

JAPAN LEAGUE 進行運営マニュアル 2019

☆ 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台とします。

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してください。

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任せます。

- 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(漢字フルネーム)。スタート時は前半 6LEG 分で良いです。

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、試合を開始してください。

※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になります。

※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 は不戦敗とします。

- 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、試合を開始してください。

☆ 試合進行 ☆

- マシンのリーグモードを使用してください。

- 前半 6LEG→インターバル 10 分→後半 7LEG で行ってください。

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ください。

※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。

オーダーシートに試合数を記入する欄を作成しましたので活用してください。

→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、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くなり、その場合はその Leg は不戦敗となります。(原則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てください。

- 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ください。

記入の順番とスロー順は合っていないと構いません。

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ください。

※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の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ます。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 は原則不戦敗となります。

※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、ゲーム開始時から投げる順番が異なってしまった場合は、オーダーシートの順に関係なく、マシンに表示されている順序でゲームを進行してください。

ゲーム途中での順番を飛ばしてしまった場合は、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してください。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します。

※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)、そのゲームは負けになります。

●登録したカードを使用し、ハンデ戦で試合を行ってください。

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ください。

※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 スローとします。

●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)空き台を利用しての練習スローは禁止いたします。

●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します。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라운드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。

●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、勝敗を決定します。(規約参照)

●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。

●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てください。

●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。

●試合中に不明な点があれば、両チーム間で規約などを確認しあうようにしてください。

☆デフォルト処理

●やむを得ない事情により、デフォルトが発生してしまった場合、ゲームが配信されている店舗のマシンでのデフォルト処理が必要となります。

リーグモードから当該試合を選択し、参加メンバーのカードを差してください。

その後、P4 ボタンを 2 秒以上長押しして、どちらのチームの不戦勝かを登録してください。

☆ 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、終了してください。

●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 してください。

JAPAN LEAGUE 関東用 HP <http://jpl-kanto.club/>



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