

競技規定



<https://pxdarts/jp/gear/online/vol1>



1. オーダー

キャプテンまたは代表者は、試合開始 10 分前までにオーダーを組まなければならない。

オーダーの準備が出来たら、対戦相手チームにDiscordにて連絡し、（基本はホームチームから連絡）その旨を伝える。両チームのオーダーが確定し、確認が出来たら、試合を開始する。マシン上の進行はレッグ選択等の基本操作は HOME チームが選択し、AWAY チームも確認しながら、両チームで進行する。

2. 集合、開始

試合開始時刻は、定められた時間とする。

試合当日、9：40 までに ZOOM によるチェックインをおこなわなければならない。

※開始時間目安

予選ラウンドロビン

10：00	第 1 試合
11：00	第 2 試合
12：00	第 3 試合

決勝トーナメント

13：30	1 回戦
14：30	2 回戦
15：30	QUARTER FINAL
16：30	SEMI FINAL
17：30	FINAL

3. 参加人数

試合開始までに 4 名以上集まっていなければならない。

試合に参加できるのは 8 名まで。1 試合 1 名で最大 3 Set まで参加可能。

4. 開始前の挨拶

GEARオンラインは、ONLINE 対戦の為、対戦相手が同会場にいないため、整列しての挨拶等は行わない。ただし、開始時には ZOOM、Discord等でコミュニケーションを取り、合意の上で試合を開始する。

5. 試合開始

最初のレッグのみホームチーム先攻でコークを行う。この際のコークは1レッグ目に参加するプレイヤーの、それぞれの代表者同士で行うものとする。

コークに勝利したチームが先攻となる。2Set目～4Set目までは、前レッグ敗者チームが先攻。5Set目は、前Setの勝敗に関係なくコークにて先攻を決定する。

6. コーク

PHOENIX マシンに搭載されている CENTER CORK SYSTEM を用いてコークをおこなう。

A. それぞれの選手がボードの中心に向かって1本のダーツを投げ、中心（センターホール）に近いエリアへ刺した（反応させた）選手がゲームの先攻を持つ。

●エリアとはインナーブル・アウターブル・インシングル・トリプル・アウターシングル・ダブル・アウトボードの順とする。

B. お互いが同じエリア（インナーブル同士・アウターブル同士、内側のシングル同士など）だった場合は、中心（センターホール）からのビット数に関係なくアゲインとし、先攻後攻を入れ替え再度それぞれダーツを1本投げる。

C. コークは決着がつくまで投げる。

D. コークの際に3本全てがアゲインだった場合、3本ダーツを抜き決着がつくまで繰り返す。

E. ダーツが刺さらなかった場合でも、マシンが反応したときは有効となる。

7. 先攻 / 後攻

その後2Set目～4Set目までは、前レッグ敗者チームが先攻。5Set目は、前Setの勝敗に関係なくコークにて先攻を決定する。

8. 練習スロー

練習スローは、自分が参加するゲーム前のワンスローとする。

ワンスローを行うタイミングは、前セットが終了し、次のゲームまでの間とする。（セット選択画面）参加プレイヤーのワンスローが終了し、準備が出来たらセットを確定し、次のゲームを開始する。ゲームがスタートしてからの、（他の台の使用を含む）練習スローは禁止とする。

9. 反応 / 誤反応

誤反応については、対戦相手はその場にはいないため確認が出来ない。

そのため、協議も難しく、不正の確認等も行えないため、オンライントーナメントにおいては、誤反応があった場合も含めて、全て反応優先とし、UNTHROWは無しとする。

10. ゲーム内容

ゲーム内容は下記の通りとする。

GAME	形式	ラウンド数	金額
1st	ダブルス 501	10	200円
2nd	ダブルス STDクリケット	15	200円
3rd	シングルス カウントアップ	8	100円
4th	トリオス 901	15	300円
5th	ガロン 1101	20	400円
		合計	1,200円

11. その他の事項

トラブル

A. 何らかの事情により、トーナメントシステムが中断または遮断された場合、対戦相手にその旨を必ず連絡すること。対応としては、以下の事項を実施し、復旧を試みる。

※一度メインメニューまで、メニューを戻し、トーナメントに入り直す。

>復旧できれば、続きから再開。

※マシンの電源を落とし、再起動

>再起動後、メインメニューより、トーナメントに入り直す。復旧出来れば続きから再開。

上記作業を行ったにも関わらず、どうしても試合が再開出来なかった場合は、以下とする。

B. 停電・マシントラブル・マシンネットワークトラブル等でゲームの継続が不可能になった場合、コントロールへ連絡を行い指示を仰ぐ。

①連絡を受けた事務局がマシン再起動等の対応指示を行い復旧作業に臨む。

C. どうしてもトラブルが解消できずトラブル時から 15 分経過し試合続行不可能とコントロールが判断した場合、無効試合として該当試合からの勝ち上がりを無しとする。

メールでのお問合せ

ギア オンライントーナメント 運営事務局

event@pxdarts.jp