



PHOENIX OFFICIAL LEAGUE 「JAPAN CHAMPIONSHIPS」 開催規約

2017年12月15日
V.1.00

1. 目的

本大会は、PHOENIX OFFICIAL LEAGUE(以下、POL)参加チームより、日本一のチームを決定する事を目的とする。

2. 運営/管理/権利

本大会は、PHOENIXDARTS が主催(以下、主催者)、管理、運営をする。

本大会の権利はすべて PHOENIXDARTS が保有するものとし、本大会出場表明時にこのことを了承したものとする。

3. 個人情報の取扱

出場者の個人情報は主催者、及び運営事務局にて厳重に管理する。また、Web 上等に、氏名、性別および成績を掲載することを出場者は了承したものとする。

4. 出場資格(チーム/メンバー)

POL に出場しているチーム、且つ該当年度の各エリア予選を通過したチームが本大会への出場資格を有する。

エリア予選主催者が認めたメンバー、かつ該当年度に該当チームで1試合以上出場したメンバーが本大会への出場資格を有する。

エリア予選通過後に追加したメンバーの本大会への参加は認めない。

1チームは4~12名で構成されるものとする。

5. 出場枠

本大会への出場枠は、前年度のエリア別参加人数等を加味し、主催者が決定権を有する。

エリア	出場枠(チーム)
北海道	4
東北	3
関東	4
中央	2
北陸	1
東海	2
近畿	1
中四国	1
九州	2
沖縄	2
合計	22

6. 入賞特典

本大会で上位入賞した場合、下記賞品が授与される。

- | | |
|----------------|-----------------------|
| ・トロフィー | 優勝チームに1点 |
| ・メダル | 優勝~3位タイの4チームに、出場メンバー分 |
| ・ミニチュア優勝旗 | 優勝チームに1点 |
| ・オリジナルユニフォーム製作 | 優勝チームに、出場メンバー分 |
| ・リーグ世界大会派遣 | 優勝チームに、最大6名まで |
| | ※詳細は後述のとおり |

7. LEAGUE WORLD CHAMPIONSHIPS への派遣

本大会に優勝したチームは、翌年度に開催される「LEAGUE WORLD CHAMPIONSHIPS」(以下、リーグ世界大会)への出場権を獲得する。

また、派遣費用は最大 6 名分まで主催者負担とする。

本大会に出場登録していないメンバーに関しては、派遣対象に含まれない。

8. 試合ルール

予選ラウンド、決勝ラウンドの 2 部制とする。

ゲーム内容、試合進行方法に関しては、別紙「PHOENIX OFFICIAL LEAGUE 「JAPAN CHAMPIONSHIPS」 ゲーム内容」を正とし、参照するものとする。

ゲーム内容、試合進行方法は、年度や主催者都合により変更の可能性がある。

9. 予選ラウンド

予選ラウンドは、全チームをブロック分けし、ラウンドロビン方式（総当たり戦）にて試合をおこなう。

予選ラウンドロビンの組み合わせは、大会当日の受付時におこなう抽選にて決定する。

勝敗に関わらず、全レッグ試合をおこなうものとする。

10. 決勝ラウンド

決勝ラウンドは、トーナメント方式にて試合をおこなう。

決勝トーナメントの組み合わせは、予選ラウンドの結果により決定する。

決勝トーナメントは、勝敗が決した時点で終了するものとし、全セット、レッグはおこなわない。

11. オーダー

チームのキャプテン（または代表者）は試合開始前にオーダーを作成し、オーダー表に記入しなければならない。

オーダー表は試合開始前に相手チームのキャプテン（または代表者）と交換し、確認する。

この時点でオーダーは確定するものとする。

オーダー提出後、重複違反があった場合、該当のレッグ、またはセットは不戦敗とする。

ゲーム間、レッグ間のメンバーの入替、組み換えは不可とする。

オーダーと異なるプレイヤーが試合に参加した場合、そのレッグ、またはセットを不戦敗とする。

ダブルスおよびガロンの場合、試合での順番はオーダーに記載されている順番とする。

スロー順が入れ替わった場合、スローした時点で該当レッグ、またはセットは不戦敗となる。

12. 集合

参加するチームメンバーは、試合開始前には必ず全員が集まるようとする。

各試合とも、試合の呼出後 5 分以内に呼びかけに応じなければならない。

また、呼出後 10 分以内に両チームは試合を開始するものとし、呼出後 10 分後には整列挨拶をし、1 レッグまたは 1 セット目を開始する。

メンバーが揃っていないチームは、そのレッグ、またはセットは不戦敗とする。

その後は 5 分ずつ次レッグ、またはセットを進行し、メンバーが揃っていない場合は、その後のレッグ、またはセットは不戦敗とする。

13. 試合開始

試合開始時は本大会の競技委員の指示によりチーム全員が整列し挨拶をおこなう。

14. 練習

ゲームが開始された後の練習は自分のゲーム前の 1 スローのみとする。また他の台(控室マシン)も含めて、試合開始以後、練習することはできない。ゲーム中のフィニッシュおよびバースト後にボードに向かって投げるなどの行為も練習とみなす為厳禁とする。競技委員が注意を行い、従わなかつた場合は退場となり、その後の試合には出場ができない。その場合人数が 4 名未満となった場合は、チームが失格となる。

15. 先攻・後攻

別紙「PHOENIX OFFICIAL LEAGUE 「JAPAN CHAMPIONSHIPS」 ゲーム内容」を参照するものとする。

16. コーク

コークはセンタービットに近い方が勝者とする。同じ距離だった場合、先攻後攻を入れ替えて行う。その場合、刺さっているダーツは、刺さったままとする。また後攻が投げボードに刺さった時に先攻のダーツが落ちた場合は落ちた先行がやり直しを行い、お互いが刺さるまで続ける。先攻がブルもしくはインナーブルに入った場合も抜かずに後攻が投げる。ただし、センタービットに入った場合は、後攻が確認後抜いてから投げる。

17. ゲーム中の禁則事項

ゲーム中は下記の行為を行なってはならない。

- 1) 相手を誹謗中傷するような応援。
- 2) スロー時の妨害行為。
- 3) 過度の声を張り上げる、暴れるなどの他の客への迷惑行為。

このような事象があった場合、相手チームキャプテンは競技委員を通じ抗議を行い、改善されない場合は、試合を中止、不戦敗となる。

18. ゲーム中の順番間違え

ゲーム中に、ダブルス、またはガロンのチーム内の順番が入れ替わるなどの事象が発生した場合、そのレッグまたはセットは入れ替わったチームの不戦敗とする。不要なラウンドスキップによって、先攻後攻が入れ替わった場合等は、ラウンドを戻して再開とする。

19. オーダーシート

キャプテンはオーダーシートに結果を記入し、両チームキャプテンが双方のオーダーシートを試合終了後に速やかにコントロールに提出しなければならない。

20. 重複試合

別紙「PHOENIX OFFICIAL LEAGUE 「JAPAN CHAMPIONSHIPS」 ゲーム内容」のルールに則り、オーダーを作成しなければならない。

重複が確認された場合その試合は不戦敗となる。この場合オーダーを交換した時点でオーダーが確定するため、重複試合は不戦敗となる。しかし最後の試合が終了したとき、その間に重複に気付かなかった場合、試合はそのまま成立する。

21. 反応と誤反応

投げたダーツが刺さった場所と反応が異なる場合、予め刺さっていたダーツに接触等の場合は反応が優先される。また明らかに誤反応だった場合は戻して修正を行う。反応せずにダーツ（この場合バレルを指す）が落ちた場合は無反応となり1スローしたものと見なされる。

22. 途中退場

試合の途中でやむを得ない事情によりメンバーが試合に出場できない状態になった場合、それ以降できないゲームは不戦敗となる。この場合オーダーはすでに確定しているため、オーダー表に記載されていない選手は代わりに出場することはできない。

23. 試合終了

全試合が終了後、両チームキャプテンおよび代表者は、お互いのリザルトを確認し、試合開始時と同様に整列し、競技委員が成績を発表しその後、挨拶および参加者全員が握手を行い健闘をたたえる。

24. リミットラウンド

基本的なラウンド設定は下記とする。

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

マシン設定が誤っていた場合も、上記設定ラウンドで終了する。但し、設定ラウンド以外でゲームを終了させてしまった場合は、そのゲームは有効とする。

25. マシントラブル

マシントラブルなどによりゲームが中断した場合は、中断状況が再現出来る場合は、マシン復旧後に続きから試合を再開する。※必ず本大会競技委員を立ち会わせて確認を行うこと。

中断状況が確認出来ない場合はそのゲームを最初からやり直すこととする。但し、故意的に電源を落とした等の場合、この限りではない。

26. 試合中の服装について

サンダル(クロックス型等も含む)・ヒール・タンクトップ・キャミソール・半ズボン・スカート等の極度の軽装での参加は出来ない。上半身は袖のあるシャツで試合に臨まなければならない。

また、競技委員が試合にふさわしくない服装と判断したプレイヤーは、試合に参加することは出来ない。

上記に該当するような服装で試合に臨んだ場合、装いを改めるまで試合は中止、着替えることが出来ない場合は該当プレイヤーの出場試合は全て不戦敗となる。

27.失格について

下記のいずれかに該当した場合は、失格となります。

- ① 相手を誹謗中傷するような応援。
- ② スロー時の妨害行為。暴れるなどの他プレイヤーへの迷惑行為。
- ③ 事務局が、大会進行の著しい妨げになると判断した場合。

集合時間にチームメンバーが4人以上会場に揃わない場合、大会への参加資格を喪失する場合もある。

但し、交通機関の遅れ等によるやむを得ない事情がある場合には、上記に該当しない。

◆個人が失格となった場合

①失格となったプレイヤーは、その後の試合に参加することは出来ない。（オーダーに含まれていた場合も）

②失格となったプレイヤーは、大会会場から退出とする。

③試合中に失格となった場合、そのレッグ及びセットは不戦敗とする。

※失格となったプレイヤーが、失格となる以前に出場したゲーム結果は有効とする。

◆チームが失格に該当した場合

①失格となったチームは、その後の試合に参加することは出来ない。

※上記の場合、行った試合も含めて全ての試合を不戦敗として対応する。

②失格となったチームは、大会会場から退出とする。

その他のルールについては、競技委員の判断によるものとする。

以上

■改訂履歴

2017年12月15日 vol.1.00