

# 【TDOリーグ競技規則】

発行年月日：2007年9月26日

改定年月日：2017年6月29日

第4版

## 第1条 総則

1. このルールはTDO主催のバブリーグに適用され、プレイヤーはルールに従いマナーを尊重してプレーしなければならない。
2. 基本ルールは、ワンスローずつ対戦両者が交互に得点し、定められた持ち点を先に0にした者を勝ちとする。

## 第2条 用具および設備

1. プレイヤーが使用するダーツは針状の金属(もしくはブリッスルボード用の金属に準ずる素材)で形成されたポイント、及びバレル、シャフト、フライト(その他プロテクター等)から構成され、長さが30.5cm以下であり、重さが50gを超えてはいけない。
2. ダーツボードはブリッスルダーツボードを使用する。
3. ダーツボードの中心がスローイングエリアのある水平面より173cmの高さに設置する。
4. ダブルエリアの濃色の方を20とし、正面から見て中央真上に来るように設置する。
5. 過度に損傷したダーツボードを使用してはならない。
6. オッキー(Oche=仕切り板)はダーツボード表面の真下から水平に237cm、ダーツボードの中心からは93cmの、ダーツボード正面の位置に設置される。高さは3cm程度とし、横幅は61センチ以上とする。オッキーの設置が困難な場合は、スローイングラインを床面に明示することにより代用できる。ラインの表示が過度な幅を持つ場合は、前端または後端のどちらがスローイングラインかを明示する。
7. スローイングエリアはオッキーより後方に適切な広さの空間を確保する。
8. 照明は試合進行に支障のない明るさを必要とし、光源は影が出来ないように2ヶ所以上が望ましい。光源はプレイヤーの視界に入らないように適切なカバー(スクリーン)を設置する。
9. 1ゲームが終了するまで、破損した場合を除き、ダーツ(部品を含む)の交換を行なってはならない。破損により交換を行なう場合は、相手チームに告知してから行なう。

## 第3条 スコアラー

1. スコアラーはホームチームのメンバーより選任され、スコアシートはスコアラーによって記入される。
2. スコアラーはアレンジ等の助言及びスロー途中の残り点数を教えることはできない。ただし、Sクラスを除き、試合に参加している他のプレイヤーはアレンジ等の助言及びスロー途中の残り点数を教えることができる。
3. Sクラスの試合においては、いかなる者もアレンジ等の助言を与える事はできない。ただし、ダブルス、ガロンにおいて、そのゲームに参加している他のプレイヤーが残り点数の希望を伝えることは例外として認める。
4. スコアの計算、および、スコアシートの記入内容の責任はプレイヤーが負う。スコアラーによるコールの聞き間違い、計算ミス、および、記入ミスはプレイヤーによって正される。
5. スコアラーは、ダーツがボードに刺さった位置、順序を確認しなければならない。
6. スコア計算の補助器具として、パソコンのスコア計算ソフトを使用してもよい。但し、スコアが異なった場合は、スコアシートを正とする。  
スコア計算の補助器具はアウェイチームのメンバーが操作してもよい。

7. スコアラーは、各ゲームの開始時に出場選手の名前をコールし、リザルトシートに記載された選手、順序を確認しなければならない。
8. リザルトシート記載と異なる選手が出場した場合、相手チームの抗議があれば、対象のゲームは相手チームの不戦勝とし、リザルトシート通りの順序で行ったゲームのみ有効とする。両方のチームが間違えた場合は、無効ゲームとしてポイントをつけない。

#### 第4条 スローイング

1. プレイヤーはダーツを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。それをワンスロー、またはスリーダーツと呼ぶ。
3. オッキーまたはスローラインに立ってダーツを持たない状態での素振りは、スローイングとみなす。
4. ボードに刺さらずに落ちたり、跳ね返ったりしたダーツを再投することは出来ない。ただし、不注意により落下(ドロップ)させたダーツは、これを拾い、投げることができる。
5. プレイヤーはオッキーまたはスローラインよりも後ろからダーツを投げなければならない。それよりも左右両側に出て投げる場合は、オッキーまたはスローラインの延長線より後ろから投げなければならない。オッキーまたはスローラインを越えて投げた場合は、得点と認められない。
6. ダーツはポイントの先端がボードの表面に刺さるか触れていなければ得点と認められない。(ワイヤーに刺さった場合はこれを認めない)
7. スロー中にスローラインを越えて確認する場合は、スコアラー及び相手チームに確認・チェックと宣言する。その時ダーツに触れてはいけない、かつ、刺さった場所を宣言する。

#### 第5条 練習スロー

1. ゲーム前に2スロー試投が出来る。
2. 試合中の試投はソフトティップ・スティーレルティップに関わらず認めない。

#### 第6条 ミドル

1. 先攻後攻、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デイドル(以下ミドルとする)を行う。
2. 対戦両者(複数の場合はその代表)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、中心に近い方が先攻またはレッグの勝利を得る。先攻を得たプレイヤーは奇数レッグを先攻、偶数レッグを後攻とする。
3. ホームチームが先攻後攻を決めるミドルを先に投げる。
4. ミドルで投げられたダーツがボード上(ダブルリングの外側も含む)に刺さらなかった場合、刺さるまで再投しなければならない。
5. 後に投げたプレイヤーのダーツにより、先に投げたプレイヤーのダーツがボードより落下した場合は、先に投げたプレイヤーは再投しなければならない。その際、後に投げたプレイヤーのダーツを抜くことは出来ない。後に投げたプレイヤーのダーツも落下した場合は、両者再投(アゲイン)とする。
6. 両者がインナーブルもしくはアウターブルに入れた場合、またアウターブルの外側リングからの距離をスコアラーが判断し難い場合はボードよりダーツを抜き、両者再投(アゲイン)とする。
7. 両者再投(アゲイン)の場合は、盤上のダーツを抜いた上、投げる順序を入れ替えなければならない。盤上のダーツを抜かずに投げた場合は、そのスローは無効とし、ダーツを抜き、その順序のまま再投する。
8. 先に投げたプレイヤーがインナーブルもしくはアウターブルに入れた場合、後に投げるプレイヤーはそれを認めた上でそのダーツをボードから抜くことができる。
9. ミドルの勝敗、または、再投の判定を行なうまで、ボード上のダーツに触れてはならない。触れた場合は、ダーツに触れたプレイヤー、または、スコアラーが所属するチーム側がミドルの敗者となる。

## 第7条 得点

1. ワイヤーの下をくぐってポイントの先端が隣の得点エリアに接触している場合は、ワイヤーをくぐりぬける前のエリアの得点をスコアとする。
2. プレイヤーはスロー終了後、得点をスコアラーおよび対戦相手に聞こえるようにコールしてからダーツを抜かなければならない。
3. コールは、数字を略さずに「〇〇点」と言うように正確に行う。
4. ボードより落下したダーツは得点にならない。
5. ボードに刺さったダーツにプレイヤーが触れた時点でそのスローは終了したとみなす。
6. プレイヤーのコールの訂正、またはスコアラーのミス訂正は、次に自チームのプレイヤーがスローを始めるまでに行う。訂正内容は、相手チームに告知しなければならない。訂正が行われなかった場合は、これを正しいものとして以降のスローを行う。
7. スローはスコアリングシートに記入されたプレイヤーの順番に従う。ただし、ダブルス戦の場合のみレグ毎にスコアラーに申告して順番を入れ替えることができる。順番を間違えてスローした場合、相手チームの抗議があれば、誤った順序でスローしたスコアを全て0点として、継続する。レグ終了後の抗議・訂正は認めない。
8. 残点数より多い得点、ダブルエリア以外で残点数が0点、または残点数が1点になった場合、バーストとなり、そのスローは終了となる。その際、ダーツ数は3本を投げたとみなす。残点数は前スローの点数とする。
9. 明らかなバーストの場合は、すみやかにコールし、残りのダーツを投げてはならない。

## 第8条 スタート

1. レグのスタートは、チームゲームおよびシングルスがストレートスタート、ダブルスがダブルスタートとする。
2. ダブルスタートはダブルリングおよびダブルブルにダーツが刺さらなければ得点にならない。それ以前のダーツは得点にならないがダーツ数としてはカウントされる。ダブルリングおよびダブルブルにダーツが刺さった場合、それ以降のダーツはすべて得点になる。

## 第9条 フィニッシュ

1. レグのフィニッシュはダブルのエリアにダーツを刺して残点数を0にしなければならない。
2. 先にフィニッシュしたプレイヤーをそのレグの勝者とする。
3. フィニッシュ後に投げられたダーツは得点とならず、フィニッシュ時にそのレグもしくはマッチを終了したものとみなされる。

## 第10条 リミット

1. ゲームにはリミット(制限ダーツ数)を設ける。
  - a) 1001:30スロー/90ダーツ
  - b) 501:15スロー/45ダーツ
2. 対戦両者がリミットに達した場合は、第6条の規定に従ってミドルを行い、勝敗を決める。
3. 先にリミットに達した者からミドルを始める。

以上