

JAPAN LEAGUE 規約

【2015 年度関西版】

一般社団法人 ダーツジャパン

<リーグ概要>

- ・ 店舗ごとに5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 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 DARTS LIVE2 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。ただし、試合で DARTS LIVE 1 を使用される店舗は、手集計（ゲームシートへの記入方式）となります。
- ・ シーズンごとにブロック優勝チームを決定し、3rd シーズン終了後にブロック年間チャンピオンを決定します。ブロックチャンピオンチームは、ブロック代表としてチャンピオンズリーグ（全国大会）に招待されます。

<店舗参加資格>

- ・ JAPAN LEAGUE への参加は、DARTS LIVE 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が認めた店舗に限ります。

<JAPAN LEAGUE 店舗加盟料>

- ・ JAPAN LEAGUE への加盟料は、1チームにつき1シーズンの試合数×1,080円（税込）となります。加盟料の支払いをもって、JAPAN LEAGUE への加入が認められたものとします。

<JAPAN LEAGUE 会員 年会費>

- ・ JAPAN LEAGUE の試合に出場するには、JAPAN LEAGUE に登録し、JAPAN LEAGUE 会員となる必要があります。
- ・ JAPAN LEAGUE 会員の入会金は無料です。
- ・ 年会費は、1 プレイヤー 1 シーズン 1,296 円（税込）となります。
- ・ リーグ期間中の途中退会による年会費の返金は出来ません。
- ・ JAPAN LEAGUE 会員は、ダーツライブカード ID の登録が必要になります。
- ・ JAPAN LEAGUE 会員は、一般社団法人ダーツジャパンが公認するイベントにおいて、エントリー特典が受けられます。

<エリア>

- ・ 2015 年度の JAPAN LEAGUE は、北海道、東北、関東、東海、関西、四国、沖縄の 7 エリアにおいてリーグ戦を開催します。
- ・ 各エリアにおいては、シーズン成績に基づいたシングルスイベントを開催します。

<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、ブロックごとにブロック決勝を行い、3 シーズン終了時にはブロックチャンピオンを決定します。
- ・ ブロックチャンピオンチームはインターリーグ（全国大会）に招待され、チャンピオンズリーグに参加していただきます。

<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。
- ・ リーグはディビジョン制を採用し、1 ディビジョンは 3~6 チーム構成となります。
- ・ シーズン終了時には、各ディビジョン優勝チームは昇格、最下位チームは降格となります。

- ・ 次期シーズンのディビジョン編成の都合により、昇格、降格は上記通り決められない場合があります。最下位から 2 番目チームとその下部ディビジョンの 2 位チームによる順位入替戦を行います。
- ・ 順位入替戦はディビジョンの上位リーグのチームのホームショップを開催地とし、1 試合のみとします。
- ・ 試合の際のゲームルールは上位リーグのルールを採用します。
- ・ リーグ編成上の都合により、上記通りの昇格、降格、順位入替戦ができない場合があります。その場合は、シーズン終了後の順位を付けさせていただきます。
- ・ 例 12 チームの場合 J1 ディビジョン 1 位~6 位 J2 ディビジョン 7 位~12 位

<チーム>

- ・ 1 チームは 5 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×2」チームまでとします。
※ダーツライブ 1 のみの設置店は台数に関わらず 1 チームのみの参加となります。
※ダーツライブ 1 とダーツライブ 2 併設に関してはダーツライブ 2 のみのチーム数を有効とする。
- ・ 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。
- ・ 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、「ダーツライブオフィシャルリーグ」ページから追加登録手続きをし、申込用紙を F A X し運営事務局が承認した時点で完了するものとします。
- ・ 追加登録されるプレイヤーの JAPAN LEAGUE 年会費は、申し込みをしたシーズンの終了後に事務局に納めてください。

<プレイヤー>

- ・ 試合会場ではアルコールが供されるので、原則として、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移籍することはできません。

<ゲストプレイヤー>

- ・ 各チームは2枚まで「ゲストプレイヤー」のカード登録をすることができます。ゲストカードを使用することで、JAPAN LEAGUE 会員以外のプレイヤーが試合に参加することができます。
- ・ ゲストプレイヤーが試合に出場する場合は、試合開始までにゲスト参加の申請をおこなってください。
- ・ ゲストプレイヤーの出場1試合1人につき540円(税込)をリーグ運営事務局にお支払ください。支払いはシーズン終了後にご請求致します。

<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。
- ・ 既にJAPAN LEAGUEに加盟している(いずれかのチームに所属している)プレイヤーがゲストカードを使用して試合に参加することは出来ません。(※1 例外あり) 違反は、その当該GAMEの負けとなります。また、所属チーム以外のチームからJAPAN LEAGUEの試合に出場したプレイヤーは当該シーズン中の出場停止処分とします。
- ・ プレイオフ、順位入替戦、ブロック代表決定戦においては、ゲストプレイヤーの参加は認められません。また、ゲストカードを使用する事も出来ません。

※1 上記の例外として、試合当日、出場するプレイヤーがダーツライブカードを忘れた場合、ゲストカードを使用して出場できるものとします。ただし、ゲームシートには「ゲスト」と記入し、ゲームスタッツは、個人シーズン成績に反映させません。

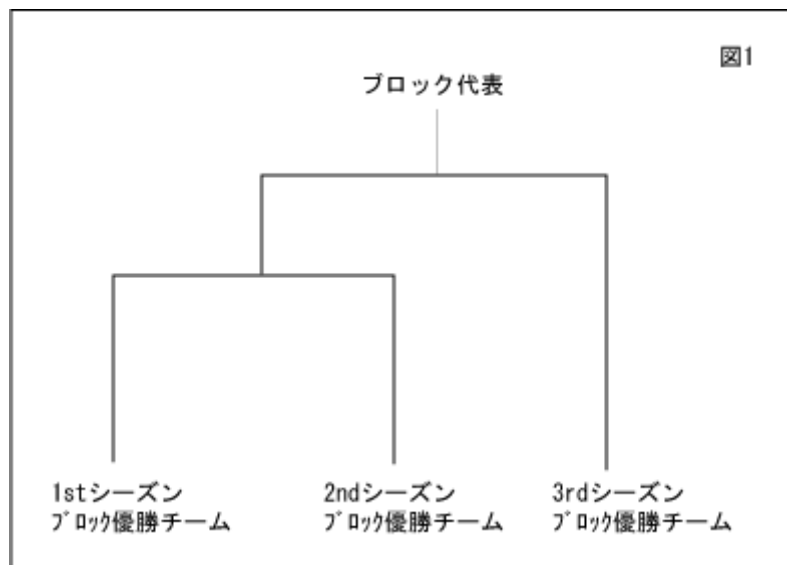
<年間スケジュール> ※開催曜日によって多少変更となる場合があります。

- ・ 1st シーズン
エントリー期間 3月下旬まで
リーグ開催期間 4月～
順位入替戦 リーグ戦終了後の翌週
- ・ 2nd シーズン
エントリー期間 1st シーズン終了後
リーグ開催期間 7月～
順位入替戦 リーグ戦終了後の翌週
- ・ 3rd シーズン
エントリー期間 2nd シーズン終了後
リーグ開催期間 11月～
順位入替戦 リーグ戦終了後の翌週

<オフシーズンイベント(プレイオフ)>

- ・ 各シーズンの間には、各リーグ最上位ディビジョン優勝チームによるブロック決勝と、順位入替戦対象チームによる順位入替戦を行います。
- ・ 3シーズン終了時には、インターリーグ出場を懸けてブロック代表戦(チーム戦)を行います。
- ・ 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。

<ブロック代表>



- ・ ブロック代表チームは、各シーズン優勝チームによる代表決定戦（図1参照）を行って決定します。
- ・ 3シーズンすべての優勝チームが同一チームの場合は、決定戦は行いません。準優勝
- ・ 1stシーズン優勝チームと3rdシーズン優勝チーム、2ndシーズン優勝と3rdシーズン優勝チームが同一チームの場合、1回戦は準決勝扱いとなり、そのチームが勝てば優勝、負けても再度決勝を行います。

<競技方法> *「GAME」は試合中の各ゲーム（LEG）を意味します

- ・ 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。※地域により異なる場合があります。
- ・ ディビジョン及び地域によりゲームフォーマットは異なります。
- ・ 競技種目とゲームルールは別紙の表の通りです。ダーツマシン（DARTSLIVE1or2）により異なる競技 およびゲームルールを採用します。尚、ダーツライブ2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った場合は、DARTSLIVE1の競技および

ルールで試合を行って下さい。

- ・ 第1と最終GAMEの先攻は、コーク（ホームチーム先投げ）にて決めてください。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番目にスローしてください。
- ・ その他ゲームルールに関しては、「ゲームルール」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ィ機能を利用します。
- ・ 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数はそれぞれのリーグのゲームルールに則って下さい。
- ・ 各チームは、試合開始前に会場ショップに、オーダーシートを提出してください。試合開始後、プレイヤーを変更することはできません。ただし、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ノーペナルティで修正可能です。
- ・ 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リザルトシートにサインをして下さい。
- ・ ゲストプレイヤーの出場がある場合は、対戦相手にゲスト出場の承認サインをもらってください。

<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、別紙「試合日程」に定めます。日程は、ホームページ（ダーツライブオフィシャルリーグページ）において見ることもできます。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、試合進行と結果報告を行う責務があります。
- ・ 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。
- ・ JAPAN LEAGUE の試合結果は、所定のリザルトシートに記入してください。不測の事態に備えて、ダーツライブ2を使用する場合も、必ずリザルトシートに勝敗とスタッツの記入をしてください。
- ・ DARTSLIVE1 使用の店舗においては、ホームチームのキャプテンあるいはショップ代表者は、試合終了日より2日後までにリザルトシートをFAXにて運営事務局に報告してください。
- ・ 前項の期日までに試合結果の報告が無かった場合は、当該試合について、ホームチームの成績をデフォルト（0対1試合最大ポイント）でホームの負け）とします。
- ・ 事務局よりリザルトシートのFAXの催促の連絡は原則致しません。

<試合開始時刻>

- ・ 試合開始時刻は、リーグにより異なります。
- ・ 各チームは、試合日の前日までは、相手チームと協議を行い、試合開始時刻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報告して下さい。
- ・ 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、必ず開催地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、観戦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（税込）とします。出場フィーには、1ドリンク（開催地が指定するメニューから選択）が含まれます。
- ・ 観戦者は、観戦フィーが必要です。観戦フィーは500円（税込）とし、これにはチャージと1ドリンク（開催地が指定するメニューから選択）が含まれます。
- ・ 出場フィーと観戦フィーは、試合開始前にチームの代表者がまとめて開催地に納めてください。
- ・ 試合開始後に入場する観戦者も、同様に観戦フィーが必要です。
- ・ 試合会場は、出場者および観戦者に対して、フィーを支払った後は、開催地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、開催予定日の同一週内で開催してください。
いかなる事情があっても、試合5日前以降の日程変更は出来ません。ただし、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。
- ・ 日程の変更がある場合は、変更を申し出たチームの店舗代表者が速やかに運営事務局まで報告してください。

<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-0」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、両チーム分の出場最低必要人数（合計8名分）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。

<試合開始後のメンバー変更>

- ・ 試合中に出場規約違反が発覚しても、試合開始前に両キャプテンがメンバー確認をすることを義務づけているため、試合中のメンバーの変更は認められません。
- ・ 例外として、出場メンバーの遅刻及び早退があった場合はメンバーを変更して試合を行うことは可能ですが、変更があった GAME は試合の結果に関係なく負けとなります。

<競技マシン>

- ・ 日程の都合上、ひとつの会場で、他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。

<チーム順位>

- ・ リーグの順位は以下の順で順位付けをします。
 - ①勝ちポイント数の多いチーム
 - ②負けポイント数の少ないチーム
 - ③直接対戦時の勝ちポイント数
 - ④直接対戦時の負けポイント数
 - ⑤試合の勝利数
 - ⑥試合の負け数
 - ⑦AWAY での勝ちポイント数の多いチーム
 - ⑧HOME での負けポイント数の少ないチーム
 - ⑨AWAY での試合の勝利数が多いチーム
 - ⑩HOME での試合の勝利数が多いチーム

※上記の要件で順位付けができない場合は別日で順位決定戦を行う。

順位決定戦の開催店舗は該当チームのホーム店舗以外の店舗とする。

<付則>

- ・ 競技が終了し、リザルトシートに両チームがサインをした時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 対 1 試合最大ポイントで負け）とする場合があります。

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しても、チームは存続できるものとします。その場合は、ホーム開催予定試合をアウェイにて開催してください。
- ・ 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。
- ・ 本規約に関しては会員にたいしての告知をなしに修正・加筆致します。著しく会員に影響のある規約内容の変更に関してはお知らせ致します。

【JAPAN LEAGUE 関西エリア 運営事務局】

テンフィールドファクトリー株式会社

〒619-0237

京都府相楽郡精華町光台 1 丁目 7 けいはんなプラザ ラボ棟 9F

電話：0774-66-6994 FAX：0774-66-6995

info@darts-japan.or.jp

JAPAN LEAGUE ゲームルール

1、ゲームを始める前に必ずオーダーシートに記入し、ホームのキャン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サインして下さい。

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。

他のマシン及びハードボードでの練習スローも禁止とします。

2、第1GAME・最終GAMEの2試合のみ、先攻・後攻をホーム先投げコークによって決め
ます。

その他のゲームに関しては試合ごとの負け先攻になります。

コークでは、ホームチームから先に投げ、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。

※コークを必要とする試合はファーストプレイヤーがコークを行ってください。

※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、投げる前に必ず自分の順番であることを確認してください。

プレイヤーチェンジの前に投げてしまったスローは無効とします。

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、セグメ
ントを相手プレイヤーに押しもらってください。

5、プレイヤーが順番を間違えて投げてしまった場合は、「リバース・ア・ラウンド」の操作
をしてスコアの訂正をしてください。

6、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、そのチームは次のラン
ド（3ダーツ）が無効になります。

7、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、エリア
のゲームフォーマット規定に従って下さい。両プレイヤーとも同点の場合は先攻先投げ
のコークにより勝敗を決定して下さい。規定ラウンドは、ゲームフォーマットに定めて
ある通りです。

8、DARTS LIVE 1を使用する場合は、マシンセッティングを規定ラウンドに合わせて下さい。

9、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。得点と同じ場合は、先攻からの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ファーストのプレイヤーとします。

10、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。

10、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。

**11、チームメンバーはシーズン中、2週以上の出場をしないとプレーオフ戦に出場出来ない
ものとします。**

12、対戦が終了したら、挨拶をしてください。

13、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リザルト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。そして報告期限までに結果を報告してください。

14、機械の不具合等、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。