
- 3 数レッグ先取1セットとし、数セット先取する試合が行われることがある。ゲームのセット取得数、また1セットのレッグ取得数は全て奇数とする。それぞれのセットの勝者はそのセットでのレッグ過半数取得者で、ゲームの勝者はそのゲームでのセット過半数取得者である。セットでの全てのゲームはトーナメント競技規程に基づく。
- 4 一回戦で対戦相手がいない事がない様に、必要であれば予選を組むことがある。
- 5 シングル戦やダブルス戦で代理人をたてることは許可されない。
- 6 トーナメント競技規程が、予備のメンバーをチームに入れることを許可した場合や、トーナメントディレクターの随意で酌量の事情がある場合にのみ、次のチーム戦が始まる前までに代理人をたてる事が出来る。

H トーナメント試合

- 1 試合が始まったら、選手、コーラー又はマーカー以外はその場所に入ってはいけない。コーラーとマーカーのみが選手が投げている間ダーツボードとスローイングラインを行き来することができる。
- 2 相手の選手は、一方の選手が投げるとき十分に後ろに下がり、その選手の邪魔をしないようにする。
- 3 スローイングライン上で選手はコーラー又はマーカーに得点数や残数についていつでも質問できる権利がある。
- 4 コーラー、マーカーは、選手に残りの点数は教えても良いが、アレンジなどは教えてはいけない。

I 失格

- 1 一度その種目で失格となった選手やチームは、その後代理人としてもその種目に出場することはできない。
- 2 トーナメントルール違反が、敗者である選手やチームに影響を与えたり、違反が敗者の選手やチームによって起こされたものではなかったりした場合にのみ、役員は勝利の代わりに選手やチームを復権させることができる。

J 練習

- 1 それぞれの選手は試合前に決められた場所でダーツを6本投げることができる。
- 2 トーナメントが始まったら、決められた以外の場所での練習は許可されない。
- 3 全ての種目において失格とされていない選手のために、練習用のダーツボードが設置されている。

K レポート

- 1 選手名と指定の場所を記したスコアシートがコントロールデスクで作成される。出場する選手が呼ばれたら、その選手はスコアシートを受け取り、指定場所のスコアラーに手渡す。
- 2 ゲーム終了後、スコアシートが完全に記入されているのを確認して、その選手、チーム中の1選手、スコアラーがサインする。
- 3 勝者である選手やチームがスコアシートをコントロールデスクに提出する。
- 4 トーナメント主催者は、試合終了後10日以内にトーナメントレポート及びトーナメント費（認定費）をJ. D. A. に報告及び納入をすること。

L 品行

- 1 スケジュールされた試合を完全に終了できない選手は、表彰やランキングポイント取得の資格を失う。
- 2 トーナメントディレクターが、その選手に対してスポーツマンらしくない品行（故意に遅刻したり、相手の選手が投げるのを邪魔したり、嫌がらせをすること）であるとみなしたとき、その選手はトーナメントのその後の参加権を失い、表彰やランキングポイント取得の資格も失う。

M 異議

- 1 得点についての異議は、その選手がダーツボードからダーツを抜く前にコーラー

又はマーカーに申し立てる。残りの点数についての異議は、その選手が次に投げる前にコーラー又はマーカーに申し立てる。

- 2 コーラー又はマーカーの判断や選手の品行に対する異議は、速やかに最終決断を下すトーナメントディレクターに申し立てる。

N 宣伝

- 1 J. D. A. とその大会主催者は、トーナメントに使用されるスポンサーの宣伝に対して制限することができる。
- 2 選手や見物人は、J. D. A. 又は主催者の許可なしに商品や企業の広告のついた衣服を着用してはならない。

O 態度と服装

- 1 試合をしていない選手は、スポーツマンシップにのっとり不名誉となるような行動は避け、試合中の選手に対して失礼のないような振る舞いをする。
- 2 トーナメント中は、試合の行われている部屋で、選手、役員、又は見物人による飲食、喫煙は許されない。
- 3 決勝戦で主催者が選手に対し水を飲む許可を与える以外、選手、役員、又は見物人による飲食、喫煙は許されない。
- 4 原則として J. D. A. 公式戦において、選手はユニフォームを着用しなければならない。
- 5 ユニフォームは、襟と袖のあるもので、JDAネームが入っていなければならない。
- 6 選手は J. D. A. の承認するワッペンをユニフォームに付けなければならない。
- 7 主催者は、トーナメント用として衣服にコードを付けさせてもよい。
- 8 主催者は、このような規則に違反した者を追放する権利を持つ。
- 9 選手はスポーツとしてふさわしい服装をし、不名誉となるような衣服は慎む。

P 賞品

- 1 J. D. A. とその大会主催者の計らいで、種目の成績順や得点の成績に対して選手やチームにトロフィーや賞金が与えられる。
- 2 永久的なトロフィーは J. D. A. に保管され、表彰されたチームは次のトーナメントが始まる前か、受賞から1年後のどちらか早いほうの2週間前までに、そのトロフィーを返還しなくてはならない。
- 3 受賞のときその選手やチームがその場にいないときは、主催者への許可なしに受賞の権利を放棄した事になる。

ランキングシステム

A 構成

- 1 J. D. A. が会員のランキングシステムを管理する。
- 2 トーナメントでの選手のランキングは、シングル戦とダブルス戦の取得ポイントによって定められる。ポイントはトーナメントの大・小と順位に基づく。
- 3 a. 選手は、レギュラーシーズンのリーグ出場（ゲーム数と同一数以上の試合に出場）によりポイントを得ることが出来る。この場合勝敗は関係ないものとする。レギュラーシーズンは同点プレイオフ、デヴィジョンマッチは含まない。ポイントは年間2シーズン制は各9ポイント（特別に J. D. A. の許可を得た場合）、3シーズン制は各6ポイントを得ることが出来る。
b. リーグにおける参加ポイントはレギュラーシーズン終了後得られる。尚、ランキングの期間が1年未満の場合ポイントは期間によって調整される。
- 4 決められた期間のランキングは、1年間のうち5大会のトーナメントポイントと、その期間中のリーグ戦での取得ポイントによって定められる。
- 5 選手のランキングは JDA 会員のみに与えられる。トーナメント及びリーグ戦においては、選手が競技申し込み日又はその競技の当日までに JDA 会員でなければならない。

B ランキングの期間

- 1 a. 1年間をランキング有効期間とし、毎年4月に前年の結果が発表される。
- b. 中間ランキング結果が10月に発表されることもある。
- 2 招待種目とシード権は前年のランキングに基づいて決められる。
- 3 国際試合の選抜選手をランキングシステムによって決めるとき、理事会はランキングの期間を定める。

C トーナメントレベル

文部科学大臣杯日本選手権、ジャパンマスターズ、ジャパンペンタスロン（5種目競技）、日本プロ選手権、厚生労働大臣杯障害者ダーツ選手権のような全国トーナメントの主催は、日本ダーツ協会本部である。また、地域（Area）選手権（北日本、東日本、中部日本、西日本等）も主催は協会本部が行う。

- 1 協会本部以外の主催大会は3種類である。
 - a. 地区大会の主催。
 - b. 都道府県及び市協会主催の大会
 - c. 上記以外の大会
各地区及び県は、年1回以上の地区選手権、県選手権を開催することは出来ないが、他トーナメントはこの限りではない。また、選手がポイントを取得できる大会は、全てのJ. D. A. の承認を受けなければならない。（前年度12月15日迄に申請する。）新設の大会においては、開催3ヶ月前にJ. D. A. に申請し承認を受けなければならない。
- 2 地区選手権開催条件は以下の通りである。
 - a. 開催前年に最低1つのリーグ戦を消化していなければならない。
 - b. 開催前年に最低2回の県選手権を開催していなければならない。
 - c. 開催年に最低1つのリーグ戦を消化していなければならない。
 - d. 開催年に最低2回の県選手権の開催予定がなければならない。
 - e. 原則としてa～dであるが、J. D. A. が承認した場合はこの限りではない。

D 選手権大会リスト

1 協会本部

	大会名	得点		大会名	得点
1	日本選手権	56	4	日本選抜選手権	48
2	ジャパンマスターズ	64	5	日本プロ選手権	48
3	ジャパンペンタスロン	46			

2 地区

地区選手権 40

3 県協会

県選手権 32

4 市町村協会

市選手権 24

5 認定試合場

ベニユートーナメント 16

- 6 その他の大会の公式・公認試合の認定及び大会ポイントはJ. D. A. 理事会にて決定する。

E ジャパンマスターズ得点表

順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
得点	64	52	42	34	28	24	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2

- * 同順位の選手が複数の時、選手はその順位のポイントを取得し、次の順位の選手はその後の順位のポイントを取得する。
例：3名の選手が4位の場合、それぞれ34ポイントを取得する。次の順位の選手は7位となり、20ポイントを取得する。

F ジャパンペンタスロン得点表

順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
得点	46	36	28	22	18	14	18	8	6	4	2	1

- * 同順位の選手が複数の時、選手はその順位のポイントを取得し、次の順位の選手はその後の順位のポイントを取得する。

※ リーグ得点

リーグ得点は1シーズン6点とする（注）有資格者のみ。

※ ダブルス得点

ダブルスの得点は出場した大会の該当する順位得点の1/2とする。

※ ポイントを取得するための条件

正式にランキングポイントを取得するためには、最低取得ポイント順位までの参加者をもって行うこと。例（40P→32名以上、32P→16名以上）上記に達しなき大会についてはJ. D. A. にてポイントを決する。

※ 大会得点

大会で選手が得点を得るためには最低1試合勝利試合がなくてはならない。但し、J. D. A. が新年度が始まる前に決定し、会員に通達した場合、参加者全員に1ポイントのボーナスポイントが与えられる。

G 得点表

優勝	2位	3位	5~8位	9~16位	17~32位	33~64位
56	42	28	14	8	4	2
48	36	24	12	6	2	1
40	30	20	10	4	1	
32	24	16	8	2		
28	20	12	6	1		
24	18	10	4			
20	14	8	2			
16	12	6	1			

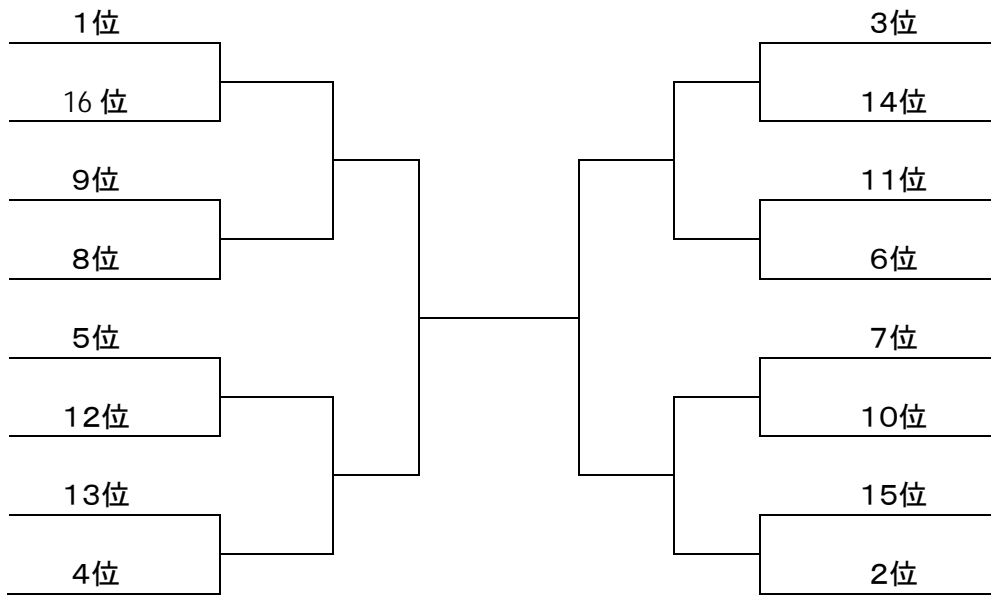
VI. 国際大会出場チーム

- 1 本協会理事会は、ワールドカップ、アジアカップなどの国際大会に日本を代表する選手やチームを選定する。また、同じく他国での招待試合に出場する選手を選定する。
- 2 選手を選定するにあたり、理事会はランキングシステム、トーナメント結果、ジャパンリーグチャンピオンシップ、などの成績を参考資料として使用する。誰も選ばれる権利を持たず、理事会は規定に当たる選手でも除外することがある。
- 3 国際試合に選ばれ、それを承認したすべての選手は、理事会が決定する規約、旅行条約、宿泊施設、ユニフォーム、スポンサーの要望、品行など道理に合った条件を承諾しなければならない。

VII. 各種トーナメントにおけるシングルのシード方法

- 1 大会出場者のランキング上位ベスト16までを下記の要領にてシードする。

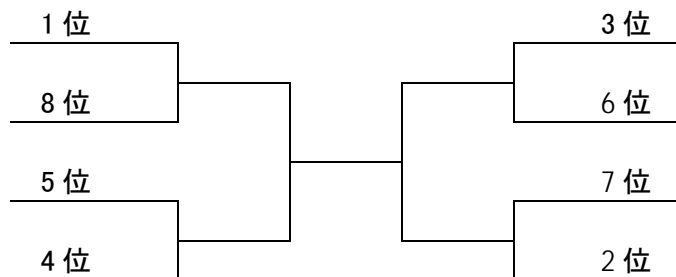
(ベスト16での対戦図)



* 適用する大会

文部科学大臣杯日本選手権、日本プロ選手権、日本選抜選手権
(海外からの招待出場選手については、審議、考慮する)

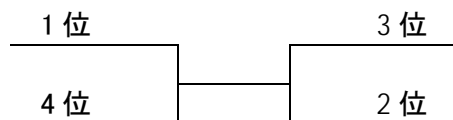
2 大会出場者のランキング上位ベスト8までを下記の要領にてシードする。



* 適用する大会

地区・地域選手権、都道府県選手権

3 大会出場者のランキング上位ベスト4までを下記の要領にてシードする。
(ベスト4での対戦図)



* 適用する大会

市町村選手権、オフィシャルベニチャー選手権、他 J. D. A. の定める選手権

- a. 上記以外の大会は主管者にてシード若しくは抽選でトーナメント表を作成する。
- b. ダブルス戦は、各選手の個人のランキング順位合計点により、数組をシードする。
- c. 女子シングルスを行う大会は、男子シングルスの半数をシードする。
- d. いずれの大会の(日本プロ選手権を除く)トーナメント表も出場選手が3回戦以上から出場することが出来ないように作成する。