

Suomen Dartsliiton yleiset kilpailusäännöt

Sisällys

1. Yleistä	2
2. Tikat ja tikkataulu	2
3. Taulun asennus ja heittoviiva	2
4. Valaistus	3
5. Heittovuoro	3
6. Pistelasku	3
7. 01-pelin aloitus ja lopetus	3
8. Krikettipelin lopetus	4
9. Pelin kulku	4
10. Ottelun aloitus ja kulku	4
11. Harjoittelu kilpailupaikalla ja ennen ottelua	5
12. Kilpailu	5
13. 6	
14. Osanoton varmistus	6
15. Lohkokaavio	6
16. Arvonta	6
17. Eettinen ohjeistus	7
18. Kurinpitösääntö	8
19. Asusteet	8
20. Mainonta	8
21. Sääntöjen muuttaminen	8
22. Julkaisuoikeus	9
Sääntöjen päivityshistoria	9

1. Yleistä

- 1.1. Nämä säännöt koskevat kaikkia Suomen Dartsliiton jäsenseurojen järjestämiä darts-kilpailuja, mukaan lukien elektroninen darts (jäljempänä eDarts), sekä kilpailuja, jotka joku muu taho järjestää Suomen Dartsliiton nimissä tai liiton kanssa muutoin yhteistyössä.
- 1.2. Kaikkien toimitsijoiden, pelaajien ja joukkueiden tulee noudattaa näitä sääntöjä ja eri kilpailujen omissa kirjallisissa säännöissä mainittuja poikkeuksia ja lisäyksiä. Mikäli tarkennetut säännöt (esim. liigasäännöt) eivät jostain asiasta mainitse, noudatetaan SDL:n yleisiä kilpailusääntöjä.
- 1.3. Pelaaja, joukkue tai toimitsija, joka rikkoo yhtäkään näiden sääntöjen kohtaa, voidaan sulkea kilpailusta.
- 1.4. Näiden sääntöjen tulkintaoikeus on kilpailujen järjestäjällä, jonka päätös on lopullinen ja sitova.
- 1.5. Järjestäjän on informoitava Suomen Dartsliiton (myöhemmin SDL) liittohallitusta tehdyistä tulkinnoista, jotta mahdolliset muutokset voitaisiin näihin sääntöihin tehdä.
- 1.6. Mistä tahansa asiasta, johon näistä säännöistä ei löydy määräystä, voi SDL:n liittohallitus tehdä lopullisen ja sitovan määräyksen.
- 1.7. Sanalla järjestäjä tarkoitetaan SDL:ä, sen toimitsijoita tai henkilöitä, joille SDL on antanut valtuudet toimia kilpailun järjestäjänä.
- 1.8. Pelaajalla on oltava vähintään SDL:n määräämällä tavalla kattava vakuutus.

2. Tikat ja tikkataulu

- 2.1. Perinteisessä dartsissa pelaajien tulee käyttää metallikärkisiä tikkoja, joiden maksimipituus on 30,5 cm ja maksimipaino 50 grammaa. eDartsissa pelaajien tulee käyttää muovikärkisiä tikkoja, tikan maksimipaino (sis. runko, varsi, pyrstö, kärki) on 18 grammaa.
- 2.2. Tikkataulujen tulee olla kellotyyppisiä, joissa on 20 sektoria. Taulujen tulee olla kapealankaisia kuitutauluja, eDartsissa elektronisia muovitauluja.
- 2.3. Sektorit ovat myötöpäivään seuraavassa järjestyksessä: 20-1-18-4-13-6-10-15-2-17-3-19-7-16-8-11-14-9-12-5.
- 2.4. Ulompi kapea, kehämäinen alue antaa sektorin osoittaman pistemäärän kaksinkertaisena eli tuplana. Sisempi kehämäinen alue antaa sektorin osoittaman pistemäärän kolminkertaisena eli triplana. Kuitutaulussa kehämäiset alueet ovat punavihreitä ja leveydeltään 8 mm. Elektronisen taulun kunkin sektorin tupla-alue on kooltaan 16 x 2 reikää ja tripla-alue 10 x 2 reikää.
- 2.5. Keskustan ulompi kehä (ulkopiha) lasketaan 25 pisteeksi, ja sisempi (häränsilmä) 50 pisteeksi ja tulkitaan tuplaksi. Kuitutaulussa häränsilmän halkaisija on 12,7 mm ja koko keskustan halkaisija on 31,8 mm. Elektronisessa taulussa mitat ovat 9 reikää (halkaisija 12,7 mm) ja 75 reikää (halkaisija 34,5 mm).
- 2.6. Kuitutaulun langoituksen muodostaman kehikon tulee olla tauluun kiinnitettynä siten, että se on litteästi kiinni taulun pinnassa koko alaltaan.

3. Taulun asennus ja heittoviiva

- 3.1. Taulun keskipisteen korkeus lattiasta kohtisuoraan mitattuna on 173 cm ja taulu pitää kiinnittää siten, että sektori 20 on suoraan ylöspäin ja on väriltään musta. Elektronisissa tauluissa väritys saattaa vaihdella.
- 3.2. Palaajalla on oikeus vaatia tarkistamaan taulun korkeus, mikäli epäilee sen olevan väärä.
- 3.3. Pelaajalla on oikeus vaatia tarkistamaan taulun asento, mikäli epäilee sen olevan vinossa.
- 3.4. Heittoviivan on sijaittava minimiheittoetäisyyden 237 cm päässä taulun etupinnan tasosta lattiaa pitkin mitattuna. Heittoviivan tulee olla niin korkea, että pelaaja voi asettaa jalan tukevasti sitä vasten.
- 3.5. Vinoetäisyys (hypotenuusa) taulun keskipisteen ja heittoviivan lattiatason välillä on 293,4 cm.
- 3.6. Heittoviivan leveyden tulee olla riittävä sekä oikealta että vasemmalta heittäville (n. 90 cm).
- 3.7. Kilpailija voi halutessaan heittää heittoviivan kuvitellun jatkeen takaa.
- 3.8. Kilpailuissa ei saa heittää jalka heittoviivan päällä ja molempien jalkojen on oltava heittoviivan tai sen kuvitellun jatkeen takana.

- 3.9. Kilpailijaa, joka rikkoo sääntöä 3.7, tulee tuomarin tai kirjurin varoittaa. Jos rike toistuu, ei heitettyä tikkaa lasketa tulokseen, vaan tuomarin tulee hylätä se.

4. Valaistus

- 4.1. Kaikkien taulujen tulee olla riittävästi valaistuja yhden tai useamman valaisimen avulla. eDarts- tauluissa valaistuksen tulee olla riittävä heittämiseen, mutta se ei saa aiheuttaa tulostaulusta ta muoviosista häiritseviä heijastuksia.
- 4.2. Lavafinaalissa tulee käyttää vähintään kahta valaisinta, joiden valaisuteho on riittävä.
- 4.3. Valaisimet eivät saa häikäistä kilpailijoita näiden heittosuorituksen aikana.
- 4.4. Riippumatta siitä, millaisilla valaisimilla taulu valaistaan, on taulun valaisuun kiinnitettävä erityistä huomiota, jotta tikat eivät aiheuttaisi haitallisia varjoja taulun pinnalle.

5. Heittovuoro

- 5.1. Kaikki tikat on heitettävä kädellä ja kädestä kärki edellä, yksi kerrallaan.
- 5.2. Tikat on heitettävä seisaaltaan, ellei tämä fyysisen esteen vuoksi ole mahdotonta (vrt. pyörätuoli).
- 5.3. Heittovuoro muodostuu kolmesta tikasta, ellei peliä ole lopetettu vähemmällä tikoilla.
- 5.4. Mikäli pelaaja tai joukkue koskee taulussa olevaa tikkaa, heittovuoro katsotaan päättyneeksi.
- 5.5. Alakautta heittäminen on kielletty.

6. Pistelasku

- 6.1. Jokaisella taululla on oltava vähintään taulukirjuri. eDartsissa kirjurina toimii elektroninen taulu.
- 6.2. Pelaajan tai joukkueen jäljellä oleva pistemäärä on oltava selkeästi näkyvillä tulostaululla pelaajien ja toimitsijoiden edessä.
- 6.3. Kirjurit tai muut taulutuomarit eivät saa antaa minkäänlaista ohjetta pelin lopettamiseksi, vaan on merkittävä ja sanottava esim. 32 eikä tupla 16.
- 6.4. Tulokseen lasketaan ne tikat, joiden kärki on tunkeutunut tauluun tai koskettaa sen pintaa tuplan uloimman langan sisäpuolella ja jonka heittäjä itse irrottaa taulusta sen jälkeen, kun niiden pistearvo on kirjurin toimesta ylös kirjattu.
- 6.5. Tikan pistearvo määräytyy sen mukaan, miltä puolelta lankaa tikka on tauluun tunkeutunut.
- 6.6. Kuitutaulusta irtoavaa tai ponnahtavaa tikkaa ei lasketa tulokseen eikä sitä saa heittää uudelleen, poikkeuksena kuitutaulussa aloituksen arvonnassa suoritettavassa keskustaheitossa, jossa pudonneen tikan saa uusia. eDartsissa pudonnut tikka kirjataan sen mukaan, mihin elektroninen taulu on sen rekisteröinyt.
- 6.7. Heittäjän on itse irrotettava tikkansa sen jälkeen, kun kirjuri on merkannut tuloksen.
- 6.8. Tuloksesta ei voi tehdä vastalauseita tikkojen irrottamisen jälkeen.
- 6.9. Tuomarin tai kirjurin sekä pelaajien tulee tarkistaa mahdolliset virheet jokaisen heiton jälkeen, ja mikäli mahdollista, ennen vastustajan heittoa.
- 6.10. Kaikki vaatimukset merkityn vähennyksen korjaamiseksi on tehtävä ennen pelaajan tai joukkueen seuraavaa heittoa vastustajan heittovuoroa häiritsemättä. Tämän jälkeen ei korjauksia enää tehdä.
- 6.11. Tuomari tai kirjuri käyttää päätäntävaltaa kilpailuissa tulkittaessa näitä sääntöjä.
- 6.12. Tämän jälkeen ei korjauksia voi tehdä ilman kilpailunjohtajan päätöstä.
- 6.13. Taulukirjuri merkitsee selkeästi vähennetyt tulokset aina vasemmalle puolelle ja jäljellä olevan pistemäärän oikealle puolelle. 100-168 vähennykset ympyröidään ja 170-180 tulosten ympärille piirretään neliö.

7. 01-pelin aloitus ja lopetus

- 7.1. Kilpailuissa jokainen peli pelataan suoralla aloituksella ja tuplalopetuksella, ellei kilpailujen säännöissä toisin määrätä. eDartsissa on hyvin yleistä, että myös tripla kelpaa lopetuksiksi.
- 7.2. Mikäli pelin lopettamiseksi tarvitaan 50 pistettä, häränsilmä lasketaan tupla 25:ksi.

- 7.3. Jos pelaaja heittää tulosta enemmän kuin hänellä on jäljellä, niin tulos mitätöidään ja voimaan jää se pistemäärä, joka pelaajalla tai joukkueella oli heittovuoron alkaessa.
- 7.4. Tuomarin tai kirjurin ilmoitus pelin katkeamisesta ("poikki") pätee vain, jos tikka on osunut vaadittavaan tuplaan, pysyy siellä kunnes pelaaja sen itse irrottaa ja poikkaisu on matemaattisesti oikein. Poikkeuksena fyysinen este, jolloin tikat voi avustaja irrottaa.
- 7.5. SDL ei tunne "yhtä monen tikan"-sääntöä tai tasoittavaa vuoroa, vaan pelaaja joka ensimmäisenä on katkaissut pelin, on sen myös voittanut.
- 7.6. Tikka, joka heitetään vahingossa pelin jo lopettaneen tikan jälkeen, ei lasketa, vaan peli tuomitaan päättyneeksi.
- 7.7. Mikäli tuomari tai kirjuri tuomitsee pelin poikkaistuksi, vaikka se ei sitä ole, saa pelaaja jatkaa heittoa.
- 7.8. Jos pelaaja on jo ottanut em. tapauksessa tikat pois taulusta, laittaa tuomari tai kirjuri jo heitetty tikat mahdollisimman tarkasti takaisin tauluun, ja pelaaja saa suorittaa heittovuoronsa loppuun.

8. Krikettipelin lopetus

- 8.1. Pelin lopettamiseksi tarvitaan enemmän pisteitä kuin on vastustajalla.
- 8.2. Jos pelaajalla on pelipisteitä vähemmän kuin vastustajalla vaikka kaikki sektorit ovat "kiinni", peliä jatketaan, kunnes piste-ero on ratkennut tai erä päättyy tasan.
- 8.3. Peli voi päättyä tasan. Tällöin peli uusitaan samalla pelijärjestyksellä.
- 8.4. Muilta soveltuvien osin noudatetaan kohdan 7. pykälää.

9. Pelin kulku

- 9.1. Pelin aikana heittävän pelaajan takana tulee olla vähintään puoli metriä (50 cm) vapaata tilaa.
- 9.2. Lavafinaalissa pelaajat sekä pelaajia ohjaavat että valvovat lavatoimitsijat tulee sijoittaa siten, etteivät he estä muita pelaajia, yleisöä, toimitsijoita tai mahdollisia kameroita seuraamasta pelin kulkua.
- 9.3. Kilpailupelin aikana ainoastaan heittovuorossa oleva pelaaja saa keskustella kirjurin tai tuomarin kanssa.
- 9.4. Vastustaja tai yleisö ei saa käyttäytymisellään häiritä heittovuorossa olevaa pelaajaa.
- 9.5. Pelaajalla on aikaa heittonsa suorittamiseen perinteisessä dartsissa 45 sekuntia ja eDartsissa 60 sekuntia.
- 9.6. Heittovuoron katsotaan alkaneeksi, kun vastapelaaja on irrottanut tikkansa taulusta ja on palannut heittoviivan tai sen kuvitellun jatkeen taakse.
- 9.7. Taululta pois tuleva pelaaja ei saa häiritä heittovuoroaan aloittavaa pelaajaa.
- 9.8. Vuorossa oleva pelaaja on oikeutettu kysymään taulukirjurilta tai tuomarilta jo heittämäänsä tulosta ja/tai jäljellä olevaa pistemäärää milloin tahansa heittovuoronsa aikana. Tuomarin tai kirjurin on vastattava selkeästi, paljonko pelaaja on heittänyt ja/tai paljonko hänellä on jäljellä. Tuomari tai kirjuri ei saa neuvoa pelaajaa, kuinka peli katkaistaan.
- 9.9. Kaikki vastalauseet on tehtävä välittömästi tuomarille tai kilpailun johtajalle, jonka tulee ratkaista asia tapahtumapaikalla. Myöhemmin tehtyä vastalauseetta ei enää käsitellä.
- 9.10. Kilpailijoiden on käytettävä järjestäjien mahdollisesti hankkimia tunnistimia koko kilpailun ajan.

10. Ottelun aloitus ja kulku

- 10.1. Ottelun ensimmäisen erän (pelin) aloitus määrätään keskustaheitolla.
- 10.2. Keskustaheiton aloittaa aina arvontakaaviossa ("lohkossa") ylempänä sijaitseva pelaaja tai joukkue.
- 10.3. Perinteisessä dartsissa pelaajan on osuttava joko ulkopihaan tai häränsilmään. Keskustaan sekä kokonaan keskustasta ohi heitetty tikka otetaan pois.
- 10.4. eDartsissa keskustaheiton voittaa pelaaja, joka osuu lähemmäs keskustaa. Heitettyä tikkaa ei oteta pois. Taulussa olevaan tikkaan ei saa koskea ennen vastustajan heittoa. Mikäli aloittaja ei

- ratkea kolmella kierroksella, taulusta otetaan uusintakierroksille kauimpana keskustasta olevat tikat.
- 10.5. Mikäli keskustaheitossa tulee tasapeli, eli joko molemmat osuvat häränsilmään tai ulkopihaan, eDartsissa osuvat yhtä kauas keskustasta, uusitaan keskustaheitto käännetyssä järjestyksessä.
 - 10.6. Mikäli kuitutaulussa tikka kimpoaa tai putoaa taulusta, saa pelaaja heittää uuden tikkan, kunnes tikka pysyy taulussa.
 - 10.7. Aloituksen voittanut pelaaja tai joukkue saa valita kumpi aloittaa ensimmäisen erän. Ensimmäisen erän aloittanut pelaaja tai joukkue aloittaa kaikki parittomat erät ja perinteisessä dartsissa myös mahdollisen viimeisen ratkaisupelin. Aloituksen hävinnyt aloittaa kaikki parilliset erät (pelit).
 - 10.8. Mikäli erän tai pelin on aloittanut väärä pelaaja tai joukkue, ja virhe huomataan ennen erän loppua, mitätöidään väärillä vuoroilla suoritettut heitot. Mikäli virhe huomataan vasta erän loputtua, tulos jää voimaan ja ottelua jatketaan oikeassa järjestyksessä.
 - 10.9. Pelaajalla on oikeus ottelun aikana yhteen enimmillään 3 minuutin aikalisään välineiden korjaamiseksi tai vaihtamiseksi niiden rikkouduttua pelitilanteessa.

11. Harjoittelu kilpailupaikalla

- 11.1. Ennen ottelun alkua pelaajilla on käytettävissään kuusi (6) harjoitustikkaa kilpailutauluun.
- 11.2. Ottelun aikana kaikenlainen heittoharjoittelu on kielletty niin kilpailu- kuin harjoittelu tauluun.
- 11.3. Harjoittelu on sallittua kilpailualueella, mutta käynnissä olevia otteluita ei saa häiritä. Harjoittelun ja kilpailutaulun väliin on jätettävä vähintään yksi pelitaulu, elleivät kilpailevat pelaajat muuta erikseen salli.
- 11.4. Lava- tai finaalitaululla harjoittelu on kiellettyä ennen lava- tai finaalipelien alkua.

12. Kilpailu

- 12.1. SDL ja sen jäsenyhdistykset järjestävät neljän tyyppisiä kilpailuja: kansainvälisiä, kansallisia, piirikunnallisia ja viikkokisoja.
- 12.2. Kansainvälisiin kisoihin saavat osallistua kaikki SDL:n kilpailulisenssin haltijat sekä ne ulkomaalaiset pelaajat, jotka edustavat liittoa, johon SDL:llä on viralliset suhteet.
- 12.3. SM-kilpailuissa, SM-liigassa ja Suomen Cupissa joukkueen pelaajien on kuuluttava samaan Suomen Dartsliiton (SDL) alaiseen kerhoon kilpailulisenssin omaavina pelaajina, ja pelaaja voi heittää vain yhdessä joukkueessa. Ulkomaalaiset pelaajat voivat osallistua kilpailuun, mikäli edellä mainitut ehdot täyttyvät. Ulkomaalaiskiintiötä ei joukkueessa ole rajattu.
- 12.4. Piirikunnallisiin kilpailuihin saa osallistua myös kertalisenssillä, mikäli kertalisenssin ehdot muutoin täyttyvät.
- 12.5. Viikkokilpailuihin voivat osallistua kaikki pelaajat rajoituksetta noudattaen kisan ehtoja ja sääntöjä.
- 12.6. Kansalliset rankingkilpailut on ilmoitettava SDL:n toimistoon viimeistään 6 kuukautta ennen kilpailua.
- 12.7. Ellei toisin mainita, pelataan kaikki SDL:n alaiset kilpailut suoralla cup-systeemillä.
- 12.8. Cup-kilpailussa hävinnyt pelaaja tai joukkue ei saa enää samassa kilpailussa ottaa osaa ko. sarjaan omalla nimellä eikä toisen sijasta. Tästä poikkeuksena on tilanne, jossa SDL:n sääntöjä on rikottu siten, että kärsivänä osapuolena on ollut hävinnyt pelaaja tai joukkue, eikä tämä ole rikkonut sääntöjä. Järjestäjät voivat tällöin käyttää harkintavaltaansa ottelun tuloksen muuttamiseksi tai pudonneen ottamiseksi mukaan ylimääräisenä kilpailijana.
- 12.9. Jos pelaaja tai joukkue jää ilman kilpailun järjestäjän lupaa pois palkintojenjakotilaisuudesta, niin palkinto jää kokonaan järjestäjän haltuun.
- 12.10. Pelaaja tai joukkue, joka ei pelaa kilpailua loppuun saakka menettää kaikki oikeutensa palkintoihin ko. kilpailussa.

13. Ilmoittautuminen

- 13.1. Joukkueiden tai pelaajien tulee aina ennakoilmoittautua kilpailuihin järjestäjän pyytämällä tavalla.
- 13.2. Kaikkien ennakoilmoittautuneiden, jotka eivät ole peruneet ilmoittautumistaan ennen kisakutsussa ilmoitettua aikaa, tulee suorittaa ilmoittautumismaksu. Maksu peritään jälkikäteen eikä pelaaja saa osallistua mihinkään SDL:n alaiseen kilpailuun ennen kilpailumaksun suorittamista. Maksamaton lasku johtaa kurinpidollisiin toimiin.
- 13.3. Kukin pelaaja saa ilmoittautua omalla nimellään vain kerran kuhunkin sarjaan.
- 13.4. Henkilökohtaisessa kilpailussa kilpailijan on pelattava omalla nimellään.
- 13.5. Jos pelaaja ja joukkue jää saapumatta kilpailuun ilman pätevää syytä, ja tästä aiheutuu järjestäjälle ylimääräisiä kustannuksia tai järjestelytyötä, on poisjäänyt velvollinen korvaamaan tämän. Ennakoilmoittautuneen jääminen pois kilpailusta ilman järjestäjän lupaa katsotaan ylimääräiseksi järjestelytyöksi ja maksettu kisamaksu jää järjestäjälle.

14. Osanoton varmistus

- 14.1. Etukäteen maksettu ilmoittautuminen on samalla rekisteröinti kisaan. Poikkeuksena kilpailuviikonlopun sunnuntain parikilpailut.
- 14.2. Pelaaja, jolta puuttuu kilpailulisenssi, mutta jolla on siihen oikeus, on velvollinen suorittamaan kertalisanssin, joka jää kokonaisuudessaan kilpailun järjestäjälle, päästäkseen kilpailuun. Kertalisanssin suorittanut pelaaja saa osallistua ko. kisan kaikkiin sarjoihin, mutta järjestäjän tulee varmistua, että hän edustaa jotain SDL:n jäsenyhdistystä.
- 14.3. Milloin käytäntönä on kuuluttaa kukin peli alkamaan, pelaajalla tai joukkueella on kolme (3) minuuttia aikaa ensimmäisestä kuulutuksesta saapua toimitsijapöydän tai oman heittotaulunsa ääreen, riippuen siitä, mikä on kisapaikan etukäteen ilmoitettu käytäntö. Samaa pelaajaa tai joukkuetta kuulutetaan kilpailun alkaessa kolme kertaa, joissa ensimmäisen ja toisen kuulutuksen välin on oltava kolme (3) minuuttia. Kilpailun aikana pelaajaa tai joukkuetta kuulutetaan kerran kilpailutaululle sekä tämän jälkeen tarvittaessa kerran toimitsijapöydän ääreen.
- 14.4. Kun käytetään board officereita eli kisavalvoja tai ottelut on selkeästi aikataulutettu etukäteen, kisakuulutuksia ei käytetä. Jos otteluiden alkua ei ole etukäteen aikataulutettu, ottelu on aloitettava määrättyllä pelitaululla 5-10 minuuttia (kisapaikasta riippuen etukäteen sovittu aika) edellisen ottelun päättymisestä. Pelaajan on oltava viimeistään ottelun ilmoitettuun aloittamisaikaan määrättyllä taululla. Kisavalvoja voi antaa uuden aloitusajan oman harkintansa mukaan tilanteen niin salliessa. Jos aikataulutettu peliaika ylittyy, seuraava peli alkaa välittömästi edellisen ottelun päättymisen jälkeen. Kisavalvojalla on tässä tapauksessa mahdollisuus antaa 5 minuuttia lisäaikaa.
- 14.5. Pelaaja tai joukkue, joka ei saavu valvontapöydän tai heittotaulun ääreen säädettyinä aikana häviää ko. ottelun ja menettää oikeuden osanotto- ja palkintomaksuihin. Päätöksen hylkäämisestä voi tehdä ainoastaan kilpailunjohtaja tai hänen valtuuttamansa toimitsijat.
- 14.6. Jokaisella pelaajalla tai joukkueella on oikeus tietää, milloin on seuraavan ottelun määrä alkaa. Pelaajan tai joukkueen on kuitenkin varauduttava muutoksiin ottelun alkamisaikaan nähden.

15. Lohkokaavio

- 15.1. Kisan toimitsijat tekevät lohkoaviot, josta ilmenee ottelujärjestys, 1. ottelun aloittaja, 1. ottelun kirjuri, mahdolliset seuraavat ottelut ja ottelutulokset. eDartsissa toimitsijat täyttävät pelitositteen, josta selviää kunkin ottelun pelaajat sekä pelipaikka, jonka ottelujärjestyksessä ylinnä oleva pelaaja noutaa toimitsijapöydältä taululle, ja jonka ottelun voittaja toimittaa ottelun lopputuloksella täytettynä takaisin toimitsijapöydälle tai muuhun kilpailun ohjeistuksen mukaiseen paikkaan.
- 15.2. Pelaajat ovat velvollisia merkitsemään jokaisen ottelun tuloksen tikkamäärineen lohkoavioon, mikäli kilpailun järjestäjä niin vaatii. Velvollisuuden laiminlyönnistä voidaan määrätä sakko, joka

- on enintään kismaksun suuruinen. eDartsissa tikkamääriä ei välttämättä voida merkitä taulujen rajoituksista johtuen.
- 15.3. Viimeisen ottelun (eli lohkokonaalin) kirjuri merkitsee ottelun lopputuloksen ja voittajan kaavioon. Voittanut pelaaja tai joukkue on vastuussa kaavion palauttamisesta toimitsijapöydälle.
 - 15.4. Kilpailun kulku on mahdollisimman tarkasti merkittävä lohkokonaavioihin, jotta pelaajat ja yleisö voivat seurata kilpailun etenemistä.
 - 15.5. Mikäli käytetään ns. board officereita eli kisavalvojia, kirjuri ilmoittaa heille tulokset välittömästi ottelun päätyttyä ja he kirjaavat kisan kulun lohkokonaavioihin sekä määräävät pelaajia tauluille, ellei otteluita ole aikataulutettu etukäteen, myös lohkokonaalin jälkeen.

16. Arvonta

- 16.1. Lopullinen arvonta lohkokonaavioihin tulee suorittaa yhdellä kertaa. Sijoitetut ja ennakkoon ilmoittautuneet pelaajat voidaan sijoittaa ja arpoa lohkoihin valmiiksi etukäteen. eDartsissa pelaajia ei sijoiteta.
- 16.2. Arvonta tulee suorittaa siten, että varsinaisella 1. kierroksella ei enää ole vapaaottelun saaneita pelaajia tai joukkueita. Saman kerhon pelaajat eivät voi kohdata toisiaan karsintakierroksella, paitsi eDartsissa.
- 16.3. Lohkokonaavioiden tulee olla nähtävissä valvontapöydällä, käsiohjelmassa, kilpailutaululla tai jossakin näkyvässä paikassa kilpailuhuoneistossa, mikäli tämä on kilpailun järjestäjän osalta mahdollista.
- 16.4. Järjestäjällä on oikeus sijoittaa pelaajia tai joukkueita.
- 16.5. Ilmoittautumisen jälkeen saa joukkuekilpailussa vaihtaa korkeintaan puolet joukkueen pelaajista, ei kuitenkaan enää rekisteröinnin päätyttyä, ellei kilpailusäännöissä ole muuta mainintaa, tai ellei kilpailun johtaja sitä erityisestä syystä salli.
- 16.6. Henkilökohtaisessa kilpailussa ei voi käyttää varamiestä, ellei kisan säännöt sitä erikseen mainiten salli (esim. pitkät turnausmuotoiset kisat). Poisjääneiden tilalle arvotaan jälki-ilmoittautuneet pelaajat.

17. Eettinen ohjeistus

- 17.1. Kilpailutoiminnassa noudatetaan reilun pelin periaatetta.
- 17.2. Liiton kilpailutoimintaan osallistuva urheiluseura sitoutuu hoitamaan taloushallintonsa säädösten ja annettujen ohjeiden mukaisesti.
- 17.3. Liitto, jäsenet ja pelaajat ovat sitoutuneet kulloinkin voimassa olevaan Suomen antidopingsäännöstöön ja World Darts Federationin dopingsäännöstöön sekä Euroopan Neuvoston dopingin vastaisen yleissopimuksen, pohjoismaisen antidopingsopimuksen sekä Suomen allekirjoittamien muiden kansainvälisten antidopingsopimusten mukaisiin sääntöihin.
- 17.4. Edellytyksenä kilpailuihin osallistumiseen on, että urheilijat noudattavat edellisessä kohdassa mainittuja dopingsääntöjä. Kaikkia urheilijoita, valmentajia ja toimitsijoita veloitetaan tutustumaan heitä koskeviin dopingsääntöihin. Tiedot urheilussa kielletyistä dopingaineista ja -menetelmistä löytyvät SUEK:n vuosittaisesta julkaisusta "Kielletyt ja sallitut lääkeaineet urheilussa".
- 17.5. Minimirangaistukset dopingrikkomuksissa ovat: a) määräaikainen kilpailukielto (pääasiassa 2 vuotta ensimmäisestä dopingrikkomuksesta), b) elinikäinen kilpailukielto toistuvasta dopingrikkomuksesta sekä c) SUEK:n lausunnon perusteella varoitus.
- 17.6. Pelaajan tai toimitsijan on käytäydyttävä niin, ettei hän menettelyllään tai epäurheilijamaisella käyttäytymisellä aiheuta huomauttavaa vahinkoa seuralleen, lajilleen tai urheilulle yleensä. Urheilija sitoutuu noudattamaan liiton kilpailutoimintaa ohjaavia sääntöjä ja kurinpitosääntöjä. Pelaaja tai toimitsija sitoutuu lisäksi noudattamaan kansainvälisiä ja kansallisia antidopingsääntöjä. Epäurheilijamaisista käytöstä ovat mm. väkivalta, törkeä kielenkäyttö, epäasiallinen arvostelu, tuomarin/kirjurin harhautus tai arvostelu tai muu sääntöjen

- venyttäminen. Huijausta on mm. tuloksista etukäteen sopiminen tai muu kilpailun manipulointi. Lahjontaa on mm. tuomareiden, kilpakumppaneiden tai toimitsijoiden lahjominen tai sen yritys.
- 17.7. Kaikkien nautintoaineiden käyttö kilpailualueella, joka on järjestäjien toimesta selkeästi erotettu muusta oleskelualueesta, on kielletty.
 - 17.8. Pelaajan tai toimitsijan on käyttydyttävä siten, että tupakan, tupakkatuotteiden, huumeiden tai dopingaineiden käyttöä ei yhdistetä kilpailutilanteisiin.
 - 17.9. Kaikki juniorisarjoissa pelaavat ovat täydellisessä alkoholikiellossa riippumatta siitä, mikä on juniorisarjan ikäraja. Kielto on voimassa, kun pelaaja on mukana juniorisarjassa.
 - 17.10. Pelaajalla ei ole oikeutta itse tai edustajan kautta osallistua vedonlyöntiin omasta pelistä.
 - 17.11. Joukkue, pari tai pelaaja, joka julkisesti osoittaa pelaavansa sopupeliä toisen joukkueen tai pelaajan kanssa (ns. litti) olkoon kelvoton osallistumaan Suomen Dartsliiton alaisiin kilpailuihin, kunnes SDL:n liittohallitus joukkueen, parin tai pelaajan tästä kiellosta vapauttaa, pääsääntöisesti vähintään kahden kilpailukauden ajan.
 - 17.12. Cup-muotoisissa kilpailuissa tulee häviäjän jäädä kirjaamaan seuraava samalla taululla pelattava ottelu tai hänelle erikseen määrätty ottelu. Pelaajalta tai joukkueelta, joka SDL:n alaisissa kilpailuissa ei täytä kirjaamisvelvollisuuttaan, kilpailun järjestäjä voi periä enintään kilpailun osallistumismaksua vastaavan rikemaksun. Lisäksi rikkeestä tulee ilmoittaa liiton toimihenkilöille erillisten kurinpitosääntöjen mukaisesti. eDartsissa ei käytetä kirjureita.

18. Kurinpitosääntö

- 18.1. Yksittäisessä kilpailussa päätäntävaltaa käyttää kilpailun johtaja.
- 18.2. Kilpailun johtaja tai hänen valtuuttamansa toimitsija voi hylätä pelaajan tai antaa huomautuksen tämän kilpailusäännön muiden kohtien mukaisesti.
- 18.3. Pelaajalla tai jäsenyhdistyksellä on aina oikeus valittaa kilpailunjohtajan rangaistus päätöksestä liittohallitukselle.
- 18.4. Rikemaksuista, kirjallisista varoituksista ja kilpailukielloista päättää aina liittohallitus. Kilpailunjohtajan tulee raportoida tällaiseen mahdollisesti johtavista rikkeistä.
- 18.5. Määräykset on eritelty tarkemmin erillisissä kurinpitosäännöissä.

19. Asusteet

- 19.1. Toimitsijoiden, pelaajien ja joukkueiden tulee kiinnittää erityistä huomiota kilpailuasusteidensa siisteyteen ja sopivuuteen sekä lainmukaisuuteen mm. vedonlyöntitoimistojen logoissa ja alaikäisten alkoholimainonnassa.
- 19.2. Minkäänlaista päähinettä ei saa käyttää ilman järjestäjän lupaa. Poikkeuksena lääkärintodistus tai uskonnolliset syyt.
- 19.3. SDL:n alaisissa, vähintään kansainvälisissä kilpailuissa, SM-kilpailuissa, kansallisissa ranking-kilpailuissa ja piirinmestaruuskilpailuissa, tulee käyttää peliasusteena dartsiin sopivaa paitaa sekä suoria housuja tai hametta koko kilpailun ajan. Järjestäjällä on oikeus estää pelaajan osallistuminen peleihin, mikäli pukeutumisohteja ei noudateta tai kilpailunjohtaja katsoo asun olevan epäsiisti. Kuumien olosuhteiden vallitessa kilpailunjohtajalla on oikeus keventää pukeutumiskoodia esim. hyväksymällä ns. golfshortsit tai -hameet.
- 19.3.1. Paidassa on oltava pystykaulus. Poikkeuksena t-paita voidaan hyväksyä, jos se on tehty joukkueelle kisaa varten yhtenäiseksi asuksi ja siinä on kerhon tunnisteet. Hihat saavat olla joko lyhyet tai pitkät, mutta niiden tulee olla selvästi hihoiksi tunnistettavat.
- 19.3.2. Housuissa ja hameissa ei saa olla päälle ommeltuja taskuja, tuplasaumoja eikä niittejä. Verryttely- ja salihousut ovat erikseen kielletty.
- 19.3.3. Kenkien on peitettävä ja suojattava sekä jalkapohja että varpaat.
- 19.4. SM-liigassa, SDL:n alaisissa joukkuekilpailuissa sekä piirijärjestöjen välisissä otteluissa tulee käyttää yhtenäistä peliasua.

- 19.5. Näyttämö- ja TV-otteluissa, palkintojenjaossa tai haastatteluissa pelaajien tulee käyttää järjestäjien vaatimaa peliasua.
- 19.6. Mahdollisista poikkeusvaatimuksista vaatteissa ja asusteissa tulee ilmoittaa kilpailuilmoituksessa.
- 19.7. Pelaajalle on annettava aikaa asusteidensa vaihtamiseen ja/tai korjaamiseen. Mikäli hän ei suostu vaihtamaan asusteitaan kilpailunjohtajan määräyksestä, niin hänet suljetaan kilpailusta. Käynnissä olevaa ottelua ei tämän takia keskeytetä vaan korjaukset tehdään ottelun päätyttyä.

20. Mainonta

- 20.1. Järjestäjällä on oikeus puuttua pelaajien tai joukkueiden mainontaan, mikäli se vahingoittaa kilpailun tukijaa tai se on muuten epäsopivaa tai lainvastaista.

21. Sääntöjen muuttaminen

- 21.1. SDL pidättää itselleen oikeuden muuttaa mitä tahansa tai kaikkia näitä sääntöjä, milloin SDL:n liittohallitus katsoo sen tarpeelliseksi.

22. Julkaisuoikeus

- 22.1. SDL:llä on täysi julkaisuoikeus näihin sääntöihin, eikä niitä saa painaa, kopioida, monistaa tai muuten toistaa kokonaan tai osittain ilman SDL:n liittohallituksen lupaa.
- 22.2. Mikäli järjestäjä haluaa poiketa näistä säännöistä omissa kilpailuissaan, on muutos- tai lisäyksesitykset tehtävä kilpailua anottaessa tai ilmoitettaessa kilpailukalenteriin.

Sääntöjen päivityshistoria

24.04.2006 Edellinen sääntöversio

13.11.2008 SM-kilpailuissa, SM-liigassa ja Suomen Cupissa Joukkueen pelaajien on kuuluttava samaan Suomen Dartsliiton (SDL) alaiseen kerhoon kilpailulisenssipelaajina ja pelaaja voi heittää vain yhdessä joukkueessa. Ulkomaalaiset pelaajat voivat osallistua kilpailuun, mikäli edellä mainitut ehdot täyttyvät. Ulkomaalaiskiintiöitä ei joukkueessa ole rajattu.

19.12.2008 Versio 2.0, jossa muutettu kohta 7.3 hallituksen kokouksen päätöksellä 15.11.2008 SM-kilpailuissa, SM-liigassa ja Suomen Cupissa Joukkueen pelaajien on kuuluttava samaan Suomen Dartsliiton (SDL) alaiseen kerhoon ja pelaaja voi heittää vain yhdessä joukkueessa. Ulkomaalaiset pelaajat voivat osallistua kilpailuun, mikäli edellä mainitut ehdot täyttyvät. Ulkomaalaiskiintiöitä ei joukkueessa ole rajattu.

16.11.2009 Versio 3.0, jossa täydennetty 7.3 sanalla ”kilpailulisenssipelaajina” hallituksen kokouksen päätöksellä

13.9.2015 Sääntöjen päivitys vastaamaan muuttuneita käytäntöjä. Lukuihin 13 ja 14 lisätty huomioita koskien Board officerien eli kisavalvojien käyttöä. Tarkennuksia pelaajien sijoittamiseen luvussa 15 sekä asusteita koskevaan lukuun 18.

29.5.2017 Lukujen järjestystä ja numerointia muutettu ja säännöt laajennettu koskemaan myös eDartsia. Useisiin kohtiin on myös tehty pienempiä muutoksia ja tarkennuksia.

5.2.2021 Kilpailuvaliokunnan pohdintojen mukaisia muutoksia ja täsmennyksiä useisiin kohtiin.

14.5.2021 Kommenttien (Jussila & Viinikka) pohjalta muutoksia ja täsmennyksiä.