

## LEAGUE JAPAN CHAMPIONSHIPS 大会規約

### 1. オーダー

キャプテンは試合開始前にオーダーを組みオーダー表に記入しなければならない。オーダー表は試合前に相手チームのキャプテンと交換し確認する。この時点でオーダーは確定するものとする。オーダー提出後、重複違反があった場合、そのレッグまたはセットは不戦敗とする。ゲーム間、レッグ間の入れ替え、組み換えなどはできない。オーダーと異なるプレイヤーが参加した場合、そのレッグまたはセットは不戦敗とする。ダブルスおよびガロンの場合、試合での順番はオーダーに記載されている順番とし、もし入れ替わった場合は、スローした時点で不戦敗となる。

### 2. 集合

参加するチームメンバーは、試合開始前には必ず全員が集まるようにする。各試合とも、試合の呼び出し後5分以内に呼びかけに応じなければならない。また、呼び出し後10分以内に両チームは試合を開始するものとし、10分後には整列挨拶をし、1レッグ目を開始する。メンバーが揃っていないチームは、そのレッグまたはセットは不戦敗とする。その後は5分ずつ次レッグまたはセットを進行し、メンバーが揃っていない場合は、その後のレッグまたはセットは不戦敗とする。

### 3. 試合開始

試合開始時は競技委員の指示によりチーム全員が整列し挨拶行う。

### 4. 練習

ゲームが開始された後の練習は自分のゲーム前の1スローのみとする。また他の台(控室マシン)も含めて、試合開始以降、練習することはできない。ゲーム中のフィニッシュおよびバースト後にボードに向かって投げるなどの行為も練習とみなす為厳禁とする。競技委員が注意を行い、従わなかった場合は退場となり、その後の試合には出場ができない。その場合人数が4名未満となった場合は、チームが失格となる。

### 5. 先攻後攻

予選ラウンドロビン～Best 8以下までは、全てのレッグ毎にそのレッグに出場する代表者がじゃんけん&コークを行い決定する。決勝、準決勝は、全てのセット毎にそのセットに出場する代表者が上記と同様にコークを行い決定する。コークで勝ったチームは1LEG目は先攻、2LEG目は後攻。3LEG目を行う場合は、再度コークにて決定。

### 6 コーク

コークはセンタービットに近い方が勝者とする。同じ距離だった場合、先攻後攻を入れ替えて行う。その場合、刺さっているダーツは、抜くものとする。また後攻が投げボードに刺さった時に先攻のダーツが落ちた場合は落ちた先行がやり直しを行い、お互いが刺さるまで続ける。先攻がブルもしくはインナーブルに入った場合も抜かずに後攻が投げる。ただし、センタービットに入った場合は、後攻が確認後抜いてから投げる。

### 7. ゲーム中の禁則事項

ゲーム中は下記の行為を行ってはならない。

- 1) 相手を誹謗中傷するような応援。
- 2) スロー時の妨害行為。
- 3) 過度の声を張り上げる、暴れるなどの他の客への迷惑行為。

このような事象があった場合、相手チームキャプテンは競技委員を通じ抗議を行い、改善されない場合は、試合を中止、不戦敗となる。

### 8. ゲーム中の順番間違え

ゲーム中に、ダブルス、またはガロンのチーム内の順番が入れ替わるなどの事象が発生した場合、そのレッグまたはセットは入れ替わったチームの不戦敗とする。不要なラウンドスキップによって、先攻後攻が入れ替わった場合等は、ラウンドを戻して再開とする。

### 9. オーダーシート

キャプテンはオーダーシートに結果を記入し、両チームキャプテンが双方のオーダーシートを試合終了後に速やかにコントロールに提出しなければならない。

### 10. 重複試合

下記のゲームに関してはそれぞれのルールにしたがってオーダーを組まなければならない。

第1試合01ダブルスと第2試合クリケットダブルスは、選手が重複して出場できない。

シングルス4試合は選手が重複して出場できない。

重複が確認された場合その試合は不戦敗となる。この場合オーダーを交換した時点でオーダーが確定するため、重複試合は不戦敗となる。しかし最後の試合が終了したとき、その間に重複に気付かなかった場合、試合はそのまま成立する。

#### 11. 反応と誤反応

投げたダーツが刺さった場所と反応が異なる場合、予め刺さっていたダーツに接触等の場合は反応が優先される。また明らかに誤反応だった場合は戻して修正を行う。反応せずにダーツ（この場合バレルを指す）が落ちた場合は無反応となり1スローしたものと見なされる。

#### 12. 途中退場

試合の途中でやむを得ない事情によりメンバーが試合に出場できない状態になった場合、それ以降できないゲームは不戦敗となる。この場合オーダーはすでに確定しているため、オーダー表に記載されていない選手は代わりに出場することはできない。

#### 13. 試合終了

全試合が終了後、両チームキャプテンおよび代表者は、お互いのリザルトを確認し、試合開始時と同様に整列し、競技委員が成績を発表しその後、挨拶および参加者全員が握手を行い健闘をたたえる。

#### 14. 試合形式

<ラウンドロビン>

予選ラウンドロビンは全7レッグ制とし1レッグ1ポイントとして換算する。全ての試合を行い、勝利チームには勝利ボーナスポイントとして、2ポイントが付与される。試合は2台を使用し、2レッグずつ同時進行で、左の台で奇数試合、右の台で偶数試合を行い、最後のガロンは左の台で行う。

<決勝トーナメント1、2回戦>

予選ラウンドロビンは全7レッグ制とし1レッグ1ポイントとして換算する。4ポイント獲得で勝利となり、その後のレッグは行わない。試合は2台を使用し、2レッグずつ同時進行で、左の台で奇数試合、右の台で偶数試合を行う。4P先取で試合を行うため、試合スコアが3-1になった時点でその後は1レッグずつ行う。1台使用の場合は左の台で行う。

<決勝、準決勝>

セットマッチは3レッグマッチとし、2レッグ先取とする。また4セット先取したチームが勝利チームとなりその後のセットは行わない。試合は2台で実施される場合もあり、その場合はラウンドロビンと同様とする。4P先取で試合を行うため、試合スコアが3-1になった時点でその後は1セットずつ行う。1台使用の場合は左の台で行う。

#### 15. リミットラウンド

基本的なラウンド設定は下記とする。

701=15ラウンド 501=15ラウンド クリケット=15ラウンド 1101=20ラウンド

マシン設定が誤っていた場合も、上記設定ラウンドで終了する。但し、設定ラウンド以外でゲームを終了させてしまった場合は、そのゲームは有効とする。

#### 16. マシントラブル

マシントラブルなどによりゲームが中断した場合は、中断状況が再現出来る場合は、マシン復旧後に続きから試合を再開する。※必ず運営スタッフを立ち会わせて確認を行うこと。

中断状況が確認出来ない場合はそのゲームを最初からやり直すこととする。但し、故意的に電源を落とした等の場合、この限りではない。

#### 17. ラウンドロビンの順位決定

ラウンドロビン中の勝敗は、ポイント、得失レッグ差（勝レッグ-負レッグ数）、直接対決結果により順位を決定する。ポイントは1レッグ1ポイントとし、勝利チームは2ポイントが加算される。3チームが上記条件すべて同じだった場合は、第7ゲームガロン戦のPPDで決定する。さらに3チームが同時だった場合は、第7ゲームのメンバーによるカウントアップを行い、得点の高いチームが上位となる。この場合のカウントアップの順番は、予選ロビン番号の若いチームから行うものとする。

#### 18. 試合中の服装について

サンダル(クロックス型等も含む)・ヒール・タンクトップ・キャミソール・半ズボン・スカート等の極度の軽装での参加は出来ない。上半身は袖のあるシャツで試合に臨まなければならない。

また、競技委員が試合にふさわしくない服装と判断したプレイヤーは、試合に参加することは出来ない。

上記に該当するような服装で試合に臨んだ場合、装いを改めるまで試合は中止、着替えることが出来ない場合は該当プレイヤーの出場試合は全て不戦敗となる。

#### 19. 失格について

下記のいずれかに該当した場合は、失格となります。

- ① 相手を誹謗中傷するような応援。
- ② スロー時の妨害行為。暴れるなどの他プレイヤーへの迷惑行為。
- ③ 事務局が、大会進行の著しい妨げになると判断した場合。

集合時間にチームメンバーが4人以上会場に揃わない場合、大会への参加資格を喪失する場合もある。但し、交通機関の遅れ等によるやむを得ない事情がある場合には、上記に該当しない。

◆個人が失格となった場合

- ①失格となったプレイヤーは、その後の試合に参加することは出来ない。（オーダーに含まれていた場合も）
  - ②失格となったプレイヤーは、大会会場からご退出頂きます。
  - ③試合中に失格となった場合、そのレッグ及びセットは不戦敗とする。
- ※失格となったプレイヤーが、失格となる以前に出場したゲーム結果は有効とする。

◆チームが失格に該当した場合

- ①失格となったチームは、その後の試合に参加することは出来ない。
- ※上記の場合、行った試合も含めて全ての試合を不戦敗として処理する。
- ②失格となったチームは、大会会場からご退出頂きます。

その他のルールについては、競技委員の判断によるものとする。

以上