

# HDO 競技規則

## 第一条(総則)

ダーツは紳士のスポーツであり、楽しくマナーを守って周りに迷惑をかけないようにプレーし、節度ある態度をとるようにしよう。又、プレー中に起こるいろいろなトラブルは最終的にはプレイヤー同士が紳士的に解決しよう。

## 第二条(ダーツ)

- 1.各プレイヤーは自分の使用するダーツを用意しなければならない。
- 2.ダーツの長さは 30.5cm 以内、重さは 50 グラム以内とする。
- 3.形態はポイント(先の部分)、バレル(胴体)、フライト(後ろの部分)がはっきりと見分けがつくものとする。

## 第三条(ボード)

- 1.ダーツボードは競技用ブリッスルボードであること。
- 2.ダーツボードは中心が床より 173cm の高さに設定する。
- 3.ダーツボードは常に 20 をトップセンターとし、シングルエリアを暗い色とする。
- 4.スローイングラインは、ダーツボードに平行でありボードの表面より水平に 237cm はなれた床面に後端(オフライン)又は、前端(オンライン)があるように設置する。スローイングラインの高さは 3.8cm 以内とする。(Oche を設置する場合)
- 5.スローイングラインの中央から両側 60cm 以内に立つプレイヤーを妨げず、自由に投げられる十分な高さ、幅、奥行きを必要とする。
- 6.光源は試合の進行に支障のない明るさとし、プレイヤーの視界に入らぬよう設置する。

## 第四条(スローイング)

- 1.ダーツは手で投げなければならない。
- 2.3 本のダーツを 1 本ずつ投げる。(ワンスロー又はスリーダーツと呼ぶ。)
- 3.ボードに刺さらず落ちたり跳ね返ったダーツは再投できない。(ミドルを除く)
- 4.設置されたスローイングラインより左右両側どちらかに出て投げる場合はスローイングラインの延長線上より後ろで投げなければならない。
- 5.ダーツはポイントの先端がボード表面に刺さるか、触れていなければならない。
- 6.試合進行を速やかに行うためにシャドウ(ダーツを持たずにスローイングを行う)をしてはならない。又、3 投目が終わるまでスローイングラインを越えてはならないのはもちろんであるが、1 投目、2 投目でスコア確認等でやむを得ず越える場合は対戦相手に了承を求めなければならない。
- 7.対戦相手がプレー中は、対戦相手より後方 60cm 以上離れている事。

## 第五条(ミドルフォーティ)

- 1.先攻/後攻を決めるため、又はリミットに達したレッグの勝敗を決めるためにミドルフォーティを行う。(ミドルと略す)
- 2.対戦両者の代表が、ボードの中心に向かってそれぞれ 1 本ずつダーツを投げ、中心に近い方が勝者となり、先攻の権利/レッグの勝利を得る。先攻を取ったものは、奇数レッグを先攻し、偶数レッグは後攻とする。
- 3.リーグ戦ではホームチーム側がミドルを先攻する。
- 4.トーナメントではエントリー No.の若い方がミドルを先攻する。(スコアシートの左側)
- 5.リーグ戦のプレオフ、トーナメントのファイナルはコイントスによりミドルの先攻を決める。
- 6.ミドルは両者のダーツの先端がボードに刺さった状態で判定する。先攻の刺さっているダーツを後攻のダーツが落とした場合は両者順番を入れ替えて再投する。
- 7.ミドルの判定はスコアキーパー/コーラーが行うが、判定が難しい場合、又、両者ともシングルブルもしくはダブルブルに刺さっている場合は両者再投する。再投する場合は投げる順番を入れ替える。
- 8.先攻のダーツがシングルブル又はダブルブルに刺さっている場合、対戦者はこれを認めスコアキーパー/コーラーが確認した後、そのダーツを抜く事を要求できる。

## 第六条(得点)

- 1.ダーツボードの外周(数字が表示されている部分)は得点は得られない。その内側のリングをダブルリングと呼び、外周の数字の2倍の得点が得られる。その内側のリングをトリプルリングと呼び外周の数字の3倍の得点が得られる。中心をダブルブルと呼び、得点は50点、その外側をシングルブルと呼び、得点は25点が得られる。それ以外の部分はシングルエリアで外周の数字が得点となる。
- 2.得点はポイントが最初に刺さったエリアとする。ワイヤを潜って隣のエリアにポイントの先端が刺さっていてもポイントが最初に通過したエリアの得点となる。
- 3.プレイヤーはワンスロー終了後、マーカー/コーラーが確認して、コールするまで投げたダーツに触れてはいけない。ダーツを抜いてからの得点の変更は許されない。
- 4.ボードに刺さったダーツは最低5秒以上留まっていなければ得点とはならない。
- 5.スコアシートに記された得点及び残り点の訂正は、自分側の次のスローの前に行わなければならない。但し対戦両者の合意があればこの限りではない。

## 第七条(スタート)

- 1.ストレートスタート(エニースタート)はどの得点エリアでも得点する事ができる。
- 2.ダブルスタートはダブルリング/ダブルブルにダーツが刺さらなければ得点が得られない。ダブルエリアにダーツが刺さった後のダーツから得点が得られる。

## 第八条(フィニッシュ)

- 1.ダブルフィニッシュはダブルエリアにダーツを入れて残り点を0にする事である。
- 2.フィニッシュの後に投げられたダーツは得点とならず、フィニッシュ時のそのレック、セットもしくはマッチが終了したものとみなされる。

## 第九条(バースト)

- 1.バーストは残り点よりも多く得点した場合/残り点が 1 点になった場合/ダブルエリア以外で残り点が 0 になった場合の事を示す。バーストしたときのワンスローは得点とならず、残り点は前回のままとする。
- 2.明らかにバーストと認めた場合、残りのダーツを投げてはいけない。

## 第十条(リミット)

1. 試合進行を速やかに行うため、定められた持ち点にリミット(制限ダーツ数)を設ける。
  - ・ 1001 点 30 スロー (90 ダーツ)
  - ・ 501 点 15 スロー (45 ダーツ)
  - ・ 301 点 12 スロー (36 ダーツ)
- 2.対戦両者ともリミットに達した場合、ミドルを行い、勝者を決める。
- 3.先にリミットに達したプレイヤーからミドルを行う。
- 4.ダブルス、チーム戦はその参加プレイヤーであれば誰がミドルを投げて良い。

## 第十一条(ユニフォーム)

- 1.トーナメント及びリーグ戦でプレーを行う場合は HDO ユニフォームを着用する事とする。
- 2.HDO ユニフォームの持たないプレイヤーは出来るだけそれに準じた服装でプレーすることが望ましい。(襟付き/半そでのポロシャツなど)
- 3.リーグ戦においてゲストではじめて参加する場合はこの限りではないが、2 回目以降は望ましい服装でプレーを行う事とする。

## 第十二条(その他)

- 1.試合中は対戦相手が投げている時はもちろんたとえ同じチーム、仲間が投げている時の応援でも必要以上に騒いではならない。3 本投げ終わってから声をかけるようにする事。
- 2.試合開始前及び後に対戦相手/スコアラーに対して挨拶を礼儀として行う事。
- 3.試合観戦中プレイヤーが素晴らしいダーツを投げた場合声をかけるようにする。
- 4.試合を観戦しないものは試合に邪魔にならないように離れた場所で静かにする事。