

オンライン 進行運営マニュアル

☆ 試合開始前 ☆

●リーグ当日で使用するマシンは基本的には1台とします。

店舗様の環境により異なるが、ホーム店舗は、各チーム用の着席スペースを用意してください。

リーグ使用台の隣の台は開けることが望ましいが、ホーム店舗の環境により、判断はホームチームに任せます。

●両チームとも、試合開始前までにオーダーシートを作成してください(漢字フルネーム)。

※1…試合開始時に最低 4 名のプレイヤーが揃っていないとデフォルトになります。

※2…試合開始時にいないメンバーをオーダーに入れておくことは可だが、その LEG に間にあわない場合は、その LEG は不戦敗とします。

●ホームマークのついているチームが対戦相手のお店に電話連絡をして試合を始められるか確認と挨拶をして試合を開始してください。

☆ 試合進行 ☆

●マシンのリーグモードを使用してください。

※プレイヤーの出場回数制限は 8 ゲームです。

→9Leg 以上参加しているメンバーがいたにも関わらず、オーダーに組み込んでいた場合、その Leg はカードを挿入してもエラーとなり、そのメンバーは、ゲームに参加することが出来なくなり、その場合はその Leg は不戦敗となります。(原則メンバー変更は認められない。)

この場合は、モニターのメニュー操作で、強制終了しそのゲームの勝敗を決定し、その後の Leg はそのままオーダー通りに進めてください。

●オーダーについて

試合は、あらかじめ作成したオーダー通りに行ってください。

記入の順番とスロー順は合っていないと構いません。

Leg ごとに、キャプテンが参加するプレイヤーの名前を呼び上げ、その参加 プレイヤーのカードをカードリーダーにセットすることを推奨します。

※スロー前に自分の名前が画面に表示されているかの確認を習慣づけてください。

※1…参加プレイヤーを間違えた場合

→オーダーと参加しているプレイヤーが異なっていた場合

確認後にスタートしているので、その LEG はそのままプレーする。(やり直しやプレイヤーの入れ替えは認められない。)その後の LEG についてもあらかじめ作成したオーダー通りに試合を続けます。このプレイヤー違いにより、その後の参加 LEG 数が上限なってしまった場合、その LEG は原則不戦敗となります。

※2…投げる順番が、オーダーと異なってしまった場合

→参加プレイヤーは合っていたが、ゲーム開始時から投げる順番が異なってしまった場合は、オーダーシートの順に関係なく、マシンに表示されている順序でゲームを進行してください。

ゲーム途中での順番を飛ばしてしまった場合は、次のラウンドを0点でチェンジをして、順番を修正してください。ゲーム終了後に発覚した場合は、そのゲームは終了した結果で成立とします。

※3…プレイヤーとカードが異なっていた場合

→オーダーとプレイヤーは合っていたが、使用するカードが他人のものだった場合(故意か否かに関わらず)、そのゲームは負けになります。

●登録したカードを使用し、ハンデ戦で試合を行ってください。

事前に登録していないプレイヤー(登録していないカード)は参加出来ません。

※カードの紛失または、所持忘れについては、定められたリーグ開始時刻までにカードデータの移行を行ってください。

※基本的に当日のメンバー追加登録は出来ないのをご了承ください。

※リーグはQRには現在はまだ対応していません

☆ GAME 中の注意点 ☆

●練習スローは、LEG 毎におこなって良いが、1人1スローとします。

●1legの先攻は機械がランダムで選びます。以降、負け先となります。

●試合会場で空き台がある場合でも、試合に参加しているプレイヤーは、(GAMEに参加していないプレイヤーを含む)空き台を利用しての練習スローは禁止いたします。

●刺さったダーツとスコアが異なる場合、スコアを優先とします。リバーサラウンド機能がありません。すべてにおいて反応優先となります。

●タイブレイクについて

同点など、勝敗が付かない場合は、「TIE BREAKER」で勝敗を決めます。自動で起動します。

コークではなく、1本投げて得点の高い方が勝ちとなります。

※TIE BREAKER 起動条件

・01 両者があがれない場合

・Cri 両者が同点でラウンドオーバーした場合

●ゲーム中のアレンジ等のアドバイスは、そのリーグに参加しているプレイヤーに限ります。リーグは投げていないプレイヤーを含めて全員での参加という認識とするので、アドバイスは可とします。

●マシンのフリーズ、通信障害などにより、試合の進行が不可能になった場合、マシンを再起動し、そのLEGのスタートからやり直してください。

通信障害から回復しない場合(オフラインのままの場合)は、通信障害を起こしているチームは途切れた以降の leg は負けとします。

どちらかの判断が付かない場合は、復旧努力をしてください。

※通信障害のトラブル対応については、別紙を参照してください。

●円滑に試合を進行していくために、1 スロー(3 本)は 30 秒以内に完了するように努めてください。

●試合中に不明な点があれば、規約などを確認しあうようにしてください。

☆デフォルト処理

●やむを得ない事情により、デフォルトが発生してしまった場合、ゲームが配信されている店舗のマシンでのデフォルト処理が必要となります。

リーグモードから当該試合を選択し、参加メンバーのカードを差してください。

その後、30 分待つと不戦勝となります。

☆ 試合終了後 ☆

●試合が終了したら、両チームで整列し挨拶をして、終了してください。

●試合結果の報告

※マシントラブルや、インターネットトラブルにて、試合が途中デフォルトの時は、試合結果を FAX してください。

☆with コロナについて☆

- ・ハイタッチ・握手は避けてください。
- ・熱のある方や、体調が悪いメンバーには無理をさせないでください。
- ・マスク着用はプレイ中もして頂いて構いません。プレイ以外はしてください。
- ・大声での応援などは控えてください。
- ・来店時、お店から検温・消毒などの指示があった場合は従ってください。
- ・投げる順番を待つときは投げているプレイヤーから一定の距離を保って待ってください。
目安としては、プレイゾーン(スローラインより120センチ)より後ろで待ってください。
- ・自治体・政府より店舗営業時間に規制があった場合は、規制期間中は中断し、規制解除7日後に再開します。
それによるPO、ファイナルのスケジュールは改めてホームページにて発表します。

JAPAN LEAGUE 関東用 HP <http://jpl-kanto.club/>



規則・オーダーシート他・各種書類のダウンロードはホームページにあります。

<https://jpl-kanto.club/seat-download>