



กติกาและข้อกำหนดการแข่งขันของสมาคมกีฬาดาร์ทแห่งประเทศไทย

สารบัญ	หน้า
คำนำ.....	3
คำจำกัดความ.....	3
กติกาทั่วไป (Playing Rules).....	4
1. การปาลูกดอก (Throw).....	4
2. การเริ่มและการจบเกม (Starting and Finishing).....	4
3. แต้มแข่งขัน (Scoring).....	5
4. กระดานปาเป้าหรือบอร์ด (Dartboards).....	5
5. แสงสว่าง (Lighting).....	7
6. การติดตั้งกระดานปาเป้า (Board Setup and Oche Dimensions).....	7
ข้อกำหนดการจัดการแข่งขัน (Tournament Rules).....	7
7. ข้อกำหนดทั่วไป (General Tournament Rules).....	8
8. ระเบียบปฏิบัติ (Regulation).....	8
9. การลงทะเบียนเข้าแข่งขัน (Entry).....	9
10. การลงทะเบียน (Registration).....	10
11. การจับสลาก (Draw).....	11
12. การเริ่มการแข่งขัน (Order of Play)	11
13. การซ้อมการเริ่มเกมแข่งขัน (Practice).....	11
14. ระบบการแข่งขัน (Tournament Play).....	11
15. จรรยาบรรณ (Conduct).....	12
16. เครื่องแต่งกาย (Playing Attire).....	12
17. การโฆษณา (Advertising).....	13
18. เครื่องดื่มและการสูบบุหรี่ (Smoking and Drinking).....	13
19. การใช้สารกระตุ้น (Anti-Doping Rules).....	13
20. การเพิกถอนการเป็นสมาชิก (Exclusion).....	13
21. การแก้ไขเพิ่มเติม (Amendments and Additions).....	13
22. ลิขสิทธิ์ (Copyright).....	14
23. ข้อเสนอแนะสำหรับการปาบูล (Additional Instructions for The Bull Throw).....	14
เอกสารอ้างอิง.....	15

คำนำ (Foreword)

การจัดการแข่งขันดาร์ทที่ดำเนินการภายใต้การกำกับดูแลของสมาคมกีฬาดาร์ทแห่งประเทศไทย ต้องเป็นไปตามข้อปฏิบัติภายใต้หลัก “กติกาทั่วไปและกฎระเบียบการจัดการแข่งขัน” ของสมาคมกีฬาดาร์ทแห่งประเทศไทย ซึ่งแบ่งเป็นสองส่วนคือ

กติกาทั่วไป (Playing Rules): ตามข้อ 1 ถึง 6

กฎระเบียบการจัดการแข่งขัน (Tournament Rules): ตามข้อ 7 ถึง 23

คำจำกัดความ (Definition)

สมาคมฯ (DAT)	คือ สมาคมกีฬาดาร์ทแห่งประเทศไทย (Darts Association of Thailand)
ผู้จัดการแข่งขัน (Organisers)	หมายถึง สมาคมฯ, ชมรมฯ หรือสโมสรฯ ที่ดำเนินการจัดการแข่งขัน
ผู้แข่งขัน (Player)	หมายถึง ผู้ที่เข้าร่วมแข่งขันทั้ง หญิงและชาย ทั้งประเภทเดี่ยว ประเภทคู่และประเภททีม
กรรมการ (Referee)	หมายถึง ผู้ทำหน้าที่ในกรรมการแข่งขัน อาจจะหมายรวมถึง กรรมการจุดคะแนน กรรมการชานคะแนนในกรรมการแข่งขัน
กรรมการชานแต้ม (Caller)	หมายถึง บุคคลที่ประกาศคะแนนหรือแต้มระหว่างเกมการแข่งขัน
กรรมการจุดแต้ม (Marker)	หมายถึง บุคคลที่ทำหน้าที่จุดแต้ม บนกระดานจุดแต้มระหว่างเกมการแข่งขัน
กรรมการสรุปผล (Scorer)	หมายถึง บุคคลที่บันทึกคะแนน, ผลการการแข่งขันและรายละเอียดอื่นๆ ในใบลงคะแนน
แมตช์ (Match)	หมายถึง รูปเกมที่ใช้ในการแข่งขันของผู้แข่งขันทั้งสองฝ่ายหรือจำนวนการเล่นทั้งหมด ในบางกรณีอาจจะเรียกว่า “เกม” โดยในแต่ละแมตช์อาจจะแบ่งย่อยออกเป็นเซต
เลก (Leg)	หมายถึง รูปเกมย่อยๆของแมตช์ที่ใช้ในการแข่งขัน จำนวนเลกที่ใช้ในการแข่งขันจะต้องเป็นจำนวนคี่ เช่น 3 เลก, 5 เลก เป็นต้น
เซต (Set)	หมายถึง รูปเกมส่วนหนึ่งของแมตช์ที่ประกอบด้วยหลายๆเลก จำนวนเซตที่ใช้ในการแข่งขันจะต้องเป็นจำนวนคี่ เช่น 3 เซต, 5 เซต เป็นต้น โดยผู้ที่ชนะในแต่ละเซตคือผู้ชนะที่ได้จำนวนเลกมากที่สุด ในทำนองเดียวกันผู้ที่ชนะในแต่ละแมตช์คือผู้ชนะที่ได้จำนวนเซตมากที่สุดเช่นกัน

กติกาทั่วไป (Playing Rules)

1. การปาลูกดอก (Throw)

- 1.01 ผู้แข่งขันจะเป็นคนเตรียมอุปกรณ์ลูกดอกมาเองเพื่อใช้แข่งขัน ความยาวของลูกดอกจากปลายเข็มจรดปลายใบ ต้องไม่เกิน 30.5 เซนติเมตร และมีน้ำหนักรวมไม่เกิน 50 กรัม ลูกดอกแต่ละอันจะประกอบไปด้วย เข็มที่ติดกับตัวลูกดอกส่วนหน้า ส่วนหลังที่ติดกับตัวลูกดอกจะเป็นก้านและใบ
- 1.02 ลูกดอกต้องปาออกจากมือและเข็มของลูกดอกต้องปักติดที่หน้าบอร์ด หากการปาลูกดอกไม่เป็นไปตามข้างต้น ถือเป็นผิดกติกาและปรับแพ้ในเกมนั้น หรือในเซ็ทนั้น หรือในแม็ทนั้น
- 1.03 การปาลูกดอก จะทำการปาได้มากที่สุด 3 ลูกดอก
- 1.04 ระหว่างเกมการแข่งขัน หากผู้เล่นไปสัมผัสลูกดอกที่ติดบนบอร์ด ถือว่าการปาลูกดอกชุดนั้นสมบูรณ์และยุติการปาในรอบนั้นๆ
- 1.05 ลูกดอกที่ปาออกไปแล้ว กระทบกับบอร์ดหรือตกลงพื้น ไม่สามารถหยิบขึ้นมาปาใหม่ได้
- 1.06 ลูกดอกที่ปาไปแล้วติดอยู่บอร์ดเกิดร่วงหล่นระหว่างที่การปายังไม่จบ ลูกดอกที่ร่วงหล่นนั้นถือว่าไม่ได้แต้ม
- 1.07 ไม่อนุญาตให้ผู้เล่นหรือผู้ขานแต้มจับหรือกดหรือประคองลูกดอกที่ติดอยู่บนบอร์ด โดยมีเจตนาเพื่อไม่ให้ลูกดอกหล่นหรือหลุดจากบอร์ด หากมีเจตนาเช่นนั้นลูกดอกอันนั้นหรือการปานั้นถือว่าไม่ได้แต้ม
- 1.08 ผู้เล่นที่มีเจตนาทำลายบอร์ดขณะที่ดึงลูกดอกที่ปาออกจากบอร์ด กรรมการจะตักเตือนก่อน 2 ครั้ง หากยังกระทำการอีกเป็นครั้งที่ 3 ผู้เล่นจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้น เซ็ทนั้น หรือแม็ทนั้น

2. การเริ่มเกมและการจบเกม (Starting and Finishing)

- 2.01 การเริ่มเกมโดยการปาลูกดอกให้เข้าในบริเวณเนื้อในบอร์ด ส่วนที่นับคะแนน หมายถึงบริเวณจุดกึ่งกลางบอร์ดออกไปจนถึงลวดคู่ขนาดวงรอบนอก (ช่องดับเบิล)
- 2.02 การจบเกม ต้องปิดเกมที่ช่องดับเบิลหรือช่องดับเบิลบูล
- 2.03 จุดกลางบอร์ด เรียกว่าบูลหรือดับเบิลบูล เป็นจุดที่สามารถจบเกมได้ ซึ่งบริเวณนี้มีค่าเท่ากับ 50 แต้ม
- 2.04 'Bust' หมายถึง การได้แต้มเกินแต้มที่ต้องจบเกม หรือการปาได้แต้มเท่ากับแต้มที่มีอยู่เพื่อจบเกม หรือการหักแต้มที่ปาได้กับแต้มที่มีอยู่แล้วมีแต้มคงเหลือ 1 แต้ม การปานั้นจะไม่มีกรนับแต้ม และแต้มคงเหลือจะเท่ากับแต้มที่มีอยู่ก่อนหน้านั้น
- 2.05 'Game Shot' หมายถึง การขานจบเกมที่ผู้เล่นสามารถจบเกมที่ช่องดับเบิลกับแต้มที่เหลืออยู่พอดี
- 2.06 หลังจากที่มีการขานจบเกมหรือ 'Game Shot' แล้วจึงดึงลูกดอกออกจากบอร์ด
- 2.07 หากกรรมการขานผิดว่าจบเกม แต่เกมยังไม่จบ ให้ผู้เล่นดำเนินเกมต่อไปหากยังปาไม่ครบ 3 ดอก
- 2.08 หากกรรมการขานผิดว่าจบเกม 'Game Shot' แต่ปรากฏว่าเป็นการ 'Bust' ตามข้อ 2.04 ให้ผู้เล่นดึงลูกดอกนั้นออกแล้วปาใหม่ แต่ไม่สามารถดึงออกทั้ง 3 ดอกมาปาใหม่ได้
- 2.09 ผู้เล่นคนแรกที่จบเกมและชนะในเกมนั้นๆไปแล้ว หากมีผู้เล่นปาลูกดอกไปที่บอร์ดหลังจากจบเกมแล้วจะไม่มี

การนับแต้มในการปาครั้งนั้น

- 2.10 กรณีที่มีการแข่งขันเป็นระบบเซ็ทหรือแม็ท ในแต่ละเซ็ทหรือแต่ละแม็ทจะต้องแบ่งการแข่งขันออกเป็นเป็นเลก (Leg) เช่น แข่งขัน 2 ใน 3 เซ็ท ใน 1 เซ็ทแบ่งเป็น 3 ใน 5 เลก เป็นต้น

3. แต้มแข่งขัน (Scoring)

- 3.01 แต้มที่ใช้กำหนดในการแข่งขันควรเป็นเลขคี่ เช่น 501, 701 หรือ 1001 แต้มที่ปาได้จะถูกลบออกจากแต้มที่กำหนด หรือจุดแต้มเหลือจากการได้แต้มครั้งก่อน
- 3.02 ลูกดอกที่จะได้แต้มก็ต่อเมื่อเข็มติดในบอร์ดหรือสัมผัสหน้าบอร์ดภายในเนื้อที่ของกรอบลวดดับเบิลเข้ามาถึงจุดกึ่งกลางบอร์ดหรือบูล หรือปาจนครบ 3 ดอก และมีการชานแต้มที่ได้พร้อมเขียนลงบนกระดานจุดแต้ม
- 3.03 แต้มที่ได้จะดูจากปลายเข็มที่ติดหรือสัมผัสกับบอร์ด
- 3.04 ผู้เล่นจะเป็นผู้ดึงลูกดอกออกจากบอร์ด เว้นแต่พิการหรือบาดเจ็บและต้องการความช่วยเหลือ อย่างไรก็ตาม การดึงลูกดอกออกก็ต่อเมื่อมีการชานแต้มและบันทึกแต้มบนกระดานจุดแต้มแล้วเท่านั้น
- 3.05 การประท้วงกรณีที่เกิดแต้มผิดและแก้ไข ต้องกระทำก่อนการดึงลูกดอกออกจากบอร์ด หากปล่อยผ่านและแต้มที่ผิดพลาดนั้นมีผลต่อการแพ้ชนะในเกม ให้ถือตามผลแพ้ชนะนั้นๆ
- 3.06 แต้มที่บันทึกบนกระดานจุดแต้ม ต้องสามารถมองเห็นได้ชัดเจนในระดับสายตา ด้านหน้าของผู้เล่นและด้านหน้าของคนจุดแต้ม
- 3.07 กรรมการหรือ ผู้จุดแต้ม สามารถบอกแต้มเหลือที่จะปิดเกมได้ แต่ไม่สามารถบอกตำแหน่งที่จะปิดเกมได้ เช่น เหลือ 32 แต้มสามารถบอกได้ แต่ไม่สามารถบอกได้ว่าให้ปาช่องดับเบิล 16 เพื่อปิดเกม เป็นต้น
- 3.08 กรรมการจะทำหน้าที่เป็นผู้ตัดสินในทุกเรื่องที่เกี่ยวข้องกับกฎกติกาการแข่งขัน หากมีเหตุจำเป็น ต้องปรึกษาหารือกับคณะกรรมการผู้จัดการแข่งขันก่อนประกาศการตัดสินใจใดๆระหว่างเกมการแข่งขัน

4. กระดานปาเป้าหรือบอร์ด (Dartboards) – DAT Approved Specification

- 4.01 การจัดการแข่งขันภายใต้หลักเกณฑ์ของสมาคมฯ กระดานปาเป้าที่ใช้ในการแข่งขันต้องผ่านการรับรองจากสมาคมฯ เท่านั้นและเป็นไปตามมาตรฐานของผู้ผลิต ตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

ชื่อผู้ผลิตและรุ่นของกระดานปาเป้า ที่ได้มาตรฐานการรับรองของสมาคมฯ

- > PUMA Darts รุ่น The Bandit
- > WINMAU รุ่น Blade5
- > TARGET Darts รุ่น Pro Tour
- > HARROWS Darts รุ่น Pro Matchplay
- > UNICORN Darts รุ่น Eclipse HD2 Pro Edition

ชื่อผู้ผลิตและรุ่นของกระดานปาเป้าที่ได้มาตรฐานการรับรองของ WDF (สำหรับรายการสะสมคะแนนของ WDF)

- > PUMA & SHOT Darts
- > BULL's
- > WINMAU / NODOR
- > GLADIATOR / ONE 80 GLADIATOR III
- > DYNASTY
- > CUESOUL / SHOOTER I

คุณสมบัติของกระดานปาเป้า

1. วัสดุที่ใช้ทำกระดานปาเป้าต้องผลิตจากป่านศรนาราย (Sisal)
2. โครงลวดบนบอร์ดต้องเป็นโครงลวดแบบใบมีด
3. มีตัวเลขรายล้อมรอบบอร์ดตั้งแต่เลข 1 ถึงเลข 20
4. มีลวดวงกลมเล็กบริเวณกลางบอร์ดที่เรียกว่า “บูล” (Bull) ซึ่งบริเวณนี้มีค่าเท่ากับ 50 แต้ม
5. มีลวดวงกลมล้อมรอบลวดวงกลมเล็กบริเวณกลางบอร์ด ซึ่งบริเวณนี้มีค่าเท่ากับ 25 แต้ม
6. มีวงลวดคู่ขนานเป็นวงกลมด้านในที่เรียกว่า “ทริปเปิ้ล” ซึ่งมีค่าเป็นสามเท่าตามช่องเลขนั้นๆ
7. มีวงลวดคู่ขนานเป็นวงกลมด้านนอกที่เรียกว่า “ดับเบิล” ซึ่งมีค่าเป็นสองเท่าตามช่องเลขนั้นๆ
8. รายละเอียดส่วนต่างๆ ของกระดานปาเป้า มีดังนี้

ชนิดของสายลวดที่ใช้ สามารถใช้ได้ทั้งแบบทรงกลม, ทรงสามเหลี่ยมหรือแบบทรงสามเหลี่ยมเพชร ซึ่งมีขนาดไม่น้อยกว่า 1.27 มม. (+/- 0.2 มม.) และไม่เกิน 1.85 มม. (+/- 0.2 มม.)

วงแหวนด้านในและด้านนอกของช่องบูล, กรณีที่ไม่ได้ทำจากสายลวด, จะต้องมีความหนาของตัวขอบวงไม่เกิน 1.6 มม. (+/- 0.2 มม.) และจะต้องมีขอบแหลมแสดงชัดเจน

กรณีที่ใช้วัสดุแบบแถบ (Strip Material) หรือแบบใบมีด ขนาดความหนาของขอบวัสดุต้องไม่เกิน 1.85 มม. (+/- 0.2 มม.) และจะต้องมีขอบแหลมแสดงชัดเจน

ทุกส่วนของวัสดุต้องยึดติดกับด้านหน้าของกระดานในลักษณะราบเรียบไปบนด้านหน้าของกระดานหรือในอีกกรณี ที่ใช้วัสดุแบบแถบจะต้องถูกฝังติดในพื้นผิวของกระดาน

รายละเอียดและขนาดส่วนต่างๆ ของกระดานปาเป้า	ขนาด	ค่าความผิดพลาดที่ยอมรับได้
เส้นผ่านศูนย์กลาง ช่องบูล (Bull)	12.7 มม.	+/- 0.2 มม.
เส้นผ่านศูนย์กลางบริเวณ 25 แต้ม	31.8 มม.	+/- 0.3 มม.
จากขอบลวดนอกของช่องดับเบิลถึงจุดศูนย์กลางบอร์ด	170.0 มม.	+/- 0.2 มม.
จากขอบลวดนอกของช่องทริปเปิ้ลถึงจุดศูนย์กลางบอร์ด	107.4 มม.	+/- 0.2 มม.
จากขอบลวดนอกของช่องดับเบิลจากอีกฝั่งไปถึงขอบลวดนอกของช่องดับเบิลอีกฝั่ง	340.0 มม.	+/- 0.5 มม.
เส้นผ่านศูนย์กลางของบอร์ดทั้งหมด	451.0 มม.	+/- 0.3 มม.
ขนาดของช่องดับเบิลและทริปเปิ้ล		
- สำหรับกระดานแบบเดิมที่ใช้สายลวด วัดจากลวดด้านในถึงด้านใน	8.0 มม.	+/- 0.2 มม.
ขนาดของช่องดับเบิลและทริปเปิ้ล		
- สำหรับกระดานที่ใช้วัสดุแบบแถบวัดจากปลายแถบถึงปลายแถบ (Strip Material)	10.00 มม.	+/- 0.2 มม.

4.02 ช่อง 20 จะต้องอยู่ด้านบนตรงกลางเสมอ ในการติดตั้งบอร์ดแข่งขัน และจะต้องเป็นช่องที่มีสีที่บ่งชี้

4.03 ผู้แข่งขันหรือทีมแข่งขันสามารถร้องขอในการหมุนบอร์ดแข่งขันก่อนเริ่มแข่งขัน และต้องอยู่ในความเห็นพ้องของผู้แข่งขันหรือทีมแข่งขันฝ่ายตรงข้ามด้วย การปรับเปลี่ยนโยกย้ายบอร์ดให้เป็นหน้าที่ของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

5.แสงสว่าง (Lighting)

5.01 ความสว่างของแสงบริเวณที่ติดตั้งกระดานปาเป้าที่เหมาะสม มีค่าไม่ต่ำกว่า 1600LM (100 วัตต์)

5.02 ความสว่างของแสงบริเวณที่ติดตั้งกระดานปาเป้าบนเวทีที่เหมาะสม มีค่าไม่ต่ำกว่า 1600LM (100 วัตต์)

5.03 แสงสว่างต้องไม่สะท้อนหรือหันเข้าหาผู้แข่งขันที่ยืนปา

6.การติดตั้งบอร์ดและระยะยืนปาลูกดอก (Board Setup and Oche Dimensions)

6.01 บอร์ดหรือกระดานปาเป้าต้องติดตั้งตรงกับจุดยืนปาและสูงจากพื้นถึงจุดกึ่งกลางบอร์ด 1.73 เมตร

6.02 เส้นกั้นจุดยืนปาสูงจากพื้น 38 มิลลิเมตรและยาว 610 มิลลิเมตร ระยะห่างจากจุดยืนปาถึงหน้าบอร์ด 2.37 เมตร

6.03 ระยะจากจุดกึ่งกลางบอร์ดหรือบูล วัดเป็นเส้นทแยงมุมถึงจุดยืนปา 2.93 เมตร

6.04 ระหว่างการแข่งขันผู้เล่นจะต้องไม่เหยียบล้ำเข้าไปในจุดยืนปา

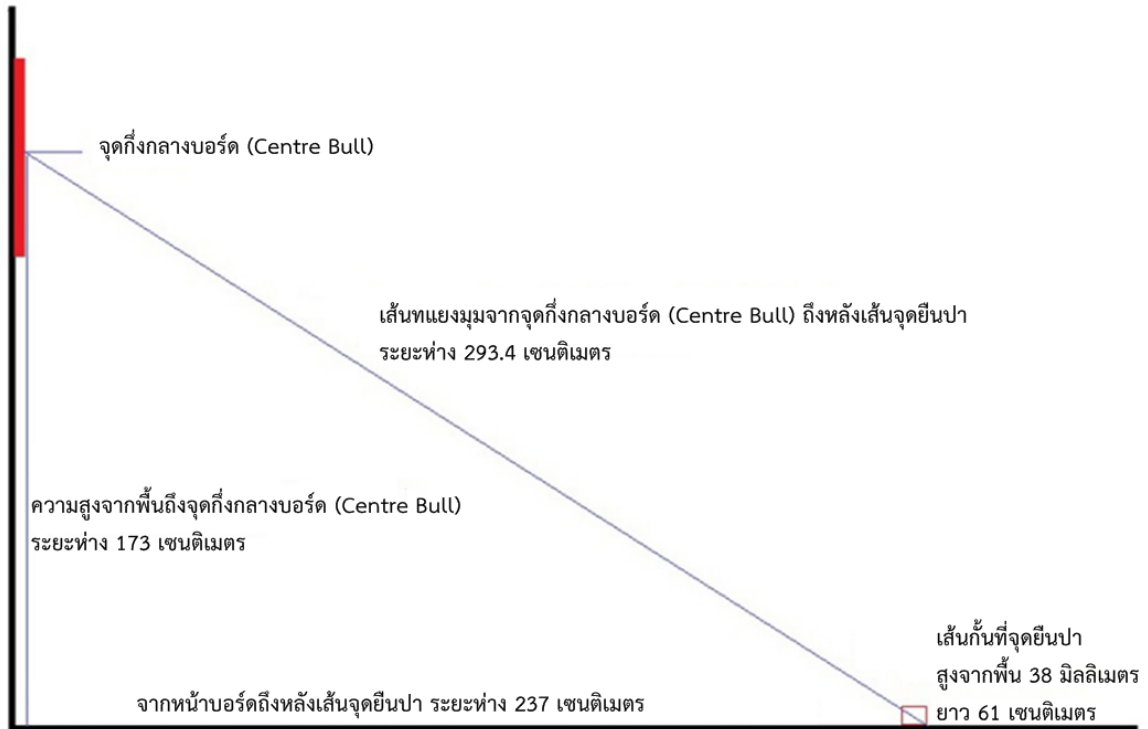
6.05 ผู้เล่นสามารถยืนปาจากตำแหน่งไหนก็ได้ แต่ต้องไม่ล้ำเส้นจุดยืนปาในแนวนอน

6.06 หากผู้เล่นทำผิดตามข้อ 6.04 หรือ 6.05 กรรมการจะทำการเตือนในครั้งแรก หากเกิดขึ้นอีกในครั้งถัดไป การปาในครั้งนั้นกรรมการจะไม่นับแต้มได้

6.07 ผู้เล่นมีสิทธิที่จะขอให้วัดระยะของจุดยืนปาและปรับระยะได้ ทั้งนี้ต้องได้รับความเห็นพ้องจากผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่ง

ด้วย การปรับและวัดระยะต้องกระทำก่อนเริ่มการแข่งขัน และดำเนินการโดยคณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน

การติดตั้งบอร์ดหรือกระดานปาเป้า (Board Setup and Oche Dimensions)



ข้อกำหนดการจัดการแข่งขัน (Tournament Rules)

7. ข้อกำหนดทั่วไป (General Tournament Rules)

7.01 การแข่งขันอย่างเป็นทางการ ใบสมัครหรือแผ่นพับควรจะมีรายละเอียดต่างๆที่ครอบคลุมถึง เวลาลงทะเบียน, เวลาเริ่มการแข่งขัน, รูปแบบเกมการแข่งขันและประเภทการแข่งขัน เป็นต้น อาทิ

- ประเภทเดี่ยว – ชายเดี่ยวหรือหญิงเดี่ยว
- ประเภทคู่ – ชายคู่หรือหญิงคู่
- ประเภททีม – ทีม 3 คนหรือทีม 4 คน
- ประเภทเยาวชน – เยาวชนเดี่ยวหรือคู่หรือทีม หรือจำกัดอายุ เป็นต้น

8. ระเบียบปฏิบัติ (Regulation)

8.01 คำชี้แจงเกี่ยวกับกฎกติกาและข้อกำหนดในการแข่งขันเป็นดุลยพินิจของผู้จัดการแข่งขันหรือเจ้าหน้าที่ที่ได้รับ การแต่งตั้ง และคำชี้แจงดังกล่าวถือเป็นที่สุด

8.02 เรื่องอื่นใดที่มีได้ระบุไว้ในกฎกติกาและข้อกำหนดการแข่งขันของสมาคมฯ ให้เป็นดุลยพินิจของผู้จัดการแข่งขัน

- หรือเจ้าหน้าที่ที่ได้รับการแต่งตั้ง ในการชี้ขาดและถือเป็นที่สุด
- 8.03 ผู้แข่งขันจะต้องปฏิบัติตามกฎกติกาและข้อกำหนดในการแข่งขันของสมาคมฯ และข้อปฏิบัติอื่นๆของผู้จัดการแข่งขัน ทั้งนี้ข้อปฏิบัติอื่นๆของผู้จัดการแข่งขันจะต้องตีพิมพ์อย่างเป็นทางการในโบสถ์หรือแผ่นพับโฆษณาประชาสัมพันธ์การแข่งขัน
- 8.04 ผู้แข่งขันจะแข่งขันภายใต้การควบคุมดูแลของผู้จัดการแข่งขันและเจ้าหน้าที่ที่ได้รับการแต่งตั้ง
- 8.05 ผู้แข่งขันที่ฝ่าฝืนและไม่ปฏิบัติตามกฎกติกาและข้อบังคับในการแข่งขันของสมาคมฯ ในระหว่างการแข่งขัน อาจถูกพิจารณาเพิกถอนหรือตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน
- 8.06 ถ้าผู้จัดการแข่งขันพิจารณาเพิกถอนหรือตัดสิทธิ์ผู้เข้าแข่งขันออกจากการแข่งขันในระหว่างที่เริ่มการแข่งขันไปแล้ว ด้วยเหตุผลใดๆก็ตาม ผู้จัดการแข่งขันจะต้องแจ้งให้ผู้แข่งขันทราบในทันที แต่หากผู้แข่งขันถูกพิจารณาตัดสิทธิ์การแข่งขันในระหว่างเกมการแข่งขัน ให้ยุติเกมการแข่งขันในทันที
- 8.07 ผู้แข่งขันที่ถูกเพิกถอนหรือตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันต้องรับทราบเหตุผลของการเพิกถอนสิทธิ์ดังกล่าว หากมีเหตุผลอันควรให้อุทธรณ์ ผู้จัดการแข่งขันจะต้องรับฟังข้อโต้แย้งของผู้ถูกตัดสิทธิ์ก่อนที่จะดำเนินการตัดสิทธิ์หรือเพิกถอนออกจากการแข่งขัน
- 8.08 ผู้แข่งขันที่ถูกเพิกถอนหรือตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันในระหว่างเกมที่กำลังแข่งขัน ผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้ามจะได้รับสิทธิ์ชนะในเกมนั้นและข้ามไปแข่งขันในรอบต่อไป
- 8.09 กรณีผู้แข่งขันที่ถูกเพิกถอนหรือตัดสิทธิ์ (Disqualified) แข่งขันจนจบเกมและชนะเข้ารอบถัดไป ก็จะถูกตัดสิทธิ์และคัดชื่อออกจากขาราชการแข่งขันในทันที โดยผู้เล่นอีกฝ่ายที่ต้องแข่งขันกับผู้ถูกตัดสิทธิ์จะได้สิทธิ์ผ่านเข้ารอบถัดไป (Bye) โดยไม่ต้องแข่งขัน
- 8.10 บางกรณี ผู้แข่งขันที่แพ้หรือตกรอบไปแล้วอาจจะได้รับอนุญาตเข้าแข่งขันอีกครั้ง เพื่อหาผู้ชนะผ่านเข้ารอบตามตารางแข่งขัน (Chart) ต่อไป
- 8.11 ภายหลังจากมอบถ้วยรางวัล ถ้วยรางวัลที่เป็นถ้วยเวียนซึ่งต้องนำกลับมาคืนผู้จัดการแข่งขันจะถือว่าอยู่ในความรับผิดชอบของผู้รับมอบ หรือผู้แข่งขันจนกว่าจะนำกลับมาคืนผู้จัดการแข่งขัน
- 8.12 กรณีที่ผู้แข่งขันไม่สำแดงตนในพิธีมอบรางวัล ผู้แข่งขันจะถูกพิจารณาตัดสิทธิ์หรือริบรางวัลในการแข่งขัน เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดการแข่งขัน
- 8.13 ผู้แข่งขันที่เข้าแข่งขันไม่ตรงตามเวลาโดยไม่แจ้งเหตุผลอันควรต่อผู้จัดการแข่งขัน จะถูกพิจารณาริบหรือตัดสิทธิ์การได้รับรางวัลต่างในการแข่งขัน
- 8.14 กรณีเกิดความเสียหายอันเนื่องมาจากผู้แข่งขัน ผู้แข่งขันจะต้องรับผิดชอบต่อค่าใช้จ่ายเกิดขึ้นจากความเสียหายนั้นๆ

9. การลงทะเบียนเข้าการแข่งขัน (Entry)

- 9.01 ผู้จัดการแข่งขันที่เป็นรายการสะสมคะแนนของสมาคมฯ จะจัดเตรียมเอกสารต่างๆเพื่อส่งถึงคณะกรรมการ

จัดการแข่งขันของสมาคมฯ หมายรวมถึงตารางการแข่งขันในแต่ละเดือนด้วย

รูปแบบของหนังสือเชิญจะประกอบด้วย :

1. วันที่จัดการแข่งขัน เวลาเปิดรับลงทะเบียนและรายละเอียด
2. สถานที่แข่งขันและรายละเอียดของที่ตั้งจัดการแข่งขัน
3. ค่าสมัครแข่งขันในแต่ละประเภท
4. ค่าธรรมเนียมการสมัครหักเข้าสมาคมฯ (The DAT Player Levy Statement)
5. ระเบียบการแต่งกาย
6. รายละเอียดของเงินรางวัล
7. วันปิดรับสมัคร
8. ใบแนบลงทะเบียน หากไม่มีการเปิดรับสมัครแบบออนไลน์

รายละเอียดเพิ่มเติมอื่นๆ มีดังนี้

The DAT Player Levy Statement คือ ค่าธรรมเนียมจัดเก็บเข้าสมาคมฯ โดยหักจากค่าสมัครแข่งขันในประเภทเดียวที่เป็นรายการสะสมคะแนน และใช้เป็นเงินกองทุนสะสมของสมาคมฯ เพื่อนักกีฬาอาชีพ, เพื่อโครงการต่อต้านการใช้สารกระตุ้น และกิจกรรมหรือบริการอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับสมาคมฯ

หนังสือเชิญแข่งขันอย่างเป็นทางการต้องส่งให้กับคณะกรรมการจัดการแข่งขันของสมาคมฯ เพื่อบันทึกในตารางการแข่งขันประจำปี และหนังสือเชิญร่วมแข่งขันดังกล่าวจะต้องส่งถึงมือคณะกรรมการจัดการแข่งขันของสมาคมฯ อย่างน้อย 8 สัปดาห์ก่อนถึงกำหนดการแข่งขัน

ผู้จัดการแข่งขันรายการสะสมคะแนนของสมาคมฯ จะต้องพิจารณาจัดเตรียมอำนวยความสะดวกเรื่องการติดต่อที่พักแรมให้กับผู้เข้าแข่งขัน อาทิ โปรแกรมหรือแพ็คเกจห้องพักต่างๆ เพื่อเป็นทางเลือกให้กับผู้เข้าแข่งขัน แต่ต้องไม่ใช่เงื่อนไขผูกพันกับการสมัคร

ผู้จัดการแข่งขันที่ใช้ระบบออนไลน์ในการสมัครหรือลงทะเบียนแข่งขัน ต้องส่งลิงค์หรือชื่อเว็บไซต์มายังคณะกรรมการจัดการแข่งขันของสมาคมฯ พร้อมกับหนังสือเชิญแข่งขันอย่างเป็นทางการ

10. การลงทะเบียนแข่งขัน (Registration)

- 10.01 ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องลงทะเบียนด้วยตัวเองหรือทีมของตัวเอง ตามเวลาที่กำหนด
- 10.02 ผู้เล่นที่ไม่มาลงทะเบียนตามเวลาที่กำหนด จะถือว่าสละสิทธิ์การร่วมแข่งขันประเภทนั้น
- 10.03 เมื่อประกาศเรียกชื่อผู้แข่งขันเพื่อเข้าประจำบอร์ดแข่งขันตามเวลา แล้วไม่ปรากฏตัวเพื่อรายงานตัวที่บอร์ดจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้น
- 10.04 เมื่อประกาศเรียกผู้แข่งขัน ผู้แข่งขันมีเวลา 5 นาทีนับจากประกาศในการรายงานตัวที่โต๊ะกรรมการจัดการแข่งขันหรือที่บอร์ดแข่งขัน
- 10.05 ผู้แข่งขันหรือทีมมีสิทธิที่จะปรึกษาเรื่องเวลาที่จะใช้แข่งขันในรอบถัดไป

11. การจับสลาก (Draw)

11.01 ในรอบแพ้คัดออก (Knock-out) ผู้จัดการแข่งขันจะต้องจับสลากประกบคู่แข่งขันนอกรีทหรือนอกตารางประกบคู่ เพื่อไม่ให้เกิดการบาย (Byes) ในรอบถัดไป

12. การเริ่มเกมการแข่งขัน (Order of Play)

12.01 พิจารณาการปาบูลเพื่อใช้เริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม โดยใช้การเสี่ยงทายโยนเหรียญก่อนการปาบูล

12.02 ผู้ชนะการปาบูลจะได้เริ่มเกมก่อน

12.03 การปาบูลเพื่อตัดสินการเริ่มเล่นเกม หากลูกดอกไม่เข้าในช่องบูลให้ปล่อยลูกดอกไว้เช่นนั้น แต่หากลูกดอกเข้าช่องบูลด้านใน (Center Bull) หรือช่องล้อมรอบบูล (Single Bull) ให้ดึงลูกดอกออก เพื่อให้ผู้แข่งขันอีกฝ่ายได้ปาต่อ ผู้แข่งขันฝ่ายใดปาใกล้บูลมากกว่าจะได้เริ่มเกมก่อน

12.04 ต้องบันทึกชื่อผู้แข่งขันบนกระดานจดแต้มตามใบแข่งขัน (Score Card)

12.05 สำหรับการแข่งขันประเภททีมหรือคู่ที่สลับกับปาเป็นรอบๆ นั้น ชื่อผู้แข่งขันทั้งหมดต้องบันทึกลงบนกระดานจดแต้ม ก่อนเริ่มการแข่งขัน

13. การซ้อมการเริ่มเกมแข่งขัน (Practice)

13.01 ผู้แข่งขันสามารถปาลูกดอกได้ 6 ครั้งเพื่อทำความคุ้นเคยกับบอร์ดก่อนเริ่มเกมการแข่งขัน

13.02 ระหว่างเกมการแข่งขัน ห้ามปาลูกดอกเพื่อการฝึกซ้อม เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากกรรมการ

13.03 เมื่อเริ่มการแข่งขัน ห้ามปาลูกดอกฝึกซ้อมในบริเวณที่มีการแข่งขัน หากไม่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดการแข่งขัน

13.04 ผู้จัดการแข่งขันจะจัดเตรียมพื้นที่สำหรับการฝึกซ้อมไว้ให้

13.05 กรณีแข่งขันบนเวที ผู้จัดการแข่งขันอาจจะอนุญาตให้ผู้แข่งขันปาลูกดอกได้ 6 – 9 ครั้ง ก่อนเริ่มเกมการแข่งขัน

14. ระบบการแข่งขัน (Tournament Play)

14.01 ผู้เข้าแข่งขันจะแข่งขันภายใต้การดูแลและแนวทางของเจ้าหน้าที่และคณะผู้จัดการแข่งขัน

14.02 ผู้แข่งขันมีหน้าที่ในการเอาใจใส่ว่าต้องแข่งขันที่บอร์ดใด หากไม่ไปแข่งตามที่กำหนดอาจมีผลทำให้แพ้ในเกมนั้นๆ ได้ โดยปกติจะมีเวลา 5 นาทีในการเข้าบอร์ดเพื่อแข่งขัน

14.03 ห้ามบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องอยู่ในพื้นที่แข่งขัน ยกเว้นผู้แข่งขัน กรรมการขานแต้ม กรรมการจดแต้ม กรรมการบันทึกผลการแข่งขัน

14.04 กรรมการจดแต้ม กรรมการขานแต้ม ได้รับอนุญาตในการยืนบริเวณด้านหน้าของผู้แข่งขันเมื่อเริ่มการแข่งขัน

14.05 กรรมการตามข้อ 14.04 ต้องระมัดระวังในการเคลื่อนไหวให้น้อยที่สุดซึ่งอาจรบกวนสมาธิ ขณะที่ผู้แข่งขัน

- กำลังปลุกดอก และไม่อนุญาตให้สูบบุหรี่หรือดื่มในระหว่างเกมการแข่งขัน
- 14.06 ผู้แข่งขันอีกฝ่ายต้องยืนห่างจากผู้แข่งขันที่กำลังปลุกดอกอย่างน้อย 60 เซนติเมตร
- 14.07 การแข่งขันบนเวที ผู้แข่งขันจะต้องปฏิบัติตามคำแนะนำของเจ้าหน้าที่บนเวที ไม่ยืนบังผู้แข่งขัน และยืนบังกรรมการ หรือบังมุกกล้องในการถ่ายทอด
- 14.08 ผู้แข่งขันสามารถปรึกษาหรือถามกรรมการเกี่ยวกับแต้มรวมหรือแต้มปิดในระหว่างที่ปลุกดอกได้
- 14.09 เมื่อสรุปผลการแข่งขันแล้ว ไม่อนุญาตให้ร้องขอสอบถามเรื่องแต้มที่บันทึกหรือลบไปแล้ว
- 14.10 กรณีประท้วงเรื่องการตัดสินของกรรมการชานแต้ม หรือกรรมการจุดแต้ม หรือการประพาศติผิดของผู้แข่งขัน หรือข้อขัดแย้งใดๆ ให้ยุติการแข่งขันทันทีและให้เจ้าหน้าที่หรือคณะกรรมการผู้จัดการแข่งขันเข้ามาดำเนินการตัดสินให้แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันต่อ การประท้วงในภายหลังจะไม่ได้รับการพิจารณา
- 14.11 กรณีอุปรณ์การแข่งขันของผู้แข่งขันชำรุดเสียหายในระหว่างการแข่งขัน ผู้แข่งขันมีเวลา 3 นาทีในการแก้ไข
- 14.12 ในระหว่างการแข่งขัน หากผู้แข่งขันประสงค์ต้องออกนอกบริเวณพื้นที่แข่งขันด้วยเหตุผลจำเป็นเร่งด่วน ให้อยู่ในดุลยพินิจของกรรมการในการอนุญาต ผู้แข่งขันมีเวลา 5 นาทีในการกลับเข้ามาแข่งขันต่อ

15.จรรยาบรรณในการแข่งขัน (Conduct)

- 15.01 ในระหว่างการแข่งขัน ผู้แข่งขันต้องไม่มีพฤติกรรม หรือมีถ้อยคำที่ไม่สุภาพอันเป็นการรบกวนผู้แข่งขันอีกฝ่าย และคงไว้ซึ่งมารยาทที่ดีและมีน้ำในนักกีฬาในการแข่งขัน
- 15.02 หากคณะกรรมการแข่งขันพบว่าผู้แข่งขันแสดงกริยาตามข้อ 15.01 ซึ่งแสดงถึงการไม่มีน้ำใจนักกีฬา แสดงถึงเจตนาและทำให้เสียชื่อเสียง ผู้แข่งขันจะถูกพิจารณาให้ออกจากการแข่งขัน อย่างไรก็ตาม ถ้าผู้แข่งขันหรือเจ้าหน้าที่ขอพิสูจน์ข้อเท็จจริงในการพิจารณาให้ออกจากการแข่งขันต้องร้องขอในทันที คณะผู้จัดการแข่งขันจะรับฟังข้อโต้แย้งจากผู้แข่งขันก่อนยืนยันการพิจารณาดังกล่าวอีกครั้ง

16.เครื่องแต่งกาย (Playing Attire)

- 16.01 ห้ามผู้แข่งขันสวมใส่ยีนส์ในการแข่งขัน ไม่ว่าจะเป็ กางเกง หรือกระโปรงที่ตัดเย็บจากยีนส์หรือลูกฟูกที่ตัดเย็บตามสไตล์แบบยีนส์ ห้ามใส่รองเท้าแตะ รองเท้าไม่หุ้มส้น เว้นแต่มีใบรับรองทางการแพทย์ ห้ามใส่ชุดสูทในการแข่งขัน
- 16.02 ผู้แข่งขันสามารถใส่ผ้ารัดข้อมือที่ออกแบบมาเพื่อซับเหงื่อได้
- 16.03 ห้ามสวมหมวกหรือหูฟังโทรศัพท์ในการแข่งขัน ยกเว้นเครื่องแต่งกายหรือเครื่องปกคลุมตามศาสนา หรือเครื่องช่วยฟังทางการแพทย์ ผู้ฝ่าฝืนจะได้รับการตักเตือนให้ปฏิบัติตาม
- 16.04 ผู้แข่งขันจะไม่สวมสิ่งใดครอบคลุมเสื้อที่ใส่แข่งขันในระหว่างการแข่งขัน การให้สัมภาษณ์ การรับรางวัล ทั้งนี้ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้จัดการแข่งขัน
- 16.05 เครื่องแต่งกายของผู้เข้าแข่งขันต้องผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน หากมีมติไม่เห็นชอบไม่ผ่านการ

พิจารณา ผู้แข่งขันต้องเปลี่ยนเครื่องแต่งกายก่อนเริ่มแข่งขัน ก่อนการสัมภาษณ์ หรือก่อนการแนะนำตัว

16.06 ผู้แข่งขันที่ปฏิเสธการพิจารณาเห็นชอบเรื่องเครื่องแต่งกายจากคณะผู้จัดการแข่งขัน จะถูกพิจารณาปรับแพ้ในการแข่งขัน

17. การโฆษณา (Advertising)

- 17.01 ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ในการใช้สื่อโฆษณา, สโลแกน หรือโลโก้ที่เกี่ยวข้องกับการประชาสัมพันธ์หรือการจัดการแข่งขัน
- 17.02 ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ในการห้ามใช้สื่อโฆษณา, สโลแกน หรือโลโก้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับผู้สนับสนุนการแข่งขัน
- 17.03 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่สวมชุดหรือเสื้อผ้าที่มีสื่อการโฆษณา, สโลแกน หรือโลโก้ ที่มีเนื้อหาหรือภาพที่เชื่อมโยงหรือเกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ใดๆ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดการแข่งขันก่อน
- 17.04 กรณีที่มีการถ่ายทอดการแข่งขันผ่านสื่อต่างๆ ผู้จัดการแข่งขันมีอำนาจในการร้องขอให้ผู้แข่งขันปิดบังหรือถอดสื่อโฆษณาต่างๆ, สโลแกนหรือโลโก้ ออก หากผู้แข่งขันไม่ยินยอมปฏิบัติตามคำร้องขอดังกล่าวจะถูกตัดสิทธิ์และแพ้ในการแข่งขัน
- 17.05 ผู้แข่งขันห้ามนำสื่อโฆษณา, สโลแกนหรือโลโก้ใดๆ ที่สื่อถึงการสูบบุหรี่และการดื่มแอลกอฮอล์ขึ้นบนเวที หากละเมิดหรือฝ่าฝืนจะถูกปรับแพ้ในการแข่งขัน

18. เครื่องดื่มและการสูบบุหรี่ (Smoking and Drinking)

- 18.01 ในรายการแข่งขันสะสมคะแนนของสมาคมฯ ในพื้นที่แข่งขันหรือห้องแข่งขันต้องเป็นเขตปลอดบุหรี่และเครื่องดื่มแอลกอฮอล์
- 18.02 ผู้แข่งขันที่ฝ่าฝืนตามข้อ 18.01 จะถูกตัดสิทธิ์และปรับแพ้ในการแข่งขัน และรายงานความผิดต่อสมาคมฯ เพื่อพิจารณาลงโทษต่อไป

19. การใช้สารกระตุ้น (Anti-Doping Rules)

- 19.01 การแข่งขันที่อยู่ภายใต้การดูแลของสมาคมฯ ผู้แข่งขันและกรรมการจัดการแข่งขันต้องไม่เกี่ยวข้องกับการใช้สารเสพติดหรือสารกระตุ้น การสุ่มตรวจสารเสพติดสามารถกระทำได้หากพบข้อสงสัย

20. การเพิกถอนการเป็นสมาชิก (Exclusion)

- 20.01 สมาคมกีฬาคาราเท่แห่งประเทศไทยขอสงวนสิทธิ์ในการเพิกถอนสิทธิ์การเป็นสมาชิกของสมาคมฯ แก่ ผู้แข่งขัน, กรรมการ, ชมรม, หรือสโมสร ที่ฝ่าฝืนกติกาและข้อกำหนดของสมาคมฯ

21. การแก้ไขเพิ่มเติม (Amendments and Additions)

- 21.01 คณะกรรมการของสมาคมฯ ขอสงวนสิทธิ์ในการเพิ่มเติม, แก้ไขหรือยกเลิกกติกาและข้อกำหนดของสมาคมฯ

เพื่อบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่คณะกรรมการเห็นควร

22. ลิขสิทธิ์ (Copyright)

22.01 เนื้อหาของกติกาและข้อกำหนดการจัดการแข่งขันของสมาคมฯ เป็นลิขสิทธิ์ที่ถูกต้องของสมาคมกีฬาตาร์ทแห่งประเทศไทย ห้ามทำซ้ำ, จัดพิมพ์, ลอกเลียน หรือกระทำการใดๆ ในบางส่วนหรือทั้งหมด โดยมิได้รับอนุญาต เป็นลายลักษณ์อักษรจากสมาคม

23. ข้อเสนอแนะสำหรับการปาบูล (Additional Instructions for The Bull Throw)

เมื่อมีการใช้การปาบูลในการเริ่มเกมแข่งขันให้พิจารณา ดังนี้ :

ลูกดอกที่ปาไปแล้วไม่เข้าไปในพื้นที่ยูลให้ปล่อยลูกดอกไว้บนบอร์ด หากลูกดอกที่ติดอยู่ดังกล่าวเอียงหรือไม่ตรง ผู้แข่งขันอีกฝ่ายสามารถร้องขอกรรมการจัดเต็มให้ปรับลูกดอกให้เป็นแนวตรงขนานกับพื้นหรือตั้งฉากกับบอร์ดได้

เอกสารอ้างอิง

1. <https://www.dartswdf.com/rules/>, “WDF Playing Tournament Rules rev-20”, 2018-02-28