

JAPAN LEAGUE 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台とする。

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する。

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委ねる

●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おくこと（カタカナフルネーム）。スタート時は前半 6LEG 分で良い。

作成したオーダーシートは、両チームのキャプテン同志で確認しあってから、試合を開始すること。

※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となる。

※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 は不戦敗とする。

●オーダーシートの確認が終了し、準備が整ったら、試合を行うマシンの前に両チームで整列し、挨拶を行ってから、試合を開始して下さい。

☆ 試合進行 ☆

●マシンのリーグモードを使用して下さい。

●前半 6LEG→インターバル 10 分→後半 7LEG で行って下さい。

インターバル中に後半のオーダーシートを作成し、両チームで確認して下さい。

※前後半を通して 8Leg 以上参加しているメンバーがいないかの確認を必ず行って下さい。

→8Leg 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（故意か否かに関わらず）、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い。その場合はその Leg は不戦敗となる。（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る。

●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下さい。

Leg ごとに、ホームチーム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回収し、マシンのカードリーダーに差し込んで下さい。その際、オーダーシートとマシンに表示されているプレイヤー名（スロー順含む）が合っているかの確認をして下さい。

※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る。このプレイヤー違いにより、その後の参加 LEG 数が 8LEG 以上になってしまった場合、その LEG は不戦敗となる。処理については記入済み。

※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、投げる順番が異なってしまった場合、（故意か否かに関わらず）、ゲーム途中の場合は、リバースア라운드機能を使用して、そのラウンドを 0 点としてラウンドを進め正しい順番で再開する。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する。

※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）、そのゲームは負けとなる。

●登録したカードを使用し、ハンデ戦で試合を行って下さい。

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、お忘れについては、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下さい。

※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。

☆ 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 スローとする。

●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）空き台を利用した練習スローは禁止とする。

●刺さったダーツとスコアが異なる場合、刺さった場所のスコアを優先とする。この場合、リバースア라운드で正しいスコアへ訂正してください。

※誤反応によりゲームが終了してしまった場合は、リバースアラウンドが使用できませんので、エアダーツでそのまま決着するまで続けてください。

●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。

●01 ゲームで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によ
り、勝敗を決定する。(規約参照)

●マシンのフリーズなどにより、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ます。

●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、終了して下さい。

●両キャプテンは試合結果を確認して、オーダーシートにサインをしてください。
このサインをした時点で、試合は完了、成立したことになり、事務局はその結果を尊重し
ます。

●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、リーグモードが使用出来なかった場
合などは、試合結果をホームチームが 2 枚まとめて FAX して下さい。

規約等ダウンロード先 <http://www.darts-japan.or.jp/league/index.html>