

JAPAN LEAGUE 規約

関東エリア用

一般社団法人 ダーツジャパン

<リーグ概要>

- ・ 店舗ごとに 4 名から 20 名までの「チーム」を構成し、1 シーズンに同一ディビジョン内にて HOME&AWAY 方式の総当たり戦を行います。JAPAN LEAGUE(以下 JL)では、試合の勝利数ではなく、獲得ポイントの累計によって最終順位を決定します。
- ・ 試合では DARTSLIVE2・3 での「リーグモード」を利用しゲームを行い、勝敗およびゲームス
タッツは自動集計を行いません。
- ・ シーズンごとにシーズン優勝チームを決定し、代表チームは、関東代表としてスーパーリーグ
(全国大会)に招待されます。

<店舗参加資格>

- ・ JL への参加は、DARTSLIVE2・3 が 1 台以上設置してある店舗で、且つ一般社団法人ダ
ーツジャパン(以下 DJ)が認めた店舗に限ります。終日投げ放題営業店、1 ゲーム 100 円
未満設定の店舗の参加はお断りさせていただきます。
- ・ JL への参加は、参加チームがダーツを投げる環境が整っていること(席の確保、応援ができ
るなど)、またドリンク類の提供がしっかりとできることが条件です。

<JAPAN LEAGUE 店舗加盟料>

- ・ 加盟料の支払いをもって、JL への加入が認められたものとします。
- ・ 加盟料については、所属するブロックのチーム数によって以下のように決定します。

6チーム:10000円、5チーム(3チーム2回転):8000円、4チーム以下:6000円

<JAPAN LEAGUE 会員 年会費>

- ・ JL の試合に出場するには、JL に登録し JL 会員となる必要があります。JL 会員の会費は、
1 プレイヤー1 シーズン 1200 円となります。
- ・ リーグ期間中の途中退会による会費の返金は出来ません。
- ・ JL 会員は、ダーツライブカード ID の登録が必要になります。

**※店舗加盟料及びプレイヤー会費が支払われていない場合、翌シーズンへ
参加は出来ません。同様にプレイオフへの出場も出来ません。**

<エリア>

- ・ JL は、北海道、東北、関東、東海、関西 のエリアにおいてリーグ戦を開催します。

<ブロック>

- ・ 各エリアの中にはいくつかのブロックが存在します。シーズン終了時には、ブロックごとにプレイオフを行い、シーズン終了時にはシーズン代表を決定します。

<リーグ>

- ・ 各ブロックの中にはいくつかのリーグが存在します。1つのリーグは3チーム以上のチームによって構成されます。
- ・ 各リーグの上位2チームはプレイオフ出場資格が得られます。

<チーム>

- ・ 1チームは4名以上20名以下の「プレイヤー」によって構成されます。
- ・ 1店舗あたりのチーム数は「ダーツライブ 2・3 設置台数×2」チームまでとします。
- ・ チームには、必ず「チーム名」を付けて登録してください。
- ・ 各チームは、キャプテンを選定してください。キャプテンはホームでの試合において、ゲームシートへの記入およびゲームの進行を行う責任を負います。
- ・ 試合には、登録プレイヤーの中から4名以上を選出して（「出場プレイヤー」と呼ぶ）参加します。登録プレイヤーのうち、ゲームを行わない参加者は「観戦者」とします。

<関東エリアルール>

- ・ **関東エリアは2部制のオーダー制を取り入れます。**
- ・ **ゲームフォーマットは13ゲームで行ないます。**
- ・ **前半6ゲーム、後半7ゲームのオーダーシートを作成し、お互いのチームで確認しあいます。**
- ・ **試合当日、最低4名以上が開始時間に揃ってなければなりません。**
但し、2部制のオーダーシートを出すので後半戦の試合に間に合ったプレイヤーは、後半戦から出場出来ます。
プレイヤーの出場回数制限は7ゲームです。
- ・ 開催期間中にプレイヤーの追加登録は可能です。追加登録は、追加専用フォームに必要

事項を記入し申請をしてください。ダーツライブ HP に名前があがった時点で完了するものとします。

※追加登録に要する期間は 2 日間となりますので、ご了承ください。

直前での追加登録は反映されない場合もございますので、ご注意ください。

- ・ 追加登録されるプレイヤーの JL 会費は、**シーズン終了後**に店舗様にご請求致します。

<プレイヤー>

- ・ 試合会場ではアルコールが提供されるので、プレイヤーは 20 歳以上とします。
- ・ プレイヤーは 30cm 未満、25g 以内のダーツを使用してください。用具違反は即時当該マッチの負けとなります。
- ・ プレイヤーは、リーグ開催期間中にチームを原則として、移籍することはできません。

<ゲストプレイヤー>

- ・ 関東エリアは、オートハンデルールを採用しますので、ゲストカードの使用は無しとします。
(当日助っ人の参加は認められません。)

<プレイヤー登録>

- ・ 試合に出場するためには、予め「ダーツライブオフィシャルリーグ」ページから各チームへのプレイヤー登録(ダーツライブカード ID の登録)が必要になります。試合に出場できるプレイヤーは、登録が完了しているプレイヤーに限ります
- ・ **登録するライブカードは普段使用しているカードを登録することとします。**
シーズン中でも、明らかに低いレーティングのカードを使用していた場合、事務局がカードのレーティングを変更できるものとする。
- ・ 既に JL に加盟している(いずれかのチームに所属している)プレイヤーが、他のチームで試合に参加することは出来ません。(ただし県と参加店舗が違う場合、オンラインの場合は有り)
- ・ カードのパスワード設定がされていないプレイヤーは、JL に参加出来ません。

<年間スケジュール>

年 3 シーズンを行います。開催期間はホームページをご覧ください。

<オフシーズンイベント(プレイオフ)>

- ・ 各シーズンの間には、各リーグ上位 2 チーム同士によるプレイオフを行います。
- ・ プレイオフを勝ち上がったチームによる、シーズンファイナルが開催されます。
- ・ **シーズンファイナルの代表チームは、その年度の関東代表として、スーパーリーグへ派遣され**

ます。スーパーリーグへ出場できるチームの条件としては、年度の 2/3 を JAPAN リーグに参加していることが必要となります。(ただし、3rd シーズン新規エントリーチームは除く)

- ・ プレイオフイベントの会場および日程については、運営事務局が決定するものとします。
- ・ オフシーズンイベントの詳細に関しては別途ご案内致します。

<イベント(チャレンジ)>

チャレンジは不定期で行われます。基本、開催シーズンに参加しているプレイヤーが対象になります。開催などは、ホームページでご案内します。

<競技方法> *「GAME」は試合中の各ゲーム(LEG)を意味します

- ・ 1 試合は 13GAME から成り、それぞれの GAME の勝者が 1 ポイントを獲得します。勝利チームポイントとして 2 ポイント獲得します。
- ・ 競技種目とゲームルールは別紙の表の通りです。尚、ダーツライブ 2・3 でリーグモードが利用できない場合や試合中にオフラインになり回復できない場合は、マニュアルハンディルールで試合を行って下さい。
- ・ 第 1 GAME の先攻は、コインフリップコークにて決めてください(1 Leg 目 参加プレイヤーの代表)。それ以外の GAME については、すべて前 GAME の敗者が先攻となります。ただし、4 チーム(4 人)でプレイする競技については、前 GAME の敗者チームが 1、3 番目、勝者が 2、4 番目にカードを挿してプレイしてください。
- ・ その他ゲームルールに関しては、「ゲームルールとマナー」に定めます。
- ・ ハンディキャップ戦(以下 HCP 戦)においては、ダーツライブのオートハンデ機能を利用します。

※ダーツライブ2リーグモードでは、カードを挿した時点で、オートハンデになります。

- ・ プレイヤーおよび観戦者は最低限のマナーを守り、プレイまたは観戦してください。
- ・ 前項の「最低限のマナー」とは、プレイヤーがスローラインに立ってから 3 本のダーツを投げ終えるまで声を出さないことを意味します。
- ・ 参加チームおよびプレイヤーは規約を遵守し、互いに気持ちよくプレイできるよう努めてください。

<出場プレイヤー登録(試合当日)>

- ・ 1 人のプレイヤーが 1 日の試合において出場可能な GAME 数は最大 7Leg とします。
- ・ 各チームは、試合開始前にキャプテン同志で、オーダーシートを確認してください。試合開

始後、プレイヤーを変更することはできません。試合開始前に両キャプテンの確認の上、出場規約違反が判明した場合は修正可能です。

- ・ **両チームのキャプテンは必ず試合開始前にお互いの出場メンバーに規約違反が無いか確認して下さい。**

<試合日程および試合結果の報告>

- ・ 開催地と試合日程については、ホームページ(ダーツライブオフィシャルリーグページ)において見ることができます。原則として、試合開催曜日は固定されるものとします。
- ・ **ホームチームのキャプテンは、試合進行責務があります。**
- ・ 両チームのキャプテンは、試合開始前に、必ず出場プレイヤーの確認を行ってください。
- ・ JLの試合結果は、所定のオーダーシートに記入してください。不測の事態に備えて、必ずオーダーシートに勝敗の記入をしてください。

<試合開始時刻>

- ・ 試合開始時刻は、原則的に8時30分集合9時スタートとするが、各リーグにより異なります。(リーグ毎に協議し調整して下さい。)
- ・ 各チームは、試合日の7日前までは、相手チームと協議を行い、試合日、開始時刻等を変更することができます。変更があった際は事務局へ必ず日程変更申請して下さい。
- ・ 試合当日、試合開始時刻に間に合わないチームは、開始時刻より前に、必ず開催店舗へ連絡を入れてください。
- ・ 試合当日、試合開始予定時刻より30分以上遅れたチームは不戦敗となります。不戦敗の場合は、<不戦敗>の項に記されたペナルティが課されます。ただし、やむを得ない事情で相手チームが了承した場合のみ試合を行うことができます。

<出場フィー、および追加ドリンク>

- ・ **出場フィーは、1試合1人1,000円とします。出場フィーには、店舗チャージ+1ドリンク(開催店舗が指定するメニューから選択)が含まれます。**
- ・ 出場フィーは、試合開始前にチームの代表者がまとめて開催店舗に納めてください。
- ・ 試合会場は、出場者に対して、フィーを支払った後は、開催店舗の通常価格にて飲食物の提供をしてください。
- ・

<日程の変更>

- ・ 原則として日程の変更は行うことができませんが、やむを得ない事情がある場合に限り、対戦相手チームの了承のもとに試合日を変更することは可能とします。その場合、原則として、予備週が指定してされている場合は予備週か、開催予定日の同一週内で開催してください。
- ・ 日程の変更がある場合は、該当店舗同士で話し合い、合意が取れた場合担当者に連絡して下さい。担当者より事務局へ報告となります。
- ・ 基本的に、試合 7 日前以降の日程変更は出来ません。ただし、両チームの了承があり、運営事務局がやむを得ない事情と認めた場合は変更出来るものとします。

<不戦勝・不戦敗>

- ・ 試合当日、チームの出場プレイヤーが 4 人未満となった場合、または、試合開始時間の 30 分後までに試合を開始できない場合、そのチームは不戦敗となります。
- ・ 不戦勝のチームは勝利ポイント「1 試合最大ポイント 13-0」+勝利ポイント 2P での勝利となります。
- ・ 不戦勝のチームがホームの場合、不戦敗のチームは、両チーム分の出場フィーおよびゲームフィーを会場ショップに納めなければなりません。(対象人数は両チームとも最低出場人数の 4 名とする。)
- ・ 不戦勝のチームがアウェイの場合で、アウェイチームが会場まで行っていた場合は、不戦敗のチームは、その交通費を支払ってください。

※その場合の交通費は該当店舗の最寄駅間の電車代×人数分とする。

ただし、アウェイチームが会場に行っていない場合はその限りではない。

- ・ この不戦勝、不戦敗のルールはプレイオフにも適用され、不戦勝のチームは自動的に次のステージに進みます。

※このデフォルトの判断と、相手チームへの通達が 24 時間前までに完了している場合は、金銭的ペナルティは発生しません。

<競技マシン>

- ・ ダーツマシンが複数台あるショップにおいては、基本的に1台で試合を行って下さい。
- ・ 日程の都合上、ひとつの会場で、別のリーグの試合を同時に行うことも可能とします。ただし、会場に十分なスペースがある場合に限りです。

<チーム表彰>

リーグの順位は以下の順で順位付けをします。

- ① 総獲得ポイント数
- ② 勝ちポイント数の多いチーム
- ③ 直接対戦時の勝ちポイント数
- ④ アウェイ試合の勝ちポイント数
- ⑤ 試合の勝利数

<付則>

- ・ JAPAN リーグ関東事務局は、競技が終了し、オーダーシートに両チームがサインをした点でその試合は成立したものとみなし、その結果を尊重します。ただし、規約の重大な違反(重複エントリーや参加資格のないプレイヤーの出場など)が発覚した場合は、試合終了日以降であっても、遡ってデフォルト(違反チームが0-13で負け)とする場合があります。この遡る日時に関しては、次の試合が始まってしまった時点で、期限切れとなります。また、このような重大な過失について発生するペナルティに関しては、事務局の判断に一任するものとします。
- ・ **リーグ登録カードのレーティング詐称があったと、事務局が判断した場合、該当プレイヤー、該当チーム、該当エントリー店舗への罰則を科す場合があります。罰則内容に関しては、事務局の判断に一任するものとします。**
- ・ 試合当日に動画撮影または写真の撮影がある場合がありますが、出場者および観戦者の肖像権は運営事務局にあるものとします。
- ・ リーグ戦開催期間中にチームが消滅した場合、それまでの全試合をデフォルトとします。また、消滅したチームのホームショップは、未消化のアウェイ戦の会場ショップに反則金を払わなければなりません。反則金は、不戦敗の項に定めた「両チーム分の出場フィーおよびゲームフィー」とします。ただし、やむを得ない事情(店舗閉店など)があると事務局が判断した場合はその通りではありません。
- ・ ホームショップが閉店、若しくは店舗の参加資格がなくなった場合でも、ホームを変更しチームは存続できるものとします。

- ・ 不測の事態によって試合の開催が困難な場合は、その都度協議して対応を決めるものとします。
- ・ プレイオフについては、1 次プレイオフは、ブロック 1 位をホームとする。2次プレイオフは、勝 P/G を使い、高いチームをホームとする。(勝 P なのでボーナス P は含まない。)
- ・ シーズン途中で Rt.が大幅に変化した場合は、プレイヤーは自主的にリレートの申告を行うものとする。

JAPAN LEAGUE ゲームルールとマナー

- 1、ゲームを始める前に必ずオーダーシートを漢字フルネームで記入し、ホームのキャプテンに提出し両キャプテン立会いの下、オーダーに違反が無いか確認して下さい。
また、確認後はホームチームのキャプテンが両チームのオーダーシートを管理してください。
プレイヤーは互いに挨拶をしてゲームを始めます。挨拶後の練習は 1 人 1 スロー (3 本) とします。
- 2、第 1 GAME のみ、先攻・後攻をコインフリップ & コークによって決めます。
コークでは、コインフリップの勝者から先に投げ、センターに近い方が先攻となります。
ダーツが刺さるまでスローイングは続けてください。
センターからの距離が同じ場合は、順番を入れ替えて再び 1 スローずつ行ってください。
後から投げたプレイヤーのダーツによって、先に投げたプレイヤーのダーツが落ちてしまった場合も、順番を入れ替えて再びコークを行ってください。
先に投げたプレイヤーのダーツがインブルの真ん中に刺さった場合は、後から投げるプレイヤーはそのダーツを抜いてから投げるができます。
※その他、コークが必要なゲームに関してはそのゲームルールに則して下さい。
- 3、プレイヤーは、投げる前にモニターを見て、必ず自分の順番であることを確認してください。
- 4、プレイヤーチェンジの前に投げてしまった場合は、そのダーツは無効です。
- 5、機械の不具合により、ダーツが刺さったにもかかわらず反応しなかった場合は、セグメントを相手プレイヤーに押しもらってください。
- 6、刺さったターゲットとマシン表示の反応スコアが異なった場合、刺さった場所優先とする。
但し、明らかにマシンの不具合と思われる反応については、両チームで確認のうえ、正しいスコアに訂正する。

- 7、プレイヤーが順番を間違えた場合、そのケースにより対応方法が異なりますので、ご注意ください。
(運営マニュアル参照)
- 8、7の順番を間違えた場合、それが明らかな故意をもってされたと判断されたときは、事務局が当該チーム、店舗へ罰則を科す場合があります。
- 9、プレイヤーが使用するカードを間違えてゲームを開始してしまった場合、そのゲームは負けになります。
- 10、スローラインより近づいて投げた場合はファウルスローとなり、そのラウンドは無効になります。
- 11、01 ゲームにおいて両チームが規定ラウンド内にフィニッシュできなかった場合、ノックアウトコークルールを採用します。
※ノックアウトコークとは
お互いの代表者が1投ずつブルを狙って投げ、片方のチームが入れて、もう片方のチームがはずすまで、コークを続ける。(ピット数は関係ないものとする。)
投げる順番はその際行っていたゲームの通りとする。
※サッカーのPK戦のような形で行います。
例)ダブルスで行っていた場合(下記の順で1投ずつ投げる。)
Aチーム vs Bチームの場合
Aチーム PlayerA1→Bチーム PlayerB1→Aチーム PlayerA2→Bチーム PlayerB2
どちらかが、ブルを入れる、または、はずすまで行って下さい。
アゲインの時は、2本のダーツを抜いてから次のプレイヤーが投げて下さい。
ノックアウトコーク時の順番はそのゲームの先攻から投げて下さい。
- 12、クリケットゲームにおいて規定ラウンド内に終了しなかった場合、得点の多い方が勝ちとなります。
得点が高点だった場合、01GAME同様、ノックアウトコークにて勝敗を決定します。コークを行うプレイヤーは各チームともそのGAMEのオーダーと同様に投げて下さい。
- 13、フリーズ501ゲームにて、ブルスタートをしてしまった場合は、リバース・ア・ラウンドを使用して、そのラウンドのスコアを0点にしてゲームを進めてください。
- 14、最終ゲームの1101を6-6で迎えた場合は、コークにより先攻後攻を決定してください。
この時のコークの順番はコインフリップで決めてください。
- 15、ゲームルールや規約に対する重大な違反(未登録プレイヤーや重複プレイヤーの出場、参加資格のないプレイヤーの出場など)は、当該試合のデフォルトとします。

- 16、プレイヤーおよび観戦者は、対戦相手へのヤジや暴言を慎んでください。また、対戦相手のプレイの妨げになるような行為があってはなりません。
- ゲームのアドバイスに関しては、そのリーグに参加しているプレイヤーに限ります。同チームでリーグに参加していればアドバイスは認められます。
- 17、試合中の練習スローはインターバル以外禁止します。
- すでに自分の出場ゲームが終わっているプレイヤーも、最終ゲーム終了までは他の台で投げるのも原則禁止です。
- 18、円滑に全13ゲームが終了するように、各プレイヤーは1スロー30秒以内で完了するように努めてください。
- 19、全マッチがすべて終了したら、ホームチームのキャプテンはオーダーシートに相手チームのキャプテンからサインをもらってください。
- このサインをもって、その試合は完了、成立したこととみなし、その結果を尊重します。
- 20、ゲーム途中でマシンのフリーズなど、ゲームの続行が不可能になり、再起動してゲームを再開する場合、そのレッグのラウンド1からのやり直しとなります。
- 21、そのほか、不測の事態が発生した場合は、その都度協議して対応を決めます。

【JAPAN LEAGUE 関東エリア 運営事務局】

Mail info : sugie@flecha.co.jp

FAX:03-6736-0323

リーグ関連ホームページ <http://jpl-kanto.club/>

<http://www.dartslive.jp>

<http://www.darts-japan.or.jp/index.html>

