

# JAPAN LEAGUE 規約

関東エリア用オンライン用

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 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 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 設置台数×1×曜日」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>

- ・ **ゲームフォーマットは13ゲームで行ないます。**
- ・ **13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。**  
**プレイヤーの出場回数制限は8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。(ただしオンライン以外の場合是有り)
- ・ 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。
- ・ 第1GAME の先攻はマシンがランダム決定はます。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。
- ・ 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、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 8Leg とします。**

## <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。
- ・ **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。

- ・ 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。

#### <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、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。
- ・ 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。

す。

- ・ 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て下さい。  
ゲームを始める前の練習は1人1スロー(3本)とします。
- 2、**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。**
- 3、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。
- 4、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、カメラなどにアピールをしてから、刺さった点数を押してください。
- 5、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、反応を優先とする。
- 6、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)
- 7、**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。**
- 8、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、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。
- 12、プレイヤーおよび観戦者はヤジや暴言を慎んでください。また、プレイの妨げになるような行為があつてはなりません。  
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。
- 13、試合中の練習スローは禁止します。  
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。



- 14、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。
- 15、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。
- 16、ゲーム途中での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。
- 17、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](mailto: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>

