

The EAST SHINSAIBASHI Style Darts League

東心斎橋リーグについて

東心斎橋エリアのダーツバーにおける、ダーツを通じたコミュニティを広げるための交流戦システムです。初心者や女性の方も楽しく参加できるよう、様々な工夫を行ない、より多くの方がつながり、ダーツの魅力向上が出来ればと考えております。

また、2014年度3rd Seasonは、ホームショップとして18店舗様のご協力を賜り運営を行っております。御参加いただく皆様にはリーグ運営に支障をきたすような行為(飲食店における基本的なマナーを逸脱した行為、他チームメンバーの引き抜き行為、営利目的による他選手への接触)はご遠慮いただきます。当リーグの考えを充分にご理解の上、お楽しみくださいますよう、何卒、お願い申し上げます。

① ゲーム内容

| No. | 試合形式 | 試合内容 | 備考 |
|-----|--------|------------------------------|----|
| ① | ガロン | G1 1101 | ○ |
| ② | ガロン | G2 CRICKET | ○ |
| ③ | ダブルス | D1 701 | ★ |
| ④ | ダブルス | D2 CRICKET | ★ |
| ⑤ | トリオス | T1 CRICKET | ◎ |
| ⑥ | シングル | S1 501 | △ |
| ⑦ | シングル | S2 CRICKET | △ |
| ⑧ | シングル | S3 SHINSAIBASHI Style CHOICE | △ |
| ⑨ | ダブルス | D3 SHINSAIBASHI Style CHOICE | ★ |
| ⑩ | 変則ダブルス | D4 LOW COUNT-UP | ★ |
| ⑪ | トリオス | T2 901 | ◎ |

■参加人数の上限は特に設定しておりませんが、最低人員数4名は参加してください。

■ガロン(○印/①,②)は1人で最大2回まで参加する事ができます。

■トリオス(◎印/⑤,⑪)は1人で最大2回まで参加する事ができます。

■ダブルス及び変則ダブルスの全4試合(★印/③,④,⑨,⑩)のうち、1人で最大2回まで参加する事ができます。

■シングルス(△印/⑥,⑦,⑧)は1人1回のみしか行えません。

■⑩試合目の試合はダブルスですが各プレイヤーは8ラウンドずつスローし、チームのトータルスコアで勝敗を決定してください。ホームコークにて先行(1P, 3P)/後攻(2P, 4P)を選んでください。

■⑩試合目LOW COUNT-UPのOut Bordの記述は所定の欄に、分かりやすく(正の字等で)記入してください。Out Bordまたは弾かれたダーツが無反応だった場合(D-1ではOutと表示されることがある)は、50点加算。ダーツマシンの反応を最優先とするが、明らかに刺さっている場所と異なる場合(スタックによる誤反応等)は両キャプテン確認・同意の上でD-1はRewind 1 shotで戻し、Darts Liveは手計算にて対応してください。

■「SHINSAIBASHI Style CHOICE」は、「701」or「501(DoubleIn/DoubleOut/SeparateBull)」or「S.クリケット」の中でのチョイスです。コークにて先攻orゲームを選んで進行してください。

■ゲームのラウンド設定はマシンによって異なります。

ハッピーアワーなどの設定はリーグ戦時において、金額/ラウンド設定ともに標準(オーダーシートに記載)に戻して頂く必要があります。

② 先攻・後攻の決定と投げる順番

■ホームからコークを行い、先攻/後攻(ゲーム)を決定してください。

■ダブルス以上の複数人でのゲームを行う場合は、オーダーシートに記入した順でスローする。

③ 勝利ポイントとボーナスポイント

■勝利ポイントは1ゲームにつき1ポイントです。勝利チームにはボーナスポイント+1ポイント付与します。

④ 各種ゲームの勝敗決定

■01ゲーム

設定ラウンド内に勝敗が決まらない場合は、残点数に関わらずセンターコークで勝者を決めます。尚、先攻チームからのコークにより勝敗を決定してください。

■S.クリケット

設定ラウンド内に勝敗が決まらない場合は、残点数の高いほうが勝利です。尚、残点数が同点の場合は、先攻チームからのコークにより勝敗を決定してください。

■LOW COUNT-UP

Total scoreが同点となった場合は、先行チームからのコークにより勝敗を決定してください。

⑤ 開始時間及びデフォルトについて

- 20:30には両チームの全メンバーが揃い、挨拶の後にゲームをスタートしてください。
万が一止むを得ない事情でチームメンバーが遅れるなどして参加を希望する際は、必ず対戦相手の代表者(キャプテン)に説明の上、両チームメンバー合意のもと、ゲームの順番を変更し試合を行うことができるものとする。
- 2試合以上のゲームを複数台にて同時進行する場合
必ず対戦相手の代表者(キャプテン)に説明の上、両チームメンバー及び開催店舗の合意のもと可能とする。
(但し、複数台使用する場合の確認は試合開始20:30までとする)
- 規定人数未達による試合でのルール
定刻でチームメンバーが3名の場合で、遅れても参加者が来る見込みが無い場合は、ガロン2試合、⑩試合目の変則ダブルスを除いた計8試合を行う。その際規定人数に満たないチームは6勝以上したとしても取得ポイントは5ポイントが上限となる。除いた試合3試合に関しては不戦敗となる。逆にメンバーの揃っているチームは、不戦勝の3試合と行った試合での勝ち数をプラスし6勝に満たない場合(実際に行う試合で2勝以下)でも6ポイント+1(勝利ボーナスポイント)の計7ポイントは保証されるものとする。
- 定刻にて試合参加メンバーが2名以下となった場合、全ての試合が不戦敗(デフォルト)となり、揃っているチームが12ポイント(ボーナスポイント含む)を取得するものとする。
- やむなくデフォルトとなる場合、対戦相手及び試合開催店舗への速やかな連絡をお願い致します。
- デフォルトしたチームがアウェイの場合
代表者(キャプテン)が、対戦相手のホームへ出向きリザルトシートにサインを頂いてください。
- デフォルトしたチームがホームの場合
デフォルトしたチームのホーム戦であっても、代表者(キャプテン)が対戦相手のホームへ出向きリザルトシートにサインを頂いてください。
- デフォルトしたチームは店舗代表者又はチーム代表者を介して、対戦店舗の代表者へペナルティーとして10,000円のお支払いをお願い致します。
- デフォルトがあった場合
1期中に2度以上デフォルトがあったチームは、次期の出場を停止とする。
1年間を通して3度以上デフォルトがあったチームは、翌年度の出場を停止とする。

⑥ リザルトシート記入及び試合結果について

- リザルトシートの出場選手記入欄には、必ず登録用紙で登録済みの苗字のみ漢字でお書きください。
(同じ苗字の方が2名以上在籍されている場合は、出場が1名の場合であってもフルネームでお書きください)
- リザルトシートは、チーム名・出場選手名・スタッツだけでなく、使用マシン・グループ・日付・選択ゲーム・勝敗(O/X)・勝利ポイント・ベストスタッツ・勝利チーム・サイン全ての項目に記入があるもののみ有効とする。
但し、勝利ポイントは勝利した数のみ記入してください。(ボーナスポイントは含まず記入)
ベストスタッツが複数名ある場合は、全ての方の氏名をお書きください。(501ハードルールも対象)
- 全試合終了後、リザルトシート記入の後に双方の代表者(キャプテン)が必ず内容を確認しサインする。
双方の確認が終わった後、24時間以内にリザルトシートを事務局(Harrow's)にFAXお願いします。

⑦ グループ編成について

- チームの増減に伴い、スムーズなリーグ運営と進行を行なうべく、戦績により所属グループを決定します。
順位は上位から決定しますが、新規チーム加入時のグループ編成は原則、最下位からの登録となります。
1グループは原則4~6チームまでとし、全体的なバランスを考慮した上で決定させていただきます。

⑧ 昇格・降格によるグループの入れ替えと、入替戦について

- 昇格・降格について
各グループにてリーグ戦を行い、結果の戦績に対して新規加入とは別に昇格・降格制度を設けます。
最上位グループをAグループとし、以下B・C・Dとチーム増加にあわせグループを設定しますが、Bグループ以下は上位1チームが上位グループに昇格し、最下位1チームが下位グループに降格します。
(但し、Aグループは最上位グループのため最下位1チームが自動降格するのみ)
- 入替戦
リーグ対戦が全て終了した結果、上位グループの最下位より1つ上(ブービー)のチームと、下位グループの上から2番目(2位)のチームが、プレイオフ戦としてリーグ戦と同じゲーム設定で試合を行い、勝敗の結果で勝ちチームが上位グループ、負けチームが下位グループへと移動します。
(但し、Aグループは最上位グループのため最下位より1つ上(ブービー)のチームのみ対象)
試合場所は、上位グループチームのホーム(リザルト記入等含む)で、時間はリーグ戦と同じ時刻に行ないます
入替戦は勝敗が確定しても、必ず全ての試合を行ってください。

