

LEAGUE SEIBU

[2017.9.21 改訂]

試合のためのルールブック

※ リーグ参加プレイヤーは必ずご一読ください。

LEAGUE SEIBU!

◆ マッチ・フォーマット

第1ゲーム	ガロン	1101
第2ゲーム	ダブルス	S・クリケット
第3ゲーム	ダブルス	501
第4ゲーム	ダブルス	501 (ハンテ戦)
第5ゲーム	ダブルス	S・クリケット (ハンテ戦)
第6ゲーム	シングルス	501
第7ゲーム	シングルス	S・クリケット
第8ゲーム	トリオス	701
第9ゲーム	トリオス	S・クリケット
第10ゲーム	ダブルス	S・クリケット
第11ゲーム	ダブルス	501
第12ゲーム	シングルス	501 (ハンテ戦)
第13ゲーム	シングルス	S・クリケット (ハンテ戦)
第14ゲーム	ダブルス	S・クリケット
第15ゲーム	ダブルス	501 (ダブル in ダブル out セパレートフル)

通常のシーズン中は勝敗が決した後も全てのゲームを消化してください。

基本的には上記表の順に従いゲームを進行するが、4人揃っていない場合に限り両チームのキャプテンの了承を得ることで、第1ゲームガロンの試合順を変更することができる。

◆ ハンテ戦

ハンテ戦は、出場選手の当日の 01 平均スタツ、クリケット平均スタツを元にレーティング換算表の通りにオーダーシートに記入する。なお、出場選手が最も使用する頻度が高い、各種ダーツマシンのカードデータを参考としてください。

◆ 1試合で1プレイヤーが出場できるゲーム数上限

ガロン	1ゲーム	全1ゲーム中
トリオス	2ゲーム	全2ゲーム中
ダブルス	4ゲーム	全8ゲーム中
シングルス	1ゲーム	全4ゲーム中

LEAGUE SEIBU!

◆ 1試合で1プレイヤーが出場する最低ゲーム数

当日来場した登録プレイヤーは該当試合の最低2ゲームには出場しなければなりません。

2 ゲーム出場しないプレイヤーがいた場合、その該当プレイヤーの所属するチームの不戦敗となります。ただし、ゲストの場合はゲーム数上限のみの適用となります。

仕事の都合などで不参加のプレイヤーが遅れて来場する場合、また怪我などで試合に出場できないプレイヤーが来場する場合などは、必ず対戦チームのキャプテンの了承を得てください。

◆ ゲスト

当該シーズンにおいて、チーム登録時にどのチームにも登録していないプレイヤーは、各試合2名までゲストとしての参加が可能です。ただし、当日の登録メンバーとゲストの合計が12名を超えることは出来ません。1シーズンにおけるゲストの上限人数は正規登録メンバーを含めて1チームにつき15人です。

1チームにゲストとしての参加をした場合、当該シーズン中は他チームへの追加登録およびゲスト参加をすることは出来ません。

※ ゲストプレイヤーは、一試合につき500円のゲストフィーがかかります。(初回は無料)

◆ 各ゲームの基本ラウンド設定と基本ゲーム料金

各ゲームのラウンド設定は以下の通りとなります。

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

上記のラウンド設定と店舗の普段の設定が異なる場合、リーグの試合時にはラウンド設定を変更してください。ただし、設定の変更を確認せずにゲームを開始してしまった場合、該当ゲームはその設定のまま成立します。

ゲーム料金に関しては、1ゲーム一律200円とし、全15ゲームを消化した場合、1チームにつき3000円となるため、試合前にホームチームのキャプテンが両チームから収集し、試合に使用するマシンに必要な額を投入してください。

1チームにつき3000円のゲームフィーは固定とし、使用マシンの金額設定がハッピーアワーなどにより異なっていた場合の投入せずに余った料金は店舗に納めてください。



試合当日の進行

1) オーダーシートの記入・確認

ホームチームがアウェイチームのオーダーシートも用意してください。

試合開始前までに記入し、両チーム同時に交換、記入漏れがないか確認を行ってください。

交換後のメンバー、順番の変更は出来ません。

試合中または試合後に、オーダーシートの内容と実際に出場した選手が異なっていたことが発覚した場合、原則的にそのゲームは対戦相手の勝利となります。ただし、ダブルス、トリオス、ガロンの出場順のみが異なっていた場合、対戦相手の了承が得られれば、そのままの順番でゲーム継続・ゲーム成立することも可能とします。

略称記入や記入漏れは、SEDO からの連絡・報告なく無効となり、試合結果は成立しますが、個人表彰の対象とはなりません。

2) 試合開始

試合開始時間は原則として、20:15 とします。

20:15 までに試合を開始できる状態にないチームは不戦敗となります。

ただし、プレイヤーが時間前に集まることができない旨を、対戦チームおよび店舗へ事前に報告し、了承を得た場合はこの限りではありません。

了承を得た場合でも 21:00 を最終試合開始時刻とします。

なお4人が揃っていない場合に限り、両チームのキャプテンの了承があれば、第1ゲームガロンの試合順は変更することができます。

試合開始時間になったら、各チーム整列し、ホームチームキャプテンもしくは代理の主導で試合前の連絡事項の確認、挨拶を行ってください。その際、ラウンド設定等の確認も行い、ゲーム料金の提出もこの時点までに行ってください。

3) ゲーム進行

原則的に、ホームチームのキャプテンが進行役となり、試合を進行します。

進行に何らかの問題が生じた場合は、両チームのキャプテンの協議を行ってください。

LEAGUE SEIBU!

■ 先攻・後攻の決定

すべてのゲームの先攻後攻は、ホームチーム先行でコークにより決定する。コークはすべてピット数にて決定します。先攻チームの投げたダーツが、インナー・フールの真ん中に刺さった場合のみ、後攻チームは刺さっているダーツを抜く事ができます。ダーツを抜く前に必ず両チームのゲーム・キャプテンがピット数の確認を行ってください。

それ以外の場合は、ダーツが刺さったままの状態で投げてください。先攻チームと後攻チームのピット数が同じだった場合、先攻・後攻を交替して再コークとなり。その際も刺さっているダーツは抜かずに行ってください。

刺さっていたダーツが後から投げたダーツとの接触により落下した場合、落下した側のチームは改めてコークを投げ直してください。

各ゲームの勝敗決定

1)01 ゲームの勝利条件

A-先攻・後攻にかかわらず、先にフィニッシュ(0ゼロ)にしたチーム

B-Aの条件を満たさない場合は、コークにより勝利したチーム(コークについては先攻・後攻決定時と同ルールとします)

B条件は点数が同点および点差がある場合、どちらも該当します。

2)S・クリケットの勝利条件

A-設定ラウンド内にすべてのクリケット・ナンバーをクローズ(3マーク)し、かつ点数の高いチーム

B-A条件を満たさない場合は、点数の高いチーム

C-AおよびB条件を満たさず同点の場合は、コークにより勝利したチーム

■ 誤反応・マシントラブル

盤面の誤反応に関しては、原則、マシンの反応を優先とします。ただし、明らかな誤反応は対戦相手に確認を取った上で、ラウンドを戻してゲームを再開してください。

ゲーム中の停電等のマシントラブルは、電源を入れ直してゲームを再開して下さい。

試合が止まった時点までスコア、マークを進めてからゲームを再開して下さい。不明な場合はゲームを最初からやり直して下さい。(※ 両チームの集めたゲーム代を使用して下さい。)



試合終了後の報告

試合終了後、ホームチームおよびアウェイチームの両キャプテンもしくは代表者が、オーダーシートに記入された結果を確認し、間違いがない事を確認の上、ホームチームのオーダーシートにサインをしてください。サイン記入後の変更は認められません。

両キャプテンのサインがされたオーダーシートを、ホームチームがそれぞれ撮影し、リーグ SEIBU 公式 LINE @へ送付してください。なお、ヘッダータイトル部分から各スコアが正しく読み取れるよう、全体イメージを撮影するようお願いします。(暗い場合はフラッシュ撮影してください。)

なお送付後のオーダーシート(両チーム分)は、ホームチームが次シーズン開幕までの間、必ず保存・管理しておいてください。

報告は翌日の午後 12 時までに行ってください。なお、試合当日 24 時までにご連絡いただいた場合は、Twitter にて速報の投稿を行います。

League SEIBU 公式 LINE@

ID: @vsn7353e



事務局への報告がなく、オーダーシートの紛失により結果を確認することが出来なくなった場合、該当試合のポイント及びアワードが無効となります。

一試合の参加料金

各プレイヤーはゲーム料金とは別に、ワンドリンクのオーダーし、その上で、飲食のチーム合計料金として、一試合に最低 6,000 円 (ミニマム) を支払ってください。

棄権があった場合、棄権したチームは両チーム合計分の 12,000 円の罰金を、その試合当日に試合が行なわれる予定であった店舗に支払う事とします。

LEAGUE SEIBU!

勝敗による獲得ポイント

ポイントは1ゲーム勝利することに1ポイント与えられます。最終的にポイントが多いチームが該当試合の勝利チームとなります。

■ 試合当日4名集まらない場合のポイント

試合当日1チームにつき2名集める事ができれば試合は成立するが、消化が可能なダブルス4ゲーム、シングルス2ゲームのすべてに勝利しても合計6ポイントしか獲得できません。シングルス2ゲーム、ダブルス4ゲーム、トリオス2ゲーム、ガロン1ゲームは不戦敗となり、対戦相手のチームに自動的に9ポイント加算されます。同じく3名集める事でも試合は成立しますが、シングルス1ゲーム、ダブルス2ゲーム、ガロン1ゲームは不戦敗となり、対戦相手のチームに自動的に4ポイント加算されます。

■ 不戦敗

試合当日最低2名集らなければ試合不成立として、集らないチームを不戦敗とします。

不戦勝チームは15ポイント、不戦敗チームはマイナス6ポイントを獲得します。

また、チームが消滅した場合も、それ以降の対戦チームは15ポイント、消滅したチームは残り試合×マイナス6ポイントが加算されます。

どちらのチームも集らず、かつ日程変更希望の連絡がない場合は、無効試合として消化されたものとし、両チーム0ポイントとなります。

棄権ならびに不戦敗があった場合、棄権もしくは不戦敗したチームは前述した罰金を、その試合当日に試合が行なわれる予定であった店舗に支払う事とします。



各ディビジョンの順位

各ディビジョンの順位は以下の優先順位に基づき決定されます。

1. 勝利試合数
2. 獲得ポイント数
3. 直接対決の獲得ポイント数
4. アウェイでの獲得ポイント数

以上の条件で順位が決定できない場合、事務局立会いの下、抽選とします。

日程変更

試合日程は、原則として SEDO 事務局がシーズン初めに定めたスケジュールどおり進行しますが、店舗定休日およびイベント等開催予定がある等、開催店舗に不都合が生じた場合、両チーム協議の上での日程変更は可能です。

変更がある場合、原則として変更される該当試合は前後 1 週間の間に消化してください。ただし両チームが合意の上、予備日のある週は予備日に変更することは可能です。

日程変更を行う際は、事前に SEDO 事務局まで報告をしてください。未報告もしくは事後報告で試合が消化された場合は、その該当試合を無効とし、どちらのチームもポイントを獲得することは出来ません。

対戦相手の都合により日程変更が不可能だった場合など、何らかの理由により試合が消化されなかった場合は、最初に日程変更を申し入れたチームの不戦敗となります。

シーズン中、自然災害等が生じてリーグの運営に支障が生じた場合や、試合が行えなかった場合、特別措置として SEDO 事務局の判断でリーグの中止、該当試合およびその後の試合の日程の変更を行う場合があります。

LEAGUE SEIBU!

プレーオフ

プレーオフは、最下位ディビジョンの1位チームとその上のディビジョンの1位チームの試合から行われる。勝利チームがさらに上位のディビジョン1位チームと試合を行い、最終的に勝ち上がったチームと、Division Aの2位チームが試合を行います。

プレーオフはシーズン終了後速やかに、上位ディビジョンのチームをホームとして各店舗にて開催され、日程などは当該チームに SEDO 事務局から連絡します。

ゲームフォーマット、開始時間などは通常のリーグ時に準じますが、勝敗が決した段階で試合を終了するノックアウト方式を採用します。飲食代のミニマムはノーチャージで1チーム3000円とし、ノックアウトにより余ったゲーム代は各チームに返却します。

プレーオフに参加できるプレイヤーは、当該チームに登録され、通常リーグ中に1試合以上に参加したプレイヤーとします。ただし、当日の参加登録メンバーが4名に満たない場合のみ、通常リーグ中に2試合以上参加したゲストプレイヤーの参加を認めます。

リーグマナー・罰則

リーグの円滑なる運営・進行の為、以下の行為を禁止します。

- ・ 飲酒運転および酒気帯び運転の恐れがあるにもかかわらず、自動車および原動機付自転車を使用しての入場
- ・ ダーツをプレイするに相応しくない服装での参加
- ・ 店舗内外での暴力行為および店舗内外の備品損壊
- ・ 試合中あるいは応援の際の、誹謗・中傷、ヤジ・罵声
- ・ プレイエリアでの携帯電話の使用
- ・ 店舗内への飲食物の持ち込み(発見次第回収します)
- ・ 試合中の空き台を使用した練習
- ・ 提出した生年月日の内容の虚偽申告
- ・ あらゆる試合の結果を賭博の対象とし、その行為へ参加する事

上記の禁止行為を行ったプレイヤーおよび店舗は、本リーグ失格となるだけでなく、将来にわたる SEDO 主催および運営するすべてのイベントへの参加資格の取り消しにつながる事があります。



問題時の対応、異議申し立て

リーグ当日に起こった試合進行などに関する問題・トラブルは、両チームのキャプテンの協議のもと対応し、後日、ホームチームのキャプテンから SEDO 事務局まで FAX もしくは E-mail にて、その内容および対応策を報告する。ただし、その場で解決した問題に関してはこの限りではない。

リーグ開催日ではない日に、本リーグに関する問題に関して異議申し立ての必要がある場合、プレイヤー側からの問題はチームキャプテンが、店舗側からの問題は店舗責任者が、SEDO 事務局まで公式 LINE® にてその内容を報告しなければならない。

SEDO 事務局 連絡先
公式 LINE: @vsn7353e