

PHOENIX OFFICIAL LEAGUE 東北 (POL 東北) リーグゲーム Rule

2024 年 1 月 29 日

1. チーム構成：1 チームにつき、最小遂行人数 4 名以上、最大 20 名まで

2. ゲーム内容

- ①701(Open-in/Open-out)/Trios
- ②701(Open-in/Master-out)/Doubles
- ③StandardCricket/Trios
- ④StandardCricket/Single
- ⑤501(Double-in noBullin/Double-out with Bull,Freeze rule)/2 名 対 2 名
- ⑥701(Open-in/Master-out)/Single
- ⑦701(Open-in/Open-out)/Trios
- ⑧StandardCricket/Doubles
- ⑨StandardCricket/Trios
- ⑩501(Open-in/Open-out)/Single
- ⑪501(Open-in/Double-out)/Single セバブル
- ⑫501(Double-in noBullin/Double-out with Bull,Freeze rule)/4 名 対 4 名
- ⑬StandardCricket/Single
- ⑭StandardCricket/Gallon
- ⑮901/Gallon

3. 出場チームオーダー条件

- ・ TRIOS 戦 4 試合において、全メンバー同一オーダーは NG (個人の重複は OK)
  - ※1 名につき TRIOS 戦 4 回実施の中、3 回まで出場が可能
- ・ 2 番 8 番のダブルスは同一オーダーNG (5 番の Freeze ルールはダブルスにカウントしません。)
- ・ シングルは 1 名のみ 2 試合、他 3 名は 1 試合まで出場可能
- ・ 1 名につき、1 日最大 9LEG まで出場可能
  - ※チームオーダー違反があり、試合開始後に相手チームからの指摘により発覚した場合、該当ゲームは不戦敗となります。(後日、発覚した場合、該当試合のみ負け処理を行いません。)
- ・ チームオーダー例とクレジット数一覧 (最小人数 4 名の場合)

No.	オーダー例	オーダー例				ラウンド数	クレジット数
		A	B	C	D		
1	701(Open-in/Open-out)/Trios	A	B	C		15	2
2	701(Open-in/Master-out)/Doubles	A	B			15	2
3	StandardCricket/Trios	A	B		D	15	2
4	StandardCricket/Single	A				15	2
5	501(Double-in noBullin/Double-out with Bull,Freeze rule)/2×2		B	C		15	2
6	701(Open-in/Master-out)/Single		B			15	2
7	701(Open-in/Open-out)/Trios	A		C	D	15	2
8	StandardCricket/Doubles			C	D	15	2
9	StandardCricket/Trios		B	C	D	15	2
10	501(Open-in/Open-out)/Single			C		15	2
11	501(Open-in/Double-out)/Single セバブル				D	15	2
12	501(Double-in noBullin/Double-out with Bull,Freeze rule)/4×4	A	B	C	D	15	2
13	StandardCricket/Single				D	15	2
14	StandardCricket/Gallon	A	B	C	D	15	2
15	901/Gallon	A	B	C	D	20	4
		8	9	9	9		32

#### 4. 獲得ポイント

全 15 レッグ制とし、1 レッグ 1 ポイントとして換算する。勝利チームには、勝利ボーナスポイントとして、2 ポイント付与される。

#### 5. 日程変更

事前に試合日程の変更を希望する場合は、相手チームキャプテンもしくは代表者と協議して決定する。両者が合意し変更が確定した後は、変更を希望したチームが、PHOENIXDARTS 東北営業所へ日程変更申請を行なう。

日程変更の期限は 72 時間前（申請着）までとし、それを過ぎた申請の場合、ペナルティとして 5P マイナスとする。日程変更の期限は原則として 3 日前までとなるが、それを過ぎた場合は相手チームが日程変更を受けつけるかデフォルトさせるかを決定することができる。日程変更が確定したにもかかわらず、その日に試合ができなかった場合、できないチームのデフォルトとする。この場合再度の試合日程の変更はできない。

#### 6. 当日のチームオーダーについて

キャプテンもしくは当日の代表者は、試合開始の 15 分前までにオーダーを組まなければならない。オーダーは、オンラインのパソコンもしくはスマートフォンなどで、「PHOENIX OFFICIAL LEAGUE プレイヤーサイト」で入力します。 ※基本は、試合開始後のオーダー組み換えは行なえない。

もし、不測の事態でオーダー変更が必要な場合、必ず、相手の店舗へ電話連絡を行ない、相手チーム了承の元、変更を行なうものとする。

#### 7. 試合開始

原則として 21 時開始とします。

オンラインリーグは、対戦相手が同会場にいないため、試合開始 5 分前にホーム側のキャプテンもしくは当日の代表者がアウェイ側の店舗に電話連絡を行ない合意の上で試合を開始するものとする。

#### 8. 遅刻

やむをえない事情により遅刻することがわかっている場合には、相手チームキャプテンもしくは代表者と協議し、試合の遅延もしくはできるゲームから実施することができる。

ただし、開始予定時刻を 30 分過ぎても集合できない場合、3 人集合していれば 3 人試合で行う。また 3 人に満たなかった場合は、相手チームが日程の変更、遅延、デフォルトを選択することができる。

#### 9. 3 人試合

当日、どうしても 3 人しか揃わなかった場合でも試合は成立する。この場合、試合進行が可能な試合のみ進行するものとする。3 名で試合進行可能なゲーム 1 番 2 番 4 番 5 番 6 番 8 番 11 番 13 番の試合を進行する。

※それ以外の試合は不戦敗とする。

ただし、ゲームフィーは通常通りの ¥3,200.- とする。

#### 10. デフォルト

デフォルトした場合は、チャージペナルティとして 5,000 円および全ゲーム代金 6800 円を、開催ショップに支払うものとする。チャージペナルティは、JSDL からデフォルトしたチームが所属する店舗に請求し（次シーズン請求時）JSDL に支払う。開催店舗には JSDL から支払うものとする。（次シーズン請求時に相殺）デフォルトした試合は不戦敗となり、その日の試合結果は 0 ポイント相手チームは 15 ポイントとなる。また試

合開始後、理由なくチーム全員が試合を放棄し、その後のゲームが出来なかった場合もデフォルトとなり、チャージペナルティおよび残っているゲーム代金を支払わなければならない。また、JSDL にはデフォルトしたチームのリザルト用紙のデフォルト欄にチェックを入れて開催ショップが送信しなければならない。

## 1 1. 練習

練習はその選手が参加するゲーム前の 1 スローのみとする。1 スローを行なうタイミングは、前ゲーム終了後、次のゲーム選択前までの間とする。参加プレイヤーの 1 スローが終了し、準備が完了したら、マシン操作を行ない、次のゲームを開始する。

ゲーム開始後は、他のダーツマシンを含めて参加者は練習することが出来ないものとする。また、ゲーム中のフィニッシュ及びバースト後のスローも練習とみなすため禁止とする。

## 1 2. ゲーム中のスロー順

各ゲームのスロー順は、事前に決定したオーダー通りに行なうものとする。チーム内でスロー順を間違えた場合、発覚した時点で相手チームの不戦勝とする。

## 1 3. スロー時間

オンラインリーグのため、スロー時間に制限時間が設けられています。制限時間が過ぎた場合、アウトカウント（無効）になります。

## 1 4. 先行／後攻

ホームチームが奇数レッグ、アウェイチームが偶数レッグ先行で試合を進行します。

## 1 5. 反応・誤反応

誤反応については、オンラインリーグは対戦相手はその場にはいないため、確認が出来ない。

そのため協議が難しく、不正等の確認も行えないため、誤反応については全て（明らかな誤反応も含む）反応優先として、UNTHROW は無しとする。

## 1 6. 勝敗の決定方法／引き分け

0 1 ゲーム：先に 0 点にしたチームが勝利

※ラウンドオーバーした場合は、点数が低いチームの勝利

CRICKET ゲーム：相手より点数が上回った状態でクリケットナンバーを全てクローズしたチームの勝利

※ラウンドオーバーした場合は、点数が高いチームの勝利

## 1 7. 引き分け

01 ゲームで規定ラウンド以内にフィニッシュ出来なかった場合や、クリケットゲームで規定ラウンド終了時点でどちらのチームもフィニッシュが出来ず、なおかつ点数も同点だった場合、そのレッグは引き分け（ドロー）とする。その場合のポイントは 0-0 となり、両チームともポイントは加算されない。トータルスコアがドローの場合（例えば 7-7 等）勝ちポイントの 2 ポイントは 1 ポイントずつ、両チームに加算される。

## 1 8. 試合の終了

オンラインリーグは、対戦相手が同会場にいないため、試合終了時にホーム側のキャプテンもしくは当日

の代表者がアウェイ側の店舗に電話連絡を行ない、挨拶して終了とする。

## 19. その他事項

### トラブル

何らかの事情により。リーグシステムが中断、または遮断された場合、対戦相手の店舗に電話連絡を行ない、復旧を試みる。対応方法として、以下の事項を実施し復旧を試みる。

A：一度、メインメニューまで戻り、再度リーグシステムに入りなおす。

B：マシンの電源を切り、再度電源を入れなおす。

C：光回線の機器の電源を切り、再度電源を入れなおす。

D：PHOENIXDARTS 東北営業所へ連絡し、諸処の対応を仰ぐ

→復旧出来れば、続きから再開する

上記作業を行ない、復旧が出来ない場合、以下の対応とする。

#### ① 中断された時点で7レグを終了していなかった場合。

>その日の試合は無効試合とし、再試合とする。その場合の再試合は最初のレグからとする  
この場合、その日のミニマムチャージ及び、ゲーム料金は全て発生とする。

ただし、再試合時においては、実質の飲食代のみとする。(ゲーム代は店舗様負担)

※再試合の設定については、両チームで協議し、HOME チームが事務局へ連絡する。

※どうしても再試合の設定が出来なかった場合は、この試合は引き分けとしポイントは6-6とする。

#### ② 中断された時点が8レグ以降だった場合

>8レグ以降まで試合が進んでいた場合、試合は成立したものとする。

中断までの勝敗はそのまま有効とし、消化できなかったレグ(中断レグ含む)は  
奇数レグはHOME チーム、偶数レグはAWAY チームの勝利とする。

ミニマムチャージ及び、ゲーム料金は全て発生とする。

#### ③ 試合放置

試合を30分以上放置、またはその間連絡も取れない場合、そのチームは不戦敗とする。その場合のスコアは、行った試合も含めて0-15とする。

## 20. 参加権利

インターリーグ以降の試合への出場は、ラウンドロビンのリーグ戦にて試合出場していないと出場できません。未出場が発覚した時点でその選手の該当試合は不戦敗となります。

また、チーム間の移籍は、出場したリーグ年の間は認められません。(ただし、転居などやむを得ない明確な理由を、運営事務局が認めた場合、シーズン違いでの移籍を認める場合があります。)

以上