

Suomen Dartsliitto - Yleiset kilpailusäännöt

Liittohallitus hyväksyi päivitettyt säännöt 22.6.2026, ja tarkennuksen 26.6.2026 versio on voimassa 1.7.2026 alkaen

1	Yleistä	1
2	Tikat ja tikkataulu	1
3	Taulun asennus ja heittoviiva	1
4	Valaistus	2
5	Heittovuoro	2
6	Taulutuomari ja pistelasku	2
7	Pelin aloitus	3
8	Pelin kulku	3
9	01-pelin aloitus ja lopetus	4
10	Krikettipelin lopetus	4
11	Harjoittelu kilpailupaikalla	4
12	Kilpailu	5
13	Ilmoittautuminen	5
14	Osanoton varmistus	6
15	Lohkokaavio	6
16	Arvonta	6
17	Taulutuomarointi (Kirjaamisvelvollisuus)	7
18	Eettinen ohjeistus kilpailutoiminnassa	7
19	Kurinpitomääräykset	7
20	Pukeutuminen	7
21	Mainonta	8
22	Pelialue ja nautintoaineet	8
23	Sääntöjen muuttaminen	8
24	Sääntöjen päivityshistoria	8

1 Yleistä

- 1.1 Nämä säännöt koskevat kaikkia Suomen Dartsliiton, SDL (myöhemmin liitto) jäsenyhdistysten järjestämiä darts-kilpailuja sekä kilpailuja, jotka joku muu taho järjestää liiton nimissä tai liiton kanssa yhteistyössä.
- 1.2 Kaikkien toimitsijoiden, pelaajien, parien ja joukkueiden tulee noudattaa näitä sääntöjä erillistä kurinpitomääräystä sekä lisäksi kilpailujen omissa kirjallisissa säännöissä mainittuja poikkeuksia ja lisäyksiä. Mikäli tarkennetut säännöt (esim. SM liigasäännöt) eivät jotain asiaa mainitse, noudatetaan näitä sääntöjä.
- 1.3 Pelaaja, pari, joukkue tai toimitsija, joka rikkoo yhtäkään näiden sääntöjen kohtaa, voidaan sulkea kilpailusta.

- 1.4 Järjestäjän on informoitava liiton toimistoa kilpailussa tehdyistä tulkinnoista, jotta mahdolliset muutokset voidaan tarpeen vaatiessa sääntöihin tehdä.
- 1.5 Kilpailuihin osallistuvilla pelaajilla on oltava vähintään liiton määräämällä tavalla kattava vakuutus.
- 1.6 Näiden sääntöjen tulkintaoikeus on kilpailuun nimetyllä kilpailunjohtajalla, jonka päätös on lopullinen ja sitova.

2 Tikat ja tikkataulu

- 2.1 Pelaajien tulee käyttää metallikärkisiä tikkoja, joiden maksimipituus on 30,5 cm ja maksimipaino 50 grammaa.
- 2.2 Tikkataulujen tulee olla kellotyypisiä, joissa on 20 sektoria. Taulujen tulee olla kapealankaisia kuitutauluja
- 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 Taulussa on kaksipunavihreää 8 mm leveää kehämäistä aluetta. Ulompi kehämäinen alue antaa sektorin osoittaman pistemäärän kaksinkertaisena eli tuplana. Sisempi alue antaa sektorin osoittaman pistemäärän kolminkertaisena eli triplana.
- 2.5 Keskustan ulompi kehä (ulkopiha) lasketaan 25 pisteeksi, ja sisempi (häränsilmä) 50 pisteeksi ja tulkitaan tuplaksi. Häränsilmän halkaisija on 12,7 mm ja koko keskustan halkaisija on 31,8 mm.
- 2.6 Langoituksen muodostaman kehikon tulee olla tauluun kiinnitettynä siten, että se on kiinni taulun pinnassa koko alaltaan.

3 Taulun asennus ja heittoviiva

- 3.1 Taulun keskipisteen korkeus lattiasta kohtisuoraan mitattuna on 173 cm. Taulu pitää kiinnittää siten, että sektori 20 on suoraan ylöspäin ja on väriltään musta.
- 3.2 Pelaajalla on oikeus vaatia tarkistamaan taulun korkeus, mikäli epäilee korkeuden olevan väärä.
- 3.3 Pelaajalla on oikeus vaatia tarkistamaan taulun asento, mikäli epäilee sen olevan vinossa.
- 3.4 Heittoviivan on sijaittava minimi heittoetäisyyden 237 cm päässä taulun etupinnan tasosta lattiaa pitkin mitattuna. Vinoetäisyys (hypotenuusa) taulun keskipisteen ja heittoviivan lattiatasen välillä on 293,4 cm
- 3.5 Heittoviivan leveyden on oltava riittävä sekä oikealta että vasemmalta heittäville (n. 90 cm). Heittoviivan tulee olla niin korkea (n. 1 cm), että pelaaja voi asettaa jalan tukevasti sitä vasten. Liiton suositus on, että uusia telineitä ja heittopaikkoja rakennettaessa pyritään noudattamaan virallista korkeutta 38 mm.
- 3.6 Pelaaja voi halutessaan heittää heittoviivan kuvitellun jatkeen takaa.
- 3.7 Kilpailuissa ei saa heittää jalka heittoviivan päällä ja molempien jalkojen on oltava heittoviivan tai sen kuvitellun jatkeen takana.
- 3.8 Kilpailijaa, joka heittää jalka heittoviivan päällä, tulee taulutuomarin varoittaa. Jos rike toistuu, ei heitettyä tikkaa lasketa tulokseen, vaan tuomarin tulee hylätä se. Pelaajaa, joka rikkoo sääntöjä taululla heittojensa aikana taulutuomari varoittaa. Jos rike toistuu, pelaajaa voidaan rangaista kurinpitomääräyskohdassa kuvatuilla valtuuksilla.

4 Valaistus

- 4.1 Kaikkien taulujen tulee olla riittävästi valaistuja yhden tai useamman valaisimen avulla.
- 4.2 Valaisimet eivät saa häikäistä pelaajia näiden heittosuorituksen aikana.

- 4.3 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, pari tai joukkue koskee taulussa olevaa tikkaa, heittovuoro katsotaan päättyneeksi.
- 5.5 Alakautta heittäminen on kielletty.

6 Taulutuomari ja pistelasku

- 6.1 Jokaisella taululla on oltava taulutuomari (kirjuri).
- 6.2 Pelaajan, parin tai joukkueen jäljellä oleva pistemäärä on oltava selkeästi näkyvillä tulostaululla pelaajien ja toimitsijoiden edessä.
- 6.3 Taulutuomarit eivät saa antaa minkäänlaista ohjetta pelin lopettamiseksi, vaan on 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 taulutuomarin toimesta kirjattu.
- 6.5 Tikan pistearvo määräytyy sen mukaan, miltä puolelta lankaa tikka on tauluun tunkeutunut.
- 6.6 Taulusta irtoavaa tai ponnahtavaa tikkaa ei lasketa tulokseen eikä sitä saa heittää uudelleen, poikkeuksena aloituksen arvonnassa suoritettava keskustaheitto, jossa pudonneen tikan saa uusia.
- 6.7 Heittäjän on itse irrotettava tikkansa sen jälkeen, kun taulutuomari on merkannut tuloksen.
- 6.8 Tuloksesta ei voi tehdä vastalauseita tikkojen irrottamisen jälkeen.
- 6.9 Taulutuomarin sekä pelaajien tulee tarkistaa mahdolliset virheet jokaisen heiton jälkeen, ja mikäli mahdollista, korjaukset on tehtävä, ennen vastustajan heittoa.
- 6.10 Kaikki vaatimukset merkityn vähennyksen korjaamiseksi on tehtävä ennen pelaajan, parin tai joukkueen seuraavaa heittoa vastustajan heittovuoroa häiritsemättä.
- 6.11 Taulutuomari käyttää päätäntävaltaa kilpailuissa tulkittaessa pistelaskuun liittyviä sääntöjä.
- 6.12 Taulutuomari pyytää tarvittaessa kilpailuorganisaation edustajan tulkitsemaan sääntöjä ja ratkaisemaan tilanteen.

7 Pelin aloitus

- 7.1 Pelin ensimmäisen erän aloitus määrätään keskustaheitolla.
- 7.2 Keskustaheiton aloittaa aina arvontakaavion pelissä ylempänä sijaitseva pelaaja, pari tai joukkue.
- 7.3 Pari- ja joukkuepeleissä keskustaa saa heittää kuka tahansa parin/joukkueen heittäjä
- 7.4 Pelaaja heittää keskustaa ja tikka jätetään tauluun, mikäli se ei osu ulkopihaan (25) tai häränsilmään (50). Pelaaja, jonka tikka on lähempänä taulun keskustaa, aloittaa ottelun.

- 7.5 Uusintaheitto määrätään, jos taulutuomari ei pysty määrittämään, kumpi tikka on lähempänä keskustaa, tai jos molempien pelaajien tikat ovat osuneet samaan "50" tai "25" heittokierroksen aikana.
- 7.6 Mikäli keskustaheitossa tikka kimpoaa tai putoaa taulusta, saa pelaaja heittää uuden tikkan, kunnes tikka pysyy taulussa.
- 7.7 Aloituksen voittanut pelaaja, pari tai joukkue aloittaa ensimmäisen erän. Ensimmäisen erän aloittanut pelaaja, pari tai joukkue aloittaa kaikki parittomat erät myös mahdollisen viimeisen ratkaisupelin.
- 7.8 Kts. myös 9. 01 pelin aloitus

8 Pelin kulku

- 8.1 Pelin aikana heittävän pelaajan takana tulee olla vähintään puoli metriä (50 cm) vapaata tilaa.
- 8.2 Lavafinaalissa pelaajat sekä pelaajia ohjaavat että valvovat lavatoimitsijat tulee sijoittaa siten, etteivät he estä muita pelaajia, yleisöä, toimitsijoita tai mahdollisia kameroita seuraamasta pelin kulkua.
- 8.3 Kilpailupelin aikana ainoastaan heittovuorossa oleva pelaaja saa keskustella taulutuomarin kanssa.
- 8.4 Vastustaja tai yleisö ei saa käyttäytymisellään häiritä heittovuorossa olevaa pelaajaa.
- 8.5 Pelaajalla on aikaa heittonsa suorittamiseen 45 sekuntia.
- 8.6 Heittovuoron katsotaan alkaneeksi, kun vastapelaaja on irrottanut tikkansa taulusta ja on palannut heittoviivan tai sen kuvitellun jatkeen taakse.
- 8.7 Taululta pois tuleva pelaaja ei saa häiritä heittovuoroaan aloittavaa pelaajaa.
- 8.8 Vuorossa oleva pelaaja on oikeutettu kysymään taulutuomarilta jo heittämäänsä tulosta ja/tai jäljellä olevaa pistemäärää milloin tahansa heittovuoronsa aikana. Taulutuomarin on vastattava selkeästi, paljonko pelaaja on heittänyt ja/tai paljonko hänellä on jäljellä. Taulutuomari ei saa neuvoa pelaajaa, kuinka peli laitetaan poikki.
- 8.9 Kaikki vastalauseet on tehtävä välittömästi taulutuomarille tai kilpailunjohtajalle, jonka tulee ratkaista asia tapahtumapaikalla. Myöhemmin tehtyä vastalauseetta ei enää käsitellä.
- 8.10 Pelaajien on käytettävä järjestäjien mahdollisesti hankkimia tunnistimia koko kilpailun ajan.
- 8.11 Pari- ja joukkuepeleissä heittojärjestys säilyy erästä toiseen. Eli ensimmäisessä erässä ensimmäisenä heittänyt aloittaa parin/joukkueen jokaisen erän. Aloittajan ei tarvitse olla keskustaa heittänyt pelaaja.
- 8.12 Mikäli erän 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 peliä jatketaan oikeassa järjestyksessä.
- 8.13 Pelaajalla on oikeus pelin aikana yhteen enimmillään 3 minuutin aikalisään välineiden korjaamiseksi tai vaihtamiseksi niiden rikkouduttua pelitilanteessa.

9 01-pelin aloitus ja lopetus

- 9.1 Kilpailuissa jokainen peli pelataan suoralla aloituksella ja tuplalopetuksella, ellei kilpailujen säännöissä toisin määrätä.
- 9.2 Mikäli pelin lopettamiseksi tarvitaan 50 pistettä, häränsilmä lasketaan tupla 25:ksi.
- 9.3 Jos pelaaja heittää tulosta enemmän kuin hänellä on jäljellä, niin tulos mitätöidään ja voimaan jää se pistemäärä, joka pelaajalla, parilla tai joukkueella oli heittovuoron alkaessa.

- 9.4 Taulutuomarin ilmoitus pelin katkeamisesta ("poikki") pätee vain, jos tikka on osunut vaadittavaan tuplaan, pysyy tuplassa, kunnes pelaaja sen itse irrottaa ja lopetus on matemaattisesti oikein. Poikkeuksena fyysinen este, jolloin tikat voi avustaja irrottaa.
- 9.5 Liitto ei tunne "yhtä monen tikan"-sääntöä tai tasoittavaa heittovuoroa, vaan pelaaja, joka ensimmäisenä on saanut pelin lopettamiseen vaadittavan tuplan, on sen myös voittanut.
- 9.6 Tikkaa, joka heitetään vahingossa pelin jo lopettaneen tikan jälkeen, ei lasketa, vaan peli tuomitaan päättyneeksi.
- 9.7 Mikäli taulutuomari tuomitsee pelin poikkaistuksi, vaikka se ei sitä ole, saa pelaaja jatkaa heittoaan.
- 9.8 Jos pelaaja on jo ottanut em. tapauksessa tikat pois taulusta, laittaa taulutuomari jo heitettyt tikat mahdollisimman tarkasti takaisin tauluun, ja pelaaja saa suorittaa heittovuoronsa loppuun.

10 Krikettipelin lopetus

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

11 Harjoittelu kilpailupaikalla

- 11.1 Ennen pelin alkua pelaajilla on käytettävissään kuusi (6) harjoitustikkaa kilpailutauluun.
- 11.2 Pelin aikana kaikenlainen heittoharjoittelu on kielletty niin kilpailu- kuin harjoittelu tauluun.
- 11.3 Harjoittelu on sallittua kilpailualueella, mutta käynnissä olevia pelejä 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 Liitto ja sen alaiset jäsenyhdistykset (piirit ja seurat) järjestävät kilpailuja: kansainvälisiä kilpailuja (esim. Finnish Open), valtakunnallisia kilpailuja SM kilpailut, Suomen Cup, SM liiga ja liiton myöntämät rankingkilpailut, piirinmestaruuksia, piirien myöntämiä aluekilpailuja, viikkokilpailuja ja muita viikkokilpailuun verrattavissa olevia pienempiä kilpailuja sekä muita kilpailuja.
- 12.2 Kansainvälisten kilpailuiden osallistumisoikeus on kaikilla liiton kilpailulisenssin haltijoilla sekä ulkomaalaisilla pelaajilla, jotka edustavat kansallista darts lajiliittoa, joka on World Darts Federation (WDF) jäsen.
- 12.3 Valtakunnallisiin kilpailuihin saavat osallistua kaikki liiton kilpailulisenssin haltijat (kilpailu- tai kertalisenssi, erityisehdot huomioitava).
- 12.4 Piirinmestaruuksiin ja piirien myöntämiin aluekilpailuihin saavat osallistua kaikki liiton kilpailukilpailulisenssin haltijat (kilpailu- tai kertalisenssi, erityisehdot huomioitava).
- 12.5 Oikeus osallistua Suomessa mestaruuskilpailuihin (SM) singelit sekä parit – on Suomen kansalaisella, joka on Suomen Dartsliiton (SDL) jäsenen lisenssipelaaja ja henkilöllä, joka ei ole Suomen kansalainen, jos hän on jäsenen lisenssipelaaja ja asunut vakituisesti Suomessa vähintään vuoden.

- 12.6 SM-liigassa ja Suomen Cupissa joukkueen pelaajien on kuuluttava samaan liiton alaiseen seuraan kilpailu- tai kertalicenssin omaavina pelaajina. Ulkomaalaiset pelaajat voivat osallistua kilpailuun, mikäli edellä mainitut ehdot täyttyvät. Ulkomaalaiskiintiötä ei joukkueessa ole rajattu.
- 12.7 Viikkokilpailut ovat kaikille avoimia ja niihin voivat osallistua ilman voimassa olevaa kilpailulisenssiä kaikki halukkaat pelaajat noudattaen kilpailun ehtoja ja liiton kilpailusääntöjä sekä määräyksiä. Kilpailunjärjestäjä vastaa sääntöihin liittyvästä tuesta ja ohjauksesta pelipaikalla pelaajille, joilla ei ole kilpailulisenssiä tai muutoin tarvitsevat opastusta em. asiassa.
- 12.8 Liiton alaiset kilpailut pelataan suoralla cup-systeemillä, ellei kilpailuilmoituksessa toisin mainita.
- 12.9 Jos pelaaja tai joukkue jää ilman kilpailunjärjestäjän lupaa pois palkintojenjakotilaisuudesta, niin palkinto jää kokonaan järjestäjän haltuun.

13 Ilmoittautuminen

- 13.1 Kilpailuun osallistuvien pelaajien, joukkueiden ja parien on ilmoitauduttava kilpailuihin järjestäjän pyytämällä tavalla.
- 13.2 Kaikkien ennakoilmoittautuneiden, jotka eivät ole peruneet ilmoittautumistaan ennen kilpailukutsussa ilmoitettua aikaa, tulee suorittaa ilmoittautumismaksu. Maksu peritään jälkikäteen eikä pelaaja saa osallistua mihinkään liiton alaiseen kilpailuun ennen kilpailumaksun suorittamista. Maksamaton maksu johtaa kurinpidollisiin toimiin, jotka kuvataan erillisissä kurinpidosäännöissä.
- 13.3 Pelaajan tulee ilmoittautua omalla nimellään ja vain kerran kuhunkin sarjaan.
- 13.4 Kilpailuun osallistuvilla kilpailulisenssipelaajilla on oltava tili Kisailu.net järjestelmässä. Pelaajalla saa olla vaan yksi tili. Henkilökohtaisiin kilpailuihin kilpailulisenssipelaajan on osallistuttava omalla Kisailu.net tilillensä.
- 13.5 Jos pelaaja, pari tai joukkue jää saapumatta kilpailuun ilman pätevää syytä, ja tästä aiheutuu järjestäjälle ylimääräisiä kustannuksia tai järjestelytyötä, on poisjäänyt velvollinen tämän korvaamaan. Ennakoilmoittautuneen jääminen pois kilpailusta ilman järjestäjän lupaa katsotaan ylimääräiseksi järjestelytyöksi ja maksettu kilpailumaksu jää järjestäjälle.

14 Osanoton varmistus

- 14.1 Maksettu ilmoittautuminen on samalla osanotonvarmistus (rekisteröinti). Niihin sarjoihin, joihin ei makseta etukäteen, rekisteröinti tapahtuu järjestäjän ohjeiden mukaan. Pelkkä maksaminen ei riitä osallistumiseen, vaan ilmoittautuminen on tehtävä kilpailun järjestäjän edellyttämällä tavalla.
- 14.2 Jos pelejä ei ole aikataulutettu ja käytäntönä on kuuluttaa kukin peli alkamaan, pelaajalla, parilla tai joukkueella on kolme (3) minuuttia aikaa ensimmäisestä kuulutuksesta saapua toimitsijapöydän tai oman heittotaulunsa ääreen, riippuen siitä, mikä on kilpailupaikan etukäteen ilmoitettu käytäntö. Samaa pelaajaa, paria tai joukkuetta kuulutetaan kilpailun alkaessa kolme kertaa, joissa ensimmäisen ja toisen kuulutuksen välin on oltava kolme (3) minuuttia. Kilpailun aikana pelaajaa, paria tai joukkuetta kuulutetaan kerran kilpailutaululle sekä tämän jälkeen tarvittaessa kerran toimitsijapöydän ääreen.
- 14.3 Jos pelien alkua ei ole etukäteen aikataulutettu, peli on aloitettava määrättyllä pelitaululla viimeistään 5 minuuttia edellisen pelin päättymisestä. Board Officer voi antaa uuden aloitusajan oman harkintansa mukaan tilanteen niin salliessa.
- 14.4 Kun käytetään board officereita eli kilpailuvalvojia tai ottelut on selkeästi aikataulutettu etukäteen, kilpailukuulutuksia ei käytetä. Pelaajan on oltava viimeistään pelin ilmoitettuun aloittamisaikaan määrättyllä taululla. Jos aikataulutettu peliaika ylittyy, seuraava peli alkaa välittömästi edellisen pelin päättymisen jälkeen. Board officerilla on tässä tapauksessa mahdollisuus antaa 5 minuuttia lisäaikaa.

- 14.5 Pelaaja, pari tai joukkue, joka ei saavu valvontapöydän tai heittotaulun ääreen säädettyä aikana luovuttaa ja häviää ko. pelin ja menettää oikeuden osanotto- ja palkintomaksuihin sekä rankingpisteisiin. Päätöksen hylkäämisestä voi tehdä ainoastaan kilpailunjohtaja tai hänen valtuuttamansa toimitsijat (yleensä board officer). Luovutuksesta säädetään erikseen kurinpitomääräyksissä. Luovutus kilpailun aikana aiheuttaa tilanteen, jossa pelaaja ei hoida kirjaamisvelvollisuutta, josta määräykset kurinpitomääräyksissä. Luovutuksesta johtuvan kirjauksen järjestämisestä on ohjeistus kilpailunjärjestäjänohjeissa.
- 14.6 Jokaisella pelaajalla, parilla tai joukkueella on oikeus tietää, milloin seuraavan pelin on määrä alkaa. Pelaajan tai joukkueen on kuitenkin varauduttava muutoksiin pelin alkamisajan suhteen.

15 Lohkokaavio

- 15.1 Kilpailun toimitsijat tekevät lohkokaaviot, josta ilmenee pelijärjestys, 1. pelin aloittaja, 1. pelin taulutuomari, mahdolliset seuraavat pelit ja pelitulokset.
- 15.2 Kilpailun kulku on mahdollisimman tarkasti merkittävä lohkokaavioihin, jotta pelaajat ja yleisö voivat seurata kilpailun etenemistä. Lohkokaaviot ovat nähtävissä kilpailuorganisaation käyttämässä järjestelmässä (tai paperitulosteet seinällä, mikäli käytössä ei ole digikirjaus).

16 Arvonta

- 16.1 Lopullinen arvonta lohkokaavioihin tulee suorittaa yhdellä kertaa.
- 16.2 Arvonta tulee suorittaa siten, että varsinaisella 1. kierroksella ei enää ole vapaapelin saaneita pelaajia tai joukkueita.
- 16.3 Liiton myöntämässä rankingkilpailussa pelaajien sijoittamisessa noudatetaan ohjeita kilpailun järjestelijälle dokumentin määritellyjä ohjeita.
- 16.4 Piirien myöntämässä rankingkilpailussa järjestäjällä on oikeus sijoittaa pelaajia tai joukkueita esim. piirin omien sääntöjen mukaisesti.
- 16.5 Ilmoittautumisen jälkeen saa joukkuekilpailussa vaihtaa korkeintaan puolet joukkueen pelaajista, ei kuitenkaan arvonnin jälkeen, ellei kilpailukohtaisissa säännöissä ole muuta mainintaa tai ellei kilpailunjohtaja sitä erityisesti syytä salli.

17 Taulutuomarointi (Kirjaamisvelvollisuus)

- 17.1 Kilpailuun osallistumiseen sisältyy aina kirjaamisvelvollisuus (taulutumarointi). Kirjaamisvelvollisuuteen sisältyy sekä hävityn pelin laskeminen, että mahdollinen kirjausvuoro jo ennen omaa peliä. Perussääntö on, että hävinnyt pelaaja toimii taulutuomarina, sillä taululla, jolla on hävinnyt, mutta järjestäjällä on oikeus siirtää taulutuomari kirjaamaan toiselle taululle tai toiseen sarjaan kilpailun niin vaatiessa.
- 17.2 Ensimmäisen kierroksen taulutuomareina toimivat kunkin lohkon viimeinen vapaa kierroksella oleva pelaaja tai lohkon (voi olla myös kuviteltu 8 pelaajan lohko) kolmannen varsinaisen pelin alimmaisena oleva pelaaja"
- 17.3 Lohkofinaalien jälkeen jatkokaavion taulutuomarit tulevat siitä viimeisimpänä päättyneestä pelistä, josta jompikumpi osallistujista jatkopeliin tuli. Esimerkiksi jos lohkon 1 finaali päättyy ennen lohkon 2 finaalia niin taulutuomari tulee lohkoista 2 (hävinnyt). Samaa periaatetta noudatetaan jatkokaavion muissakin peleissä.
- 17.4 Pelaajalta tai joukkueelta, joka liiton alaisissa kilpailuissa ei täytä kirjaus (taulutumarointi) velvollisuuttaan. Rikkeestä ilmoitetaan liiton toimihenkilöille erillisten kurinpitomääräysten mukaisesti.
- 17.5 Poolissa kirjausvastuut on etukäteen määritetty peleihin ja heittäjien tulee seurata lohkokaaviota

17.6 Kirjaamisvelvollista peliä ei saa turhaan viivyttää (tupakointi jne.)

18 Eettinen ohjeistus kilpailutoiminnassa

18.1 Kilpailutoiminnassa noudatetaan reilun pelin periaatteita ja eettisiä ohjeita
<https://darts.fi/vastuullisuus-dartsissa/>

18.2 Pelaajalla ei ole oikeutta itse tai edustajan kautta osallistua vedonlyöntiin omasta pelistä.

19 Kurinpitomääräykset

19.1 Yksittäisessä kilpailussa päättäjävaltaa käyttää kilpailunjohtaja.

19.2 Kilpailunjohtaja voi hylätä pelaajan tai antaa huomautuksen tämän kilpailusäännön ja kurinpitomääräysten mukaisesti.

19.3 Määräykset on eritelty tarkemmin Suomen Dartsliitto ry Kurinpitomääräykset
<https://darts.fi/saannot/>.

20 Pukeutuminen

20.1 Toimitsijoiden, pelaajien, parien ja joukkueiden tulee kiinnittää erityistä huomiota pukeutumiseensa ja kilpailuasusteidensa siisteyteen ja sopivuuteen.

20.2 Liiton järjestämissä kansainvälisissä ja kansallisissa kilpailuissa sekä liiton myöntämissä rankingkilpailuissa ja piirinmestaruuskilpailuissa tulee käyttää peliasusteena kauluksellista pelipaitaa sekä suorja housuja tai hametta sekä umpinaisia kenkiä koko kilpailun ajan. Suomen Dartsliitto hyväksyy golf housut tai hameen. Seuraa edustettaessa pareina tai joukkueina tulee käyttää yhtenäistä pelipaitaa.

20.3 World Darts Federation säännöissä pelaajat eivät saa käyttää veryttelypukuja, farkkuja tai farkkumateriaalista valmistettuja housuja tai hameita, jotka on muotoiltu "farkkutyyliin". Suomen Dartsliitto tarkentanut tätä, että housuissa ei saa olla päälle ommeltuja taskuja, tuplasaumoja eikä nittejä.

20.4 Päähineitä tai kuulokkeita ei saa käyttää muutoin kuin uskonnollisista syistä tai lääketieteellisistä syistä, joihin pätevä lääkäri on antanut kirjallisen lääketieteellisen syyn, ilman järjestäjän etukäteen antamaa lupaa pelaajan kirjallisen hakemuksen perusteella.

20.5 Pelaajat eivät saa käyttää mitään hyväksytyyn peliasunsa päällä ottelun aikana, esittelyissä, lavalla pelattavissa otteluissa, haastatteluissa ja esityksissä muutoin kuin järjestäjien harkinnan mukaan.

20.6 Pukeutumissääntö tulee ilmoittaa selkeästi kilpailuilmoituksessa.

20.7 Asusteiden tulee olla lainmukaisia vedonlyöntilainsäädäntö ja alaikäisten alkoholimainonnassa.

20.8 Näyttämö- ja TV-peleissä, palkintojenjaossa tai haastatteluissa pelaajien tulee käyttää järjestäjien vaatimaa peliasua.

20.9 Pelaajalle on annettava aikaa asusteidensa vaihtamiseen ja/tai korjaamiseen. Mikäli hän ei suostu vaihtamaan asusteitaan kilpailunjohtajan määräyksestä, niin hänet suljetaan kilpailusta. Käynnissä olevaa peliä ei asusteen vaihtoon tai korjaukseen liittyvän takia keskeytetä, vaan kilpailuorganisaatio ottaa asian käsittelyyn pelin päätyttyä.

20.10 Järjestäjällä on oikeus estää pelaajan osallistuminen peleihin, mikäli pukeutumisohejeita ei noudateta tai kilpailunjohtaja katsoo asun olevan epäsiisti.

21 Mainonta

21.1 Järjestäjällä on oikeus puuttua kilpailuun osallistuvien harjoittamaan mainontaan, mikäli se vahingoittaa kilpailun tukijaa tai se on kilpailujen arvolle epäsopivaa. Mainonnassa on

kiinnitettävä erityistä huomioita lainmukaisuuteen mm. vedonlyöntilainsäädäntö ja alkoholimainonnassa alaikäisten asusteissa.

22 Pelialue ja nautintoaineet

- 22.1 Kilpailutaulut sijaitsevat pelialueella, jossa alkoholin nauttiminen ei ole sallittua. Kilpailupaikalla pelialueet tulee olla selkeästi informoituja.
- 22.2 Pelaajien tulee noudattaa järjestäjän ja kilpailupaikan osoittamien anniskelu- ja tupakointialueiden rajauksia ja muita tähän liittyviä määräyksiä.
- 22.3 Kaikki juniorisarjoissa pelaavat ovat täydellisessä alkoholikielossa riippumatta siitä, mikä on juniorisarjan ikäraja. Kielto on voimassa, niin kauan kun pelaaja on mukana juniorisarjassa ja palkinnoille päässeillä siihen asti, kunnes palkinnot on jaettu.

23 Sääntöjen muuttaminen

- 23.1 Liittohallituksella on oikeus muuttaa sääntöjä tarvittaessa.

24 Sääntöjen päivityshistoria

24.04.2006 Edellinen sääntöversio tuotu uuteen dokumenttiin

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. Ulkomaalaiskiintiötä ei joukkueessa ole rajattu.

19.12.2008 Versio, jossa muutettu kohta 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. Ulkomaalaiskiintiötä ei joukkueessa ole rajattu.

16.11.2009 Versio, jossa täydennetty sanalla ”kilpailulisenssipelaajina” hallituksen kokouksen päätöksellä 13.9.2015 Sääntöjen päivitys vastaamaan muuttuneita käytäntöjä. Lisätty huomioita koskien Board officerien eli kisavalvojien käyttöä. Tarkennuksia pelaajien sijoittamiseen sekä asusteita koskevaan lukuun. 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.

17.3.2022 Täsmennys katkenneisiin kärkeihin sekä lisäys kriketin kirjaamisesta

18.8.2023 Hallituksen päätös pari- tai joukkuepeliä ei voi aloittaa pelaamaan vajaalla.

19.8.2023 Golfhousut hyväksytään peliasuksi

4.6.2024 Liittohallitus hyväksyi säännöt. Päivitykset: Yleisesti päivitetty terminologiaa ja korjattu kirjoitusasua ja eDarts sääntökohdat poistettu ja eDarts säännöt julkaistaan erikseen. Tarkennettu kilpailusääntöjen viittaukset kurinpitösääntöihin. Kohdassa Taulun asennus ja heittoviiva - lisätty vaatimuksia korkeudelle ja suositus korkeus ja päivitetty kohta, miten viivan päältä heittäminen tuomaroidaan. Kohdassa Valaistus – poistettu erillinen lavafinaalin sääntökohta ”Lavafinaalissa tulee käyttää vähintään kahta valaisinta, joiden valaisuteho on riittävä.”, koska käytännössä ei tarvita kahta led valaisinta. Kohta Taulutuomari ja pistelasku – tämä nostettu omaksi kohdaksi ja täsmennetty toimintamalli sekä muutettu terminologia taulutuomariksi. Taulutuomari vastaa pistelaskuun liittyvien sääntöjen tulkinnasta. Kohdat Pelin aloitus, Pelin kulku, O1-pelin aloitus ja lopetus, Kriketin lopetus organisoitu uudelleen ja täsmennetty. Kohdassa Kilpailu - täsmennetty kilpailujen jaottelua ja täsmennetty osallistumisoikeuksia ja kilpailulisenssivaatimuksia. Kohdasta Osanoton varmistus - poistettu kertalisenssin osalta ”joka jää kokonaisuudessaan kilpailun järjestäjälle” peruste kilpailulisenssit ovat liiton ja kertalisenssit hankitaan liitolta Kisailu.Net kautta. Kohdasta Arvonta - poistettu ”Valtakunnallisissa SDL:n myöntämässä tai järjestämässä kisoissa saman kerhon pelaajat eivät voi kohdata toisiaan karsintakierroksella. Muissa kisoissa kuten pienissä rankingkisoissa tai viikkokisoissa järjestäjä voi päättää

miten saman kerhon pelaajien kanssa toimitaan.”. Kohdassa Eettinen ohjeistus - täsmennetty juniorisarjojen alkoholikieltoa. Kohta Taulutuomarointi (Kirjaamisvelvollisuus) – nostettu omaksi kohdaksi ja täsmennetty menettelytapa.

13.6.2025 Liittohallitus hyväksyi säännöt. Päivitykset: Korjattu terminologiaa ja viittaukset kurinpitomääräyksiin. Kohdassa Kilpailu lisätty SM singelit ja parit osallistumisrajaus seuran lisenssipeajaan tulee olla Suomen kansalainen tai vaihtoehtoisesti asunut Suomessa vakituisesti vähintään vuoden (linjattu samalla tavoin, kuin Ruotsissa). Osanoton varmistus poistettu lisenssin esittäminen, joka on ollut vanha käytäntö. Tarkistettu kohdat Eettinen ohjeistus kilpailutoiminnassa ja Kurinpitomääräykset, joista poistettu muiden sääntöjen kanssa päällekkäisiä ja vanhentuneita sääntökohtia. Jäsennetty kohta Pukeutuminen ja lisätty WDF säännöistä päähine päähine ja kohta hyväksytyn peliasun päällä ei saa käyttää mitään. Lisätty kohta Pelialue ja nautintoaineet yleiset säännöt sekä siirretty tuohon kohtaan juniorisarjojen alkoholikielto.

22.6.2026 Liittohallitus hyväksyi päivitettyt säännöt, joissa Pelin aloitus kohdassa (7.4. ja 7.5) otetaan käyttöön WDF sääntö eli keskustaheitto lähemmäksi keskustaa.

26.6.2026 Liittohallitus hyväksyi tarkennettavan kohdan 7.7 WDF säännöissä ei keskustaheiton voittanut valitse vaan keskustaheitolla aloituksen voittanut pelaaja aloittaa pelin. Poistettu "saa valita kumpi" aloittaa.