

スポーツダーツ競技規程

制作：スポーツダーツプロジェクト（株式会社ダーツライブ）

最終更新日：2026/ 5/27（Ver. 1.0）

【目次】

第1条：用具および設備.....	3	2. センターコーク	5
1. ダーツボード	3	3. 反則と罰則	6
➤ 試合用ダーツボード	3	➤ 競技者不在・競技不可	6
➤ 得点の見方	3	➤ 競技者への指示・アドバイス	6
➤ 設置の仕方	3	➤ 試合中の食事	6
2. プレーイングエリア	3	➤ 飲酒の禁止	6
➤ プレーイングエリア	3	➤ 誹謗中傷	7
➤ 大会運営用備品	3	4. イレギュラー対応	7
➤ プレーイングエリアへの侵入	3	➤ 投順の誤り	7
3. 欠陥	3	➤ 試合の再開	7
4. 競技者の用具	3	➤ ダーツボードの誤反応	8
➤ ダーツ	3	第4条：挨拶とマナー	9
➤ 服装・ユニフォーム	3	1. 挨拶とマナー	9
➤ その他の用具	3	➤ 挨拶	9
➤ 反則と罰則	3	➤ マナー	9
第2条：ダーツの投げ方	3	第5条：ダーツのゲーム	10
1. スロー	3	1. 01（ゼロワン）ゲームルール	10
第3条：ダーツの試合	4	2. クリケット（STANDARD	
1. 競技者	4	CRICKET）ルール	11
➤ 競技者の数	4	第6条：その他	12
➤ チーム戦の投順	4	【用語集】	13
➤ 競技者交代	5		

第1条：用具および設備

1. ダーツボード

➤ 試合用ダーツボード

スポーツダーツでは、得点エリアの直径が 39.37cm（15.5 インチ）のソフトダーツ専用のダーツボードを使用する。

自動計算機能が付いたエレクトリックダーツマシンの使用も可能とする。

➤ 得点の見方

ダーツボード上の得点エリアは、20 個のエリアとダーツボードと同心円の小さい二重円のエリア（ブル）で分かれている。20 個のエリアにそれぞれ振られている 1～20 の数字を当該エリアの基本の点数とする。

20 個のエリアは、さらにシングルエリア（「シングル」と呼ぶ）2 個、ダブルエリア 1 個（「ダブル」と呼ぶ）、トリプルエリア 1 個（「トリプル」と呼ぶ）に分けられ、得点はそれぞれ基本の点数の 1 倍（クリケットゲームでは 1 マーク）、2 倍（クリケットゲームでは 2 マーク）、3 倍（クリケットゲームでは 3 マーク）と数えられる。

ダブルエリアの内側が得点エリアであり、数字部分を含めてダブルエリアより外側をヒットしても得点にならない。

ブルは、ダーツボードの中心に位置し、シングルであるアウターブル（「シングルブル」とも呼ぶ）とダブルであるインナーブル（「ダブルブル」とも呼ぶ）に分かれている。基本の点数は、25 だが、ゲームによってアウターブル、インナーブルともにダブル扱いすることもあり、大会規約により決定される。

➤ 設置の仕方

● 向き

ダーツボードは、20 のエリアが真上になるように設置する。

ダーツボードの表面は、床面に対して垂直でかつスローイングラインに対して平行でなければならない。

● 高さ

プレイングエリアの床面から垂直に引いた線上の規定の高さにブルのセンタービットがあるように設置する。規定の高さは、173 cmであるが、競技者が12歳以下である等の場合は、133 cmの高さを採用してもよい。高さ173 cmは、ブルからスローイングラインの前端までの直線距離が299 cmと等しい。高さ133 cmの場合、ブルからスローイングラインの前端までの直線距離は、230 cmである。

2. プレーイングエリア

➤ プレーイングエリア

ダーツボードが置かれる床とスローイングエリア（競技者がダーツを投げる際にいるエリア）の床は、平面でなければならない。プレイングエリアの縦の長さはダーツボードの表面からスローイングラインまでと、スローイングラインから後方に90cm以上のスローイングエリアとし、横幅の長さはスローイングラインの幅（61 cm以上）より長く上限はない。プレイングエリアを並べて設置し、複数の試合が同時進行する場合、競技者は、隣のプレイングエリアでの試合の進行の妨げにならないよう互いに配慮しなければならない。車椅子を使用する競技者がいる場合、プレイングエリアの横幅とスローイングエリアの奥行は、それぞれの長さを大きめにしよう配慮する。

➤ 大会運営用備品

プレイングエリアには、大会の進行や演出等の運営に使用する備品（カメラ、マイク、フォン、センサー、照明等）を設置する場合がある。それらの備品は競技者のプレイへの影響を最小限にするように設置されなければならない。

競技者は、試合開始前に設置された備品を確認する。試合開始後の備品に関する異議申し立ては認められない。

➤ プレーイングエリアへの侵入

原則として投順競技者以外がプレイングエリアに入ることは禁止される。

ただし、審判（または当該大会運営者が認めた者）がダーツボードを確認する、投順以外の競技者が落としたものを回収する時等はこの限りではない。投順競技者以外がプレイングエリアに入る際は、投順競技者のスローが終わったことを確認してから入ること。試合中に投順競技者以外の者がプレイングエリアに侵入した場合、当該試合はスローの途中で

あっても中断される。

投順競技者以外の侵入者は嚴重に注意される。再三の注意に従わない場合、その侵入者は退場、失格となる。

投順競技者と審判（いる場合）が侵入者に気づかずにプレイを進めた場合、そのプレイは有効である。

3. 欠陥

試合中にダーツボードやプレイングエリアに欠陥が発生した場合、投順競技者のスローが終わってから審判（または当該大会運営者が認めた者）に報告し修正を仰ぐ。

修正が不可能で今後の試合進行に支障がある場合、試合を中断し、当該プレイングエリアの使用を中止する。中断した試合の再開については、第3条を参照。

4. 競技者の用具

競技者は、全ての用具において、着用している本人または他の競技者に危険を及ぼさない物であることを遵守する。

➤ ダーツ

競技者が使用するダーツは、チップ・バレル・シャフト・フライトと認識でき、1本あたりの総重量が25gを超えず、全長が30cmを超えない物とする。チップはソフトダーツ用チップのみ使用できる。1回の試合に3本のダーツを使用するが、3本全てが同じ構成でなくてもよい。

➤ 服装・ユニフォーム

競技者は、動きやすい服装でプレイしなければならない。ただし、公序良俗に反するデザインの服装の着用、他当該大会運営者が不適切だと判断した服装を着用していた場合、衣服の変更を指示されることがある。

➤ その他の用具

アームサポーター、インナーウェア等の保護用具、髪をまとめるためのヘアゴムやピン、バレッタ、帽子等は、危険が無いものであれば着用を認める。

耳栓等を使用する場合、対戦相手および審判（いる場合）の声が聞こえる状態でプレイしなければならない。試合中のイヤホンの装着は禁止とする。例外として聴力補助のための補聴器等の使用は認めるものとする。

車椅子や松葉杖等の歩行を補助する器具や病気や怪我等の理由で装着が必要な医療機器を使用する場合は、事前に当該大会主催者に了承を得ること。

➤ 反則と罰則

競技者の用具について違反が発覚した場合、競技者は該当箇所を修正すれば試合に出場することができる。

第2条：ダーツの投げ方

1. スロー

競技者はダーツを片手で1本ずつ投げなければならない。

試合は1スローずつ対戦相手と交互に行う。1スローで3本までのダーツを投げるができる。

投順の競技者は、ダーツの狙いを定めている際、どちらか一方の足（車椅子を使用している場合は少なくとも1つの車輪）をプレイングエリアの床に付けていなければならない。ダーツを投げる際、競技者の足（車椅子を使用している場合は、足か車椅子の先端でより前方のもの）はスローイングラインの前端より前に出てはならない。スローイングラインの右端または左端より出て投げる場合は、スローイングライン前端的延長線より後ろであれば投げるができる。ダーツを投げる際、競技者の上半身はスローイングラインにかかっていたり、越えていたりしても良い。スローの最後までスローイングラインの前方に踏み出してはならない。

コーク以外で、投順の競技者がスローの態勢になってからスローイングラインを越えて前方に着地したダーツは1投と見なされる。ダーツボードに跳ね返って床に落ちたダーツについても1投となり、得点を0とする。

競技者がスロー中は、他の競技者は声を発したり、大きな動きをしたりしてはならない。

スローを終了した競技者は、速やかにダーツを回収しスローイングライン後方まで戻り、次の投順競技者に交代する。次の投順競技者は、前の投順競技者がスローイングラインの後方まで戻ったことを確認してからスローを始める。

第3条：ダーツの試合

1. 競技者

➤ 競技者の数

試合は、2組のチームによって行われる。1チームの人数は1人以上で試合や大会規約によって決められ、決められた人数より多くても少なくてもいけない。

➤ チーム戦の投順

1 チームが2人以上で構成されるチーム戦において、スローの順番は以下の通りとする。

- ダブルス戦（1チーム2人で構成されるチーム戦）

例）チームA（メンバーA1とA2で構成）

対 チームB（メンバーB1とB2で構成）の対戦

チームA先攻

スロー順：

A1→B1（1ラウンド目終了）→A2→B2（2ラウンド目終了）→A1→B1
（3ラウンド目終了）→…

- トリオス戦（1チーム3人で構成されるチーム戦）

例）チームA（メンバーA1とA2とA3で構成）

対 チームB（メンバーB1とB2とB3で構成）の対戦

チームA先攻

スロー順：

A1→B1（1ラウンド目終了）→A2→B2（2ラウンド目終了）→A3→B3（3
ラウンド目終了）→A1→B1（4ラウンド目終了）→…

- ガロン戦（1チーム4人で構成されるチーム戦）

例）チームA（メンバーA1とA2とA3とA4で構成）

対 チームB（メンバーB1とB2とB3とB4で構成）の対戦

チームA先攻

スロー順：

A1→B1 (1 ラウンド目終了) →A2→B2 (2 ラウンド目終了) →A3→B3 (3
ラウンド目終了) →A4→B4 (4 ラウンド目終了) →A1→B1 (5 ラウンド目終
了) →…

➤ 競技者交代

試合中の競技者交代は、認められない。同じチームの競技者であっても、代わりにプレイしたり、同じゲームの中で投順を変えたりすることはできない。ただし、1つの試合が複数のゲームから成り、大会規約によって決められている場合は、当該規約に則り、ゲーム間で投げる順や競技者を変えられる。

2. センターコーク

試合の先攻および後攻は、センターコーク（「コーク」とも呼ぶ）で決める。コークの投順は、じゃんけんやコイントス等があり、大会規約にて決定される。

両チームの競技者1名が、ブルに向かってダーツを1投してセンタービットにより近かった競技者のチームがセンターコークの勝者となる。勝者は、次に開始するゲーム（またはLEG）の先攻か後攻を選択できる。

両競技者の第1投でコークの勝者が決まらなかった場合、投順を逆にして第2投を行い、第2投目同士で距離を比較する。

コークの勝者が決定するまで、全てのダーツはダーツボードから抜かない。ただし、先に投げた競技者のダーツがセンタービットに刺さった場合、審判（いない試合では、対戦する両者が確認した上で当該競技者）は次の競技者が投げる前に抜かなければならない。

投げたダーツが跳ね返ったり、ダーツボードから落ちたりした場合、再度投げるものとする。先に投げた競技者のダーツが、次に投げた競技者のダーツによって落下した場合、先に投げた競技者はダーツを投げ直す。

チームが2人以上の競技者からなる場合、それぞれのチームの代表者1名がコークを行う。コーク中に投げる競技者を変更することは認められない。

刺さったダーツの確認、およびコークの勝者の決定は審判（いない場合、対戦する両者）が行う。

3. 反則と罰則

➤ 競技者不在・競技不可

試合開始までに試合をするプレイングエリアに集合できない競技者のチームは失格となる。

進行中のゲームに出場している競技者が、何らかの理由でプレイ続行が不可能になった場合、当該競技者のチームはそのゲームは敗北となる。当該競技者の順のラウンドを飛ばしてプレイを続行することはできない。

プレイ不可能になった理由が、けが等健康上の問題によるものである場合は、当該ゲームのみを敗北とし、終了したゲームの結果は有効である。また、健康が回復した場合は、次以降のゲームに出場してよい。

プレイ不可能になった理由が、反則や不正行為による失格処置である場合は、当該ゲームだけでなく、当該大会における当該競技者のチームの、実施済み、未実施関わらず全ての試合を敗北または無効とする。

➤ 競技者への指示・アドバイス

ゲーム中、当該ゲーム出場競技者以外の者は、出場競技者へのプレイに関する指示、アドバイスを禁止される。競技者以外が、指示、アドバイスをした場合、その違反者は注意される。再三の注意に従わない場合、退場、失格となる。

ただし、当該大会規約により、指示・アドバイスができる者は変更される場合がある。

➤ 試合中の食事

競技者は、ガムやミントタブレットを含む全ての試合中の食事を禁止される。発覚した場合、直ちに食べるのをやめなければいけない。繰り返される場合、失格となる。ただし、病気や怪我等の理由で必要とされる場合は、事前に当該大会主催者の了承を得ればこの限りではない。

➤ 飲酒の禁止

競技者は、飲水に酒類を使用すること、および、酒気帯び状態でのプレイを禁止される。

当該大会運営者は、規定のアルコールチェッカーによるチェックを不定期で実施することができる。アルコールチェックによって 0mg/l より高い値のアルコールが検出された場合、その競技者は試合に出場することができない。大会会場で 0mg/l より高い値のアルコールが検出された競技者は、試合後であっても、当該大会の出場が失格となる。

➤ 誹謗中傷

競技者は、他の競技者のスローを急かしたり、誹謗中傷、揶揄したりしてはならない。このような行為が確認された場合、当該行為を行った競技者は厳重に注意される。再三の注意に従わない場合、退場、失格となる。

4. イレギュラー対応

➤ 投順の誤り

● チーム内の投順を間違えた場合

- i. 間違った順番でスローを開始した場合、当該スローの得点を 0 としてラウンドを進め、次のラウンドから正しい順番で再開する。
- ii. LEG の途中まで進行した状態で順番が違っていったことに気づいた場合、その時点で投順を間違えたチームは当該 LEG を敗北とする。

上記 i、ii いずれの間違いも両チームとも気づかず LEG を終了した場合、その LEG は成立する。

● チーム間の投順（先攻後攻）を間違えた場合

誤って先攻後攻が入れ替わった場合、当該 LEG は入れ替わった順番のままで進行する。

➤ 試合の再開

何らの理由で試合を中断したが再開可能になった場合、中断直前の試合状況から再開する。プレイングエリアを変更したり、自動計算機能が付いたダーツボードを使用しておりダーツボードを再起動したりした場合は、中断直前の試合状況を最大限に再現した状態から始める。

中断した試合の進行状況によって再開時に再現するものは以下である。

- ゲーム（または LEG）間に中断した場合
中断直前までの両チームのゲーム（または LEG）カウントを引き継ぐ。
- LEG 中に中断した場合
再開時に次の内 1 つでも再現できない場合、その LEG の最初からやり直す。
 - ・ 両チームのスコア
 - ・ ラウンド数
 - ・ スロー途中からの再開であれば、初めの 1 投または 2 投分のスコア
- コーク中に中断した場合
ダーツを投げる時点から再開すればよく、投順を決めるじゃんけんやコイントスはやり直さない。もし、中断する前に一方の競技者のみが投げ終わっており、刺さった場所を対戦相手競技者と審判（いる場合）が把握していれば、その場所にダーツを指した状態で再開してよい。

➤ ダーツボードの誤反応

自動計算機能が付いたダーツボードを使用した試合において、ダーツボードにダーツが刺さっている状態でダーツボードが無反応、または誤反応を示した場合、審判（いない試合では、対戦する両者）が確認した後、スコアを正しい点数へ修正する。ダーツがダーツボードに刺さらずに落ちた場合はダーツボードの判定が採用される。ダーツボードが反応しなかった場合、投げたダーツは無得点とみなされ、投げ直しはできない。

競技者は、ダーツボードの誤反応が発生し、スコア修正が必要になった際、審判（いない試合では、対戦する両者）によって確認されるまで、ダーツボードに刺さったダーツを抜かず誤反応発生時点の状態を保持しなければならない。審判（いない試合では、対戦する相手競技者）によって確認される前にダーツボードに刺さったダーツを抜いた場合、スコアを修正することはできない。

第4条：挨拶とマナー

1. 挨拶とマナー

➤ 挨拶

競技者は、互いに敬意を払い、ゲーム開始時と終了時に、相手競技者と審判（いる場合）に挨拶する。挨拶には、グータッチ、握手、礼等がある。

➤ マナー

- ・ ダーツはダーツボード以外に向けて投げない。
- ・ ダーツを人に手渡す時は、チップ側を手前にし、自分の手の中に入れて状態で渡す。
- ・ スロー中の競技者がいる場合、他の競技者はスローイングラインより前方にいない。
- ・ 相手競技者がスローの後、ダーツを回収しスローイングライン後方に戻ってくるまで、構えに入らない。
- ・ ダーツを逆向きで投げたり、野球投げしたり、用具が破損する恐れのある投げ方をしない。
- ・ ダーツボードからダーツを抜く時、ダーツに届かない場合は、無理をせず、台等を使用すること。
- ・ 試合中、相手競技者と審判（いる場合）に無断で席を外さない。

第5条：ダーツのゲーム

1. 01（ゼロワン）ゲームルール

持ち点を減らしいき、対戦相手より早くちょうど0点にしたチームが勝利するゲーム。最初の持ち点は、301点、501点、701点等。ハンディキャップを付けるために、チームの最初の持ち点に差を付けた状態で開始することがある。

残りの持ち点をちょうど0点にできず、オーバーすることを BUST（バスト）といい、BUST した場合は、3 投していなくても交代となり、持ち点はラウンド開始時の点数に戻る。ブルの得点は、当該大会規約に則るが、特に言及されていない場合は、アウト、インナーともに 50 点とする。規定ラウンド数以内に勝敗がつかなかった場合は、残り点数に関わらず、センターコークにて勝敗を決定する。センターコークの先攻は当該 LEG の先攻から行う。

● 01 ゲームオプション

01 ゲームには、持ち点を減らし始める第1投目や、持ち点をちょうど0点にする最後の1投のエリアを指定するオプションが付けられる。

・ インオプション

持ち点を減らし始める最初の1投のエリアを指定する条件。競技者は、ゲームがスタートしたら、指定されたエリアを狙い持ち点を減らし始める。一度指定エリアをヒットし持ち点が減り始めれば、次からは全エリアのスコアがカウントされる。指定のエリアをヒットしない限り、持ち点が減らないままゲームは進行する。

・ アウトオプション

持ち点をちょうど0点にして勝利するための最後の1投のエリアを指定する条件。競技者は、持ち点をちょうど0点にする最後の1投を残りの持ち点と同じ値の点数かつ指定のエリアをヒットしなければ勝利できない。

・ Open In (Out) (オープンイン (アウト))

ダーツボード上アウトボード以外のどのエリアでもよい（エリア指定がない）イン（アウト）オプション

・ Double In (Out) (ダブルイン (アウト))

ダブルエリアおよびインナーブルを指定するイン（アウト）オプション

・ Triple In (Out) (トリプルイン (アウト))

トリプルエリアを指定するイン（アウト）オプション

・ Master In (Out) (マスターイン (アウト))

ダブル、トリプルおよびブルを指定するイン（アウト）オプション

2. クリケット（STANDARD CRICKET）ルール

STANDARD CRICKET は、15～20 とブルのエリアを使用する。

各エリアに 3 回ヒット（「マーク」と呼ぶ）させて自分の陣地にし、自分の陣地をヒットすることで得点する。また、相手の陣地を 3 回マークすることで当該エリアは無効化され、クローズとなる。相手が得点できない状態にした時点、もしくは規定ラウンドを終了した時点で、得点の高いチームが勝利する。ブルは、アウターブルが 1 マークで 25 点、インナーブルが 2 マークで 50 点とカウントする。規定ラウンド数以内に勝敗がつかず、かつ同点だった場合はセンターコークにて勝敗を決定する。センターコークの先攻は当該 LEG の先攻から行う。

第6条：その他

本規程に定めのない事項、または本規程の解釈に疑義が生じた場合については、大会の円滑な運営を目的として、スポーツダーツプロジェクトチームが公平性を考慮のうえ判断し、その決定を最終判断とする。

【用語集】

ダーツ

ダーツとは、小さい矢を投げて的を射て得点を競う競技である。また、投げる矢のこともダーツと言う。

ダーツボード（またはボード）

ダーツを投げる的の事で、「スパイダー」と呼ばれる円と線で区切られた 20 個のエリアと中心の小さい円（ブル）があり、外周にエリアごとの点数が表記されている。スポーツダーツでは、プラスチック製のソフトダーツ専用ダーツボードを推奨しており、自動計算機能を持つダーツボードを使用することもある。

ブル（またはブルズアイ）

ダーツボード中央の小さい 2 重円の得点エリア。

ビット

ソフトダーツ専用ダーツボードの表面全体に無数に開けられた小さい穴。ダーツはこの穴にチップがはまって刺さる。ダーツボードの中心に位置する 1 つのビットから放射状に開けられており、この中心となるビットを特に「センタービット」と呼ぶ。コークは、センタービットから刺さったダーツまでのビット数が勝負となる。

プレイングエリア

ダーツボードとスローイングエリアまでを含めたエリア。原則として投順の競技者以外が入ってはならない。

スローイングエリア

投順の競技者がダーツを投げるエリア。

スローイングライン

スローイングエリアの最前方に位置し、競技者はこのラインを越えてダーツを投げてはならない。スローイングラインには太さがあってもよく、スローイングラインが太い場合、最前方の辺を越えなければ、スローイングラインを踏んで投げてよい。

チップ

ダーツの先端のパーツ。ダーツボードに刺さる部分。

バレル

ダーツの中央部分の金属製のパーツ。指で握る部分。

シャフト

バレルとフライトをつなぐパーツ。フライトと一体化しているものもある。

フライト

ダーツが投げられた際に最後方に飛ぶ羽の部分。

スロー

1 人の競技者が 1 回の投順でするパフォーマンス。競技者は、1 スローでダーツを 3 本まで投げるができる。

ラウンド

対戦チームの全てが 1 スローずつを行う単

位。

試合

競技者が他の競技者と勝敗を争うこと。大会ではこの勝敗によって勝ち進みが決まる。

試合は複数のゲームで構成されることもある。

ゲーム

試合の中で競技者がする競技。対戦する競技者が変わらない単位を「ゲーム」とする。

ゲームは複数の LEG で構成されることもある。

また、「01 ゲーム」や「クリケット」等、試合に使用される種目のことも「ゲーム」と呼ぶ。

LEG (レグ)

ゲームは複数種類または同一種目を複数回することで構成されることもある。その1つの単位を「LEG」とする。多くの場合、指定の LEG 数を先取した競技者をそのゲームの勝者とする。