

KYOTO DARTS ORGANIZATION

京 D.O.リーグ 競技規定 及び マナーブック

京 D.O.リーグとは、常識と節度を持ってダーツを楽しむ、スティールダーツ愛好団体である。
京 D.O.会員は以下の規定とマナーを把握し、リーグや大会に参戦するものとする。



更新：2026.09.01

リーグ規定（運営）

1. 各チームはキャプテンを選出し、全チームのキャプテンによるキャプテン会議を組織する。
2. 京 D.O.事務局はリーグセクレタリーを選出しなければならない。
3. リーグセクレタリーはそのリーグの最高実行権を持ち、京 D.O.事務局と連絡を行い、試合結果の記録を維持する。

リーグ規定（チームと会員）

1. リーグ戦の参加を得るには、キャプテンを含め4人以上の選手で構成されなければならない。
2. リーグ戦参加チームはリーグ登録締切日までにリーグ登録料を納めなければならない。登録料については京 D.O.キャプテン会議にて決定する。
3. 各チームキャプテンは、定められたキャプテン会議などに出席しなければならない。やむを得ず欠席する場合は、必ずチーム関係者から代理人をたてるようにする事。
4. 京 D.O.会員以外が出場する場合は、試合開始前に対戦チームのキャプテンに了解を得た上で、参加費（リーグ1日参加 500 円）を京 D.O.に支払うことにより参加権利を得ることができる。
5. シーズン途中に京 D.O.会員登録をしたゲスト参加者については、当該シーズンの始めから会員であったこととし、ゲストフィーの支払いは発生しない。

6. 上記の清算は、シーズン終了後のキャプテン会議時に行う。
7. 京 D.O.会員はその期のリーグ戦が完了するまで、他のチームへの移籍はできない。また会員以外の選手がリーグ戦に参加したときは、その期のリーグ戦が完了するまで、初めに参加したチーム以外で出場することはできない。
8. インターリーグなどの出場権利は、出場年度の登録、及び前年度のリーグ戦の 1/2 の期間を京 D.O.会員かつ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。
9. ホームチームは本書「競技規定及びマナーブック」を持参し試合を行う事。
10. 試合を行う際には、各個人 2 杯のドリンクまたは 1,000 円以上+チームで 1,000 円の注文を必ずすること。規定の注文をしない選手はミニマムとして 1,000 円をベニューに支払う。
例：6 人参加の場合 各個人 1,000 円ずつ+チームで 1,000 円 合計 7,000 円のミニマムになります。

用具及び設備

1. 各選手の使用するダーツはその長さが 30.5cm、重量 50g 以内とする。
2. ダーツボードを設置する高さはボードの中心から床までの距離が 173cm とし、ボード面から垂直線を引き、その線より 237cm の位置にスローイングラインの後ろ端があるように設置する。
3. 試合会場とするベニューは、2 面のボードを用意し、無理無くプレイできるスペースが有る事。

ドレスコード

1. プレイヤーは京 D.O.の認めたユニフォームを着用する。
2. ユニフォームとは襟付きシャツ（チーム名と京 D.O.名の記載がある事が望ましい）である事。半ズボン、ショートパンツの着用は可（長ズボン推奨）、サンダル、帽子の着用、襟の無い T シャツなどは原則禁止とし、ダーツプレイヤーの品位を汚さないものとする。
3. 2.のドレスコードが守れていない選手はゲスト扱い（リーグ規定 4.参照）とし、アワードの取得もできない。

【ドレスコードマナー】

- ・ ドレスコードは公式の試合を行っているという事を、他のお客様にも理解してもらう為のものです。ドレスコードを守らないという事は、相手チーム及び試合会場であるベニューに迷惑をかける事にも繋がります。
- ・ ユニフォームを忘れた場合は、その旨を相手チームに断りを入れ試合を行ってください。
- ・ 新規参入チームも早めにユニフォームを作るように心がけましょう。

スローイング

1. ダーツは手で持たなくてはならない。
2. 3 本のダーツを 1 本ずつ投げ、それをワンスローと数える。
3. 投げたダーツがボードに刺さらず落ちたり跳ね返ったりした場合は、スタートまたはリミットダーツ以上のミドルでの勝敗決定戦以外は再投できない。
4. スローイングはオキより後方で投げなければならない。
5. オキの無い場合は、スローイングラインをしっかりと確認して、超えないように投げなければならない。

リーグ戦

1. リーグ戦はキャプテン会議で定めた、月曜日 20:30 試合開始とする。ただし、両チームのキャプテンの同意が有れば、試合日や時間の変更を認めるが、その場合は必ずセクレタリーに報告をする事。
2. リーグ戦は原則 4 人以上で行うものとするが、3 人しか集まらなかった場合はチーム戦の 4 人目やダブルスの 2 人目が 0 点と計算して試合を行う事ができる。ただし、シングルの 1 ゲームはデフォルトとなり、試合に勝っても勝ち点の 2pt は付かない。
- 4 人揃っているチームが勝った場合は、勝ち点 2pt は付加される。
3. n01 の入力間違いが無いか、両チームキャプテンによって確認し、両チームの確認を得る事。入力に間違いがあった場合は、ホームチームからセクレタリーに報告があった場合のみ認めるが、期限は次の試合開始までとする。

リーグ戦のポイント

1. シーズンの試合を全て終えた時点で、取得ポイントが同点の場合は以下の順で順位を決定する

(勝ち試合数) → (直接対決時の合計取得ポイント) → (直接対決時の合計取得レグ) → (ベストガロン) → (チーム合計 TON 数)

2. これらも、全て同率の場合は再試合を行う。試合場所は原則、シーズン開始時に上位のチームのベニューとし、ゲスト参加は認めない。試合日時は各チームのキャプテン同士で決め、セクレタリーに報告することとする。

インターリーグへの派遣

1. 3 シーズン行うリーグ戦の A ディビジョンで、各シーズン優勝チームにインターリーグ派遣チーム決定戦 (以降決定戦と表記する) に出場する権利が与えられる。決定戦については、優勝回数が 2:1 の場合、アドバンテージを持ち、決定戦を行う。原則、本決定戦に勝利したチームが直後に行われる JDO インターリーグに派遣されることとする。チーム事情によりインターリーグへの参加が難しい場合はその限りではない。
2. 決定戦に出場できる選手及び、インターリーグ派遣選手は、権利取得シーズンに会員登録済かつ、チームに所属していた選手のみとする。シーズン中非会員であったもの及び、当日のゲストの参加は認めないが、京都 DO 事務局が認める場合はその限りではない。

【リーグに関するマナー】

- ・ 20 時 30 分は試合開始時刻で集合時刻ではありません。 20 時 30 分から速やかに試合を開始できるように各 チームは n01 のオーダー登録等の準備をすませておいてください。
- ・ 試合開始に遅れそうな時は、事前に相手のキャプテン及び、ベニューに必ず連絡をして下さい。
- ・ 遅れてベニュー (試合会場) に着いた時には『遅れてすみません』と、一言相手チームに謝罪しましょう。
- ・ 試合開始時間を遅らせることや、セットの順序を入れ替えることは相手チームのキャプテンの了承の上で認められています。また両チームの合意があれば、試合開始を早める事についても問題はありません。
- ・ 遅れてくるメンバーがいるときには、間に合わなかったときに出場する選手を括弧書きでメンバー表に記入して、提出しておいてください。 3 人以上がいればダブルス 1 セット、シングル 3 セットを先に行うことが可能です。
- ・ デフォルトは最悪の解決方法です。 ゲストを頼むなど最大限の努力をして、可能な限りデフォルトは避けましょう。 また、3 人いれば試合を成立させることが可能です。デフォルトは相手チームにも迷惑がかかることなので、回避方法としてください。
- ・ 応援等を含めて大人数でアウェイベニューに行くときは、その旨を事前にベニューに確認しましょう。ベニューによっては大人数では着席できない場合もあります。

試合開始

1. 全ての競技は 1 本のダーツで、ミドル (コーク) を投げ合うことにより開始され、ダーツがセンターに近く刺さったものが先攻の権利を得る。
2. ミドルにて、ダブルエリア以内の得点エリアにダーツが刺さらなかった場合、そのスローは無効となり投げ直しになる。
3. チーム及びダブルスに於いてミドルを投げる選手はチームで決めてよい。
4. ミドルで勝敗が決定されるとき、先に投げた矢が後から投げた矢によって落下した場合は両者再投する。ミドルに於いて双方の矢がミドルにどちらか近い判断しがたい場合は、ダーツに触らずスコアキーパーに判断を仰ぐ。双方ともシングルブルまたはダブルブルに刺さったときは、順番を入れ替えて両者再投する。
5. ミドルに於いて先投のダーツがブルに刺さった場合、対戦相手はそれを認めて、そのダーツをボードから抜くことを要求できる。
6. 2 レグ目以降は先攻後攻の順番を入れ替えてプレイする。

【マナー】

開始時間

- ・ 両チームともユニフォームを着て整列し、ホームチームのキャプテンが司会をして挨拶をしましょう。ユニフォーム忘れがある場合は、必ず相手チームに断りを入れましょう。

セットの開始

- ・ セットの開始前には、1 スローの練習を行うことができます。ただし、試合時間のことを考慮して、チーム戦では最小限に留めるようにして下さい。また、対戦相手がトイレなどでゲームの開始まで時間がかかりそうなときは、対戦相手のチームメンバーに『練習スローを続けていてもよろしいですか?』と、一言断ってから練習スローを続けることは問題ありません。
- ・ セットの開始前には、必ず『お願いします』と挨拶をしてからゲームを始めましょう。
- ・

得点記録

1. 矢の先端がボードにタッチしていなければ得点にならない。
2. ワイヤーの下をくぐって矢の先端が隣のエリアにタッチした場合、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なる。
3. 得点のコールは、必ずダーツを抜く前にする事。
4. コールが間違っていた場合は、相手の了承の上、次のスローの前に限り訂正を行う事ができる。
5. 501 ゲームに於いてはリミットを 45 ダーツとし、1001 ゲームに於いてはリミットを 90 ダーツとする。
6. ゲーム終了時は何本目でアウトしたかをコールして、ゲーム終了となる。例えば、2 本目でアウトしていた事を誤認し、3 本目を投げた場合も、2 本目でアウトしていたと訂正できる。
7. スコアラーがアレンジ等を教える事はできない。スコアラーがゲームに関して発言できるのは、プレイヤーがスローをする前の残り点数のみとする。

【マナー】

- ・プレイヤーがそのスローを終わるまでは声掛け等せず静かにしましょう。『ナイスダーツ』等の声を掛ける行為はスローが終わってからにしましょう。
- ・相手チームの素晴らしいプレイに、『ナイスダーツ!』等の声を掛けるのは、良い事です。
- ・自チームのメンバーが、プレイヤーにアドバイスすることは認められています。しかしながら、周りの人の迷惑にならないよう配慮をして行うようにして下さい。また試合中、アレンジ等のアドバイスはかまいませんが、試合進行の妨げになる場合もありますのでプレイヤーは、アレンジや計算を習得するように心がけましょう。
- ・相手チームのプレイヤーに点数やアレンジを教えることは無用なトラブルになる場合がありますのでやめましょう。
- ・プレイヤーは、スコアラーに聞こえるように大きな声で、はっきりとコールしましょう。
- ・コールする点数の計算ができにくい場合は自チームの人にどこに刺さっているかを伝えて、計算を手伝ってもらう等して下さい。その際も最後はプレイヤー自身が点数をコールします。
- ・特に、ワイヤー際でどちらの点数かはっきり見えにくいダーツは、スコアラーや対戦相手が確認してからダーツを抜いてください。
- ・センター勝負のダーツは勝負の判定がつくまで触らないようにしましょう。
- ・センター勝負では先に投げたほうが勝利した場合は『ファーストです』、後に投げたほうが勝利した場合は『セカンドです』とコールします。アゲインの場合は『アゲインです』と明確にコールしましょう。
- ・センター勝負において、アゲインの際はボード上から全てのダーツを必ず抜くようにします。フィニッシュダーツを決めた場合は『〇〇本目です』とコールします。その他の言葉でも構いませんが、相手にフィニッシュしたことが明確に伝わるようにします。
- ・センター勝負やフィニッシュを決めたダーツは、相手の確認を待ってから抜きましょう。
- ・試合中にダーツボード並びに、ダーツスタンド等を修正する行為は原則的に行わないこととしますが、やむを得ず修正等をする場合は、必ず対戦チームの許可を取った上で行うこととします。
- ・スローの間隔は何秒までといった規定はありませんが、スローイングエリアが空いているのにタバコを吸ったりドリンクを飲む等をして、むやみに進行を遅らせてはいけません。しかしながら、スローイングエリアで精神集中を図ったりすることはマナー違反ではありません。また、フライトやシャフトの破損で交換に時間を要するときは対戦相手に一言声を掛けましょう。
- ・スローラインに立った場合は、シャドースロー等を行わないようにしましょう。またスローラインに着いていなくても、過度なシャドースロー等で試合進行の妨げを行わないで下さい。
- ・ダーツを投げたとみなされるのは、ダーツを構えて引き始めた時点から後に手から離れた場合です。それ以前は落下したとみなして再投することができます。見極めが難しい場合は対戦相手に確認を求めましょう。
- ・ダーツがどこに刺さったかを確認したい場合は、「失礼(します)」や「チェック(します)」等と対戦相手に声を掛けてから、ボードに近づいて確認します。その際はダーツに触れてはいけません。ダーツに触れた場合は、そのスローは終了したとみなされます。バースト後にダーツを投げる行為は、重大なマナー違反です。
- ・バーストしていないと勘違いして投げてしまった場合も、その旨を対戦相手に一言謝罪しましょう。

【n01 入力に関して】

- ・スコア入力のチェックはプレイヤーの義務です。つまり、スコアの入力・計算の責任はプレイヤーが負います。
- ・計算間違い等が起きてもスコアラー(キーパー)の責任ではありません。同時にスコアラーはプレイヤーに無断でミスの訂正を行ってはいけません。スコアラーによるコールの聞き間違い、計算のミスはプレイヤーによって正されますので自分でも必ずスコアの確認はしてください。
- ・スコアラーがミスを訂正する際は必ずプレイヤーに確認を求めます。ただし、プレイヤーが次スローに入った場合はそれを正しいものとして、訂正を行ってはいけません。スコアはスコアシートに書かれた数字が正しいものとしてゲームを行います。
- ・スコアラーがアレンジを教えることはできません。あくまで中立な立場としてスコアリングを行います。
- ・スコアに関して、スコアラーが発言をすることができるのは、プレイヤーがスローをする前の「残り点数」のみです。1 ダーツ、2 ダーツ目を投げた後に、そのスローで何点取っているかを聞かれても『〇〇点残りです』等の発言はしないで下さい。間違えた場合トラブルの原因となります。

ディビジョン

1. 各ディビジョンの上位 1 チーム(A ディビジョンは除く)は、原則として上のディビジョンに上がる。よって、ディビジョン最下位チームは必要なチーム数だけ下のディビジョンに下がるものとする。

2. 各ディビジョンの2位チーム(Aディビジョンは除く)は、上位ディビジョンの下位2位チームと入れ替え戦を行う。ゲーム形式は通常リーグ戦に準ずるものとする。
3. リーグ戦の開催中、リーグ参加を棄権したチームは次のリーグでは最下位ディビジョンからの参加となる。また新規チームの参戦も最下位ディビジョンからの参加となる。

マッチ

GALON チームゲームは1001(ストレートスタート、ダブルフィニッシュ)1LEG 1試合。
DOUBLES ダブルスゲームは501(ダブルスタート、ダブルフィニッシュ)Best of 3 2試合。
SINGLES シングルスゲームは501(ストレートスタート、ダブルフィニッシュ)Best of 3 4試合。

以上7ゲーム行い、4ゲーム以上勝ったチームにはボーナスポイントとして2ポイント与えられる。

1. 試合はチームゲーム、ダブルスゲーム、シングルスゲームの順で行われるが、両キャプテンの同意があればこの限りではない。
2. 各チームとも原則4人以上必要であるが、3人でも試合を行うことができる。

【セットの終了・試合の終了】

- ・セットの勝敗が決したときは、お互いに握手をして『ありがとうございました』と、挨拶しましょう。
- ・試合終了後、両チームとも整列し、ホームチームのキャプテンの司会で試合の結果報告と挨拶をしましょう。

【その他】

- ・試合中は他のボードでダーツを投げてはいけません。不正な練習スローとみなされます。ボードが隣り合っていないという問題ではなく、試合が始まってからの練習スローは不可です。ソフトチップダーツであっても投げてはいけません。
- ・セット直前の練習1スローは試合で投げる順番通りしましょう。
- ・このリーグ戦は、バーやパブで行われることがほとんどです。ドリンク1杯だけで試合するのではなく、数時間店舗のスペースを利用している自覚を持ってください。リーグを行う事で、ベニューの売上が下がるのであれば、他D.O.団体のようにミニマム制度(1試合1万円/チーム等といった売上保証)を京D.O.でも導入する可能性もあります。みなさんで、ベニューの売上貢献も意識してください。しかし、お店である以上お酒が提供されますが対戦相手や、他のお客様に迷惑のかからないよう、節度を持って飲みましょう。また、当然ながら運転をされる方は絶対に飲酒してはいけません。

アワード

京D.O.会員は試合にて以下のアワードをディビジョンごとに受賞できる。

TON 180's / Short Darts / Best High Off / Ladies Short Darts / Most TON 180's

但し、レディースショート、Most TON 180'sは全ディビジョン共通とする。

Most TON 180'sが同数で並んだ場合、翌シーズンに表彰を持ち越しとする。持ち越し回数に制限はない。

また、ゲストプレイヤーは受賞できない。

デフォルト

1. 試合開始時間より30分を過ぎればデフォルトとなる。ただし、相手チームのキャプテンの同意があればこの限りではない。
2. デフォルトチームの取得ポイントは0点。相手チームは7ポイントの得点となり、勝ち点の2ポイントも付加される。
3. デフォルトが成立した試合に於いても、ホームチームがリザルトシートを提出しなければならない。
4. デフォルトが成立した場合は試合会場にて両チームの代表者が、リザルトシートに必ずオーダー及びサインを記入しなければならない。

【マナー】

- ・できるだけデフォルトは避け、試合日の変更や、3人で試合を行うなどして、相手チームに迷惑のかからないようにしましょう。

異議申立て

1. 規則違反に対しての異議申し立ては、各チームのキャプテンによって認められる。
2. 規則違反に対しての異議申し立ては、書面を以ってリーグセクレタリーに提出しなければならない。

3. 異議申し立てに対する判断はリーグセクレタリーが全権を有するが、その判断に不服があるときは京 D.O.事務局にて判断する。

その他

1. 以上に記した各章、各条項に関して、規定されていない事項が発生した場合、J.D.O.で定めたと
ころの規定を以って判断するものとする。

京 D.O. 会長 中村 徹

京 D.O. 事務局

〒 600-8078 京都市下京区杉屋町 283 松原クラタビル 4F

TEL : 075-352-3939 FAX : 075-352-3940 Mail : info@kyotodo.com

Alive 責任者 中村 徹

京 D.O. 公式ホームページ <http://www.kyoyodo.com>

京 D.O. 公式 Facebook ページ <https://www.facebook.com/kyotodarts/>

京 D.O. 公式 X ページ <https://x.com/KyotoDarts>