



PHOENIX OFFICIAL LEAGUE 「JAPAN CHAMPIONSHIPS」

開催規約

2022 年 12 月 27 日

1. はじめに

PHOENIX OFFICIAL LEAGUE JAPAN CHAMPIONSHIPS（以下、本大会）は、フェニックスダーツジャパン株式会社(以下、主催者)が主催・管理・運営をおこない、以下のとおり本大会のルールを定めています。

主催者は本規約に従って大会を進行するほか、本規約に定められていない事象が発生した場合や、本規約の適用が著しく公平性を欠く結果となる場合の裁定権を有します。

本大会の権利はすべて主催者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いたします。

2. 目的

本大会は、PHOENIX OFFICIAL LEAGUE（以下、POL）参加チームから、日本一チームの決定を目的とする。

3. 出場資格（チーム/メンバー）

本大会は POL 最高峰の大会として継続的に開催する為、以下出場資格が必要となる。

- i. 本規約に同意いただけること
- ii. 該当年度に、主催者が決定した出場枠を持つリーグに参加している、またはエリア予選を通過していること
- iii. 出場メンバーが、該当年度に 1 試合以上出場していること
- iv. 該当年度の各エリア予選通過後から大会当日までの期間中、主催者からの連絡を受け取り、応じることができること

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。

4. 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。

エリアは次の 10 エリアとする（北海道、東北、関東、中央、北陸、東海、近畿、中四国、九州、沖縄）

また、主催者により特別出場枠を設ける場合がある。

特別出場枠を設ける大会・イベントは、出場制限のないオープンなイベントであることを前提とする。

5. 大会形式

本大会は、予選ラウンド、決勝ラウンドの 2 部で構成される。

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、試合フォーマット、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。

6. 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、全レグを進行するものとする。

7. 決勝ラウンド

決勝ラウンドは、SKO（Single Knock Out）方式にて試合をおこなう。

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。

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、レッグ進行はおこなわない。

8. 競技委員

本大会当日は、主催者が選定した複数名の競技委員（以下、競技委員）が大会進行、及び競技判定を担うものとする。

本大会当日の競技委員は、本規約の順守や裁定においてのみ主催者と同等の権限を有するものとする。

9. 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し、試合開始後のオーダー変更は認められない。

オーダー提出後に重複違反が確認された場合、該当のレッグまたはセットを不戦敗とする。

試合終了後に重複違反が確認された場合は、試合結果は成立したものとする。

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、トリオスおよびガロンの試合中のスロー順はオーダーに記載されている順番で進行する。

スロー順の入れ替わりが発覚した時点で、該当レッグ、またはセットは不戦敗となる。

10. 集合

全ての試合において、チームのキャプテン及び代表者は主催者からの試合の呼出後 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 分以内に両チームの全メンバーが試合開始マシン付近に集合、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ものとする。

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。

11. 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。

12. 練習スロー

各試合が開始された後、プレイヤーの練習スローは出場レッグ、セット開始前の 1 スローのみとする。

空きマシン、控室マシンを含め、試合開始以降の練習スローはできないものとする。

ゲーム中のダートアウト後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。

発見された場合、競技委員が注意をおこない、従わなかった場合は退場となり、その後の試合に出場できない場合がある。

退場者の発生により出場メンバーが 4 名未満となった場合は、チームの失格とする。

13. 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。

14. 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攻がやり直しをおこない、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。

先攻プレイヤーの投じたダーツがセンタービットに入った場合、後攻が確認し先攻のダーツを取り除いた後、後攻プレイヤーはコークを投じるものとする。

15. 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。明らかに誤反応だった場合は戻して修正をおこなう。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投とカウントされる。

16. 試合中の順番誤り

進行中のダブルス、トリオスおよびガロンで、チーム内のスロー順を誤った状態でスローしまった場合、該当レッグ、セットは誤ってしまったチームの不戦敗とする。

プレイヤーチェンジボタン押下の際にマシンが過剰反応してラウンドスキップしてしまった場合、ラウンドを修正して再開する。競技委員によりラウンド修正が不可能と判断された場合は、進行レッグの1ラウンド目から再開する。また入れ替わりに気づかず進行し、勝敗が決定してしまった場合は、その結果を正とする。

17. 試合終了

試合終了後、両チームキャプテンおよび代表者は、競技委員の誘導に従い試合開始時と同様に整列する。競技委員が試合結果を発表後、挨拶およびプレイヤー全員が握手をおこない健闘をたたえる。

18. 試合結果

キャプテンはオーダーシートに結果を記入するものとする。

各試合の終了後、両チームによる結果確認の後、試合勝利チームのキャプテンまたは代表者が双方のオーダーシート速やかにコントロールに提出しなければならない。

19. 途中退場

各試合中に体調不良などのやむを得ない事情によりプレイヤーが出場できない状態になった場合、該当プレイヤーの出場レッグ、セットは不戦敗となる。但し、状況に応じて競技委員が判断、裁定をおこなうものとする。

20. リミットラウンド

基本的なラウンド設定は下記とする。

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

21. マシントラブル

マシントラブルなどにより進行が中断してしまった場合、競技委員に報告の上、指示を仰ぐ。

競技委員により試合復旧可能な場合、両チーム確認の後、試合を再開する。

中断状況から復旧が困難であると判断した場合、進行レッグの1 Round 目から試合を再開する。

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。

22. 服装規定

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できない。

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、即座に着替えることができ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。

23. 禁止事項

出場者は、以下の行為をおこなってはならない。

- i. 本規約に反すること
- ii. 本大会で授与された副賞を転売サイトなどで転売をおこなうこと、また、副賞を受け取る権利を譲渡すること
- iii. 大会運営に関する情報を、許可なく外部へ公開すること
- iv. メンバー登録の際、虚偽のものを記載して出場すること
- v. 競技委員の大会進行上必要な指示、要請に従わないこと
- vi. 大会進行・運営を意図的に妨害すること
- vii. 競技委員に虚偽の申告をすること
- viii. 意図的・作為的に敗北するよう他のチーム・プレイヤーに働きかける、もしくはその働きかけに応じて意図的に敗北すること
- ix. 電子ダーツマシンの脆弱性や不具合を故意に引き起こす、利用すること
- x. 大会会場内および場外や SNS など、「POL」や本大会の信用を失わせるような言動、他のプレイヤーに対する暴言やハラスメント行為、暴力、他のプレイヤーを煽る、妨害等のスポーツマンシップに反する行為をおこなうこと、その他各種法令に反する行為をおこなうこと

24. ペナルティ

「23.禁止事項」に抵触する行為、禁止事項に該当せずとも悪質なものと競技委員が認めた場合、違反したプレイヤーやチームにペナルティを与える。

ペナルティの内容は、プレイヤー、チームを問わず、軽度の内容から順に、警告、Leg 不戦敗、Set 不戦敗、試合の没収、大会の失格・退場、一定期間の出場停止、無制限の出場停止などがあり、競技委員が考慮・決定する。

同一人物が繰り返し違反した場合、より高いペナルティが与えられる。

ペナルティのレベルにより、入賞取り消し、副賞獲得資格の剥奪がおこなわれる場合がある。

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。

その際は主催者の判断により試合順の変更等を行う場合がある。

やむを得ない事情がある場合であっても、大会進行に影響が発生すると判断した際は、失格とする場合もある。

◆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。

（不戦敗チームのスコアは「0-7」とする。）

②失格となったチームは、大会会場から退出とする。

25. 副賞

本大会への出場や大会結果に応じて、出場チームには以下副賞が贈呈される。

- | | | |
|----------------|-----------------------|------------------|
| ・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 | |
| ・出場記念品 | 出場チームに、登録メンバー分 | |
| ・優勝記念品 | 優勝チームのHOME SHOP宛に1点 | ※後日店舗発送 |
| ・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 | ※ユニフォーム未所持チームに限る |
| ・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 |

26. 国際大会とリーグ世界大会

本大会に優勝したチームは、翌年度に開催される国際大会「PHOENIX SUMMER FESTIVAL」（以下、国際大会）及び併催のリーグ世界大会「LEAGUE WORLD CHAMPIONSHIPS」（以下、リーグ世界大会）への派遣・出場権を獲得する。

主催者による派遣費用負担を以下に定める。

- i. 最大6名分の渡航・宿泊・エントリー費を主催者にて負担する
- ii. 宿泊・エントリー費は国際大会パッケージプラン2名1室利用をベースとする
- iii. 渡航手段・ルートは、出場メンバーの在住地をもとに、主催者の提案・相談の上決定する
- iv. 本大会に出場登録していないメンバーに関しては、国際大会とリーグ世界大会の派遣・出場対象に含まれない。

国際大会の開催が中止となった場合、翌年の同大会への派遣をおこなう。

但し、リーグ世界大会への出場権は獲得年内限りとする。

国際大会が継続して開催中止に見舞われた場合は、主催者判断により派遣大会の変更や権利の失効の可能性がある。

27. オンラインによる開催について

本大会は、主催者判断によりオンラインで開催する場合がある。

オンラインによる開催の場合、本規約に加え別紙『PHOENIX OFFICIAL LEAGUE「JAPAN CHAMPIONSHIPS ○○（開催年度）」オンライン開催規約』を参照の上、開催・進行する。

28. 免責事項

以下のようなやむを得ない事情が発生した場合、本大会をオンラインによる開催、または中止とする場合があります。

- i. 天災により開催地に甚大な被害がもたらされた場合
- ii. 緊急事態宣言などの、致命的・緊急性のある発令がおこなわれた場合
- iii. 重大なネットワークトラブルが全国規模で発生した場合

主催者・競技委員の指示や対応に責任がある場合を除き、プレイヤー同士のトラブルや、プレイヤーが本規約に違反したことにより生じた損害や不利益について、主催者・競技委員は一切の責任を負いません。

29. 肖像権、パブリシティ権および個人情報の取扱い

本大会出場に際し、提供された出場チーム、プレイヤーの個人情報は、本大会の運営や本大会に関連する広報などの範囲で利用いたします。

出場チーム、プレイヤーは、参加中の肖像・紹介情報が、主催者が作成するウェブサイト、大会関連の広報物において、開催年度以降も使用される可能性があることを了解し、付随して主催者の制作する印刷物・情報メディアなどによる商業的利用を承諾し、それに伴い肖像権、パブリシティ権、その他権利を行使しないものとします。

30. 規約の変更

主催者は、予告なく本規約を変更する権利を有します。

開催年土の公式サイト掲載情報を最新とします。

本規約が変更される際は、本大会公式ウェブサイト上で告知の上、POL主催事業者へのご案内をもって発効するものとします。

その際は、主催者より各リーグ主催者に事前通達をおこない、各代表チームに連絡するものとする。



31. お問い合わせ先

本大会に関するお問い合わせは、以下お問い合わせフォームよりご連絡ください。

▼PHOENIX OFFICIAL LEAGUE お問い合わせフォーム

https://pol.phoenixdarts.com/contact/?sc_lid=t_hd_contact

※受付時間は、月曜日～金曜日の平日 10:00～18:00 となります。

※平日の受付時間外のお問い合わせは、翌日の受付となります。

※土曜日、日曜日、祝日のお問い合わせは、翌営業日以降に確認・ご返信いたします。

※お問い合わせへのご返信は、受付順におこないます。問い合わせ状況により、ご返信にお時間を頂戴する場合があります。

32. 改定履歴

2017 年 12 月 15 日 制定

2020 年 12 月 17 日 改訂 (vol 2.0)

2021 年 11 月 26 日 改訂 (vol 3.0)

2022 年 12 月 27 日 改訂 (vol 4.0)

以上