

JAPAN LEAGUE 規約



【2018.04. 東海版】

一般社団法人 ダーツジャパン

<リーグ概要>

- ・ 店舗ごとに5名から20名までの「チーム」を構成し、1シーズンに同一ディビジョン内にてHOME&AWAY方式の総当たり戦を行います。JAPAN LEAGUEでは、試合の勝利数ではなく、獲得ポイントの累計によって最終順位を決定します。
- ・ 試合ではDARTS LIVE2の「リーグモード」を利用しゲームを行い、勝敗およびゲームスコアは自動集計を行いません。
- ・ シーズンごとにブロック優勝チームを決定し、3rdシーズン終了後にブロック年間チャンピオンを決定します。ブロックチャンピオンチームは、ブロック代表としてチャンピオンズリーグ(全国大会)に招待されます。*招待は4名となります。

<店舗参加資格>

- ・ JAPAN LEAGUEへの参加は、DARTSLIVE 2が1台以上設置してある店舗で、且つ一般社団法人ダーツジャパンが認めた店舗に限ります。資格違反が発覚した場合、および料金の未払いがあった場合は、リーグから脱退していただきます。

<JAPAN LEAGUE 店舗加盟料>

- ・ JAPAN LEAGUEへの加盟料は、1チーム 1シーズン 10,000円(税別)、100円未満設定の店舗様、もしくは投げ放題店は2割増となります。尚、100円未満設定の店舗様、もしくは投げ放題店の加盟には現リーグ店舗様の同意が必要となります。加盟料の支払いをもって、JAPAN LEAGUEへの加入が認められたものとします。

<JAPAN LEAGUE 会員 年会費>

- ・ JAPAN LEAGUEの試合に出場するには、JAPAN LEAGUEに登録し、JAPAN LEAGUE会員となる必要があります。
- ・ 年会費は、1プレイヤー 1年 3,800円(税込)となります。

2ndシーズンからの参加は2,600円(税込)、3rdシーズンからの参加は1,300円(税込)となります。

- ・ リーグ期間中の途中退会による年会費の返金は出来ません。
- ・ JAPAN LEAGUE 会員は、ダーツライブカードIDの登録が必要になります。
- ・ JAPAN LEAGUE 東海 加盟店舗は、ミニジューク岐阜が主催するイベントにおいて、エントリー特典が受けられます。

<エリア>

- ・ JAPAN LEAGUE は、北海道、東北、関東、東海、関西、四国、九州、沖縄の8エリアにおいてリーグ戦を開催します。

<ブロック>

- ・ 各エリアの中にはいくつかのブロックが存在します。シーズン終了時には、ブロックごとにブロック決勝を行い、3シーズン終了時にはブロックチャンピオンを決定します。
- ・ ブロックチャンピオンチームはインターリーグ(全国大会)に招待され、チャンピオンズリーグに参加していただきます。

<リーグ>

- ・ 各ブロックの中にはいくつかのリーグが存在します。1つのリーグは最低3チーム以上のチームによって構成され、最大7チーム構成となります。

<チーム>

- ・ 1チームは5名以上20名以下の「プレイヤー」によって構成されます。
- ・ 1店舗あたりのチーム数は「ダーツライブ2設置台数×2」チームまでとします。
- ・ チームには、必ず「チーム名」を付けて登録してください。
- ・ 各チームは、キャプテンを選定してください。キャプテンはホームでの試合において、ゲームシートへの記入およびゲームの進行を行う責任を負います。

- ・ 試合には、登録プレイヤーの中から4名以上を選出して(「出場プレイヤー」と呼ぶ)参加します。登録プレイヤーのうち、ゲームを行わない参加者は「観戦者」とします。
- ・ 開催期間中にプレイヤーの追加登録は可能です。追加登録は、全てメール league@minijuke.com で申請をいただきます。登録の際は、必ず「チーム名・氏名(フルネーム)・カードID・カードネーム」を添えてメールして下さい。
- ・ 追加登録されるプレイヤーのJAPAN LEAGUE年会費は、申込をしたシーズンの終了後に事務局に納めてください。

<プレイヤー>

- ・ 試合会場ではアルコールが供されるので、原則として、プレイヤーは20歳以上としますが、アルコールが提供されない店舗での試合の出場は22時まで認めます。
- ・ プレイヤーは30cm未満、25g以内のダーツを使用してください。用具違反は即時当該マッチの負けとなります。
- ・ プレイヤーは、同リーグ内にチームを移籍することは基本出来ないものとする。ただし、移籍前のキャプテンの了承を得て、次シーズンからのフィーを納めれば移籍できるものとする。

<ゲストプレイヤー>

- ・ 各チームは2枚まで「ゲストプレイヤー」のカード登録をすることができます。ゲストカードを使用することで、JAPAN LEAGUE 会員以外のプレイヤーが試合に参加することができます。
- ・ ゲストプレイヤーが試合に出場する場合は、試合開始までにゲスト参加の申請をおこなってください。
- ・ ゲストプレイヤーの出場1試合1人につき500円(税込)をリーグ運営事務局にお支払ください。支払いはシーズン終了後にご請求致します。

<プレイヤー登録>

- ・ 試合に出場するためには、予め「ダーツライブオフィシャルリーグ」ページから各チームへのプレイヤー登録(ダーツライブカード ID の登録)が必要になります。試合に出場できるプレイヤーは、登録が完了しているプレイヤーに限ります。
- ・ 既に JAPAN LEAGUE に加盟している(いずれかのチームに所属している)プレイヤーがゲストカードを使用して試合に参加することは出来ません。(※1 例外あり) 違反は、その当該 GAME の負けとなります。また、所属チーム以外のチームから JAPAN LEAGUE の試合に出場したプレイヤーは当該シーズン中の出場停止処分とします。
- ・ プレイオフ、入替戦、ブロック代表決定戦においては、ゲストプレイヤーの参加は認められません。また、ゲストカードを使用する事も出来ません。

※1 上記の例外として、試合当日、出場するプレイヤーがダーツライブカードを忘れた場合、ゲストカードを使用して出場できるものとします。ただし、ゲームシートには「ゲスト」と記入し、ゲームスタッツは、個人シーズン成績に反映させません。尚、ゲスト使用料が発生致します。

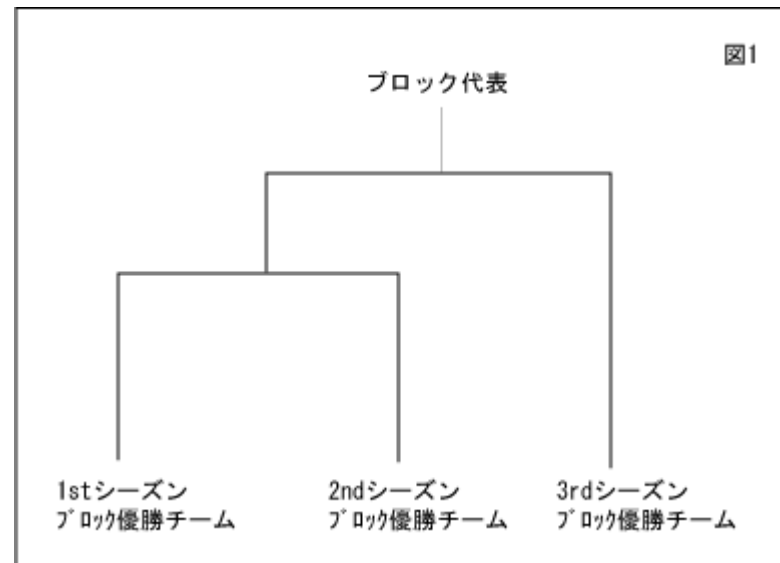
<年間スケジュール> ※開催曜日によって多少変更となる場合があります。

- ・ 1st シーズン
エントリー期間 3月下旬まで
リーグ開催期間 4月上旬～
- ・ 2nd シーズン
エントリー期間 1st シーズン終了後
リーグ開催期間 8月上旬～
- ・ 3rd シーズン
エントリー期間 2nd シーズン終了後

リーグ開催期間 11月中旬～

プレイオフ 3月中

<プレイオフ 岐阜、三河エリア>



- ・ 岐阜ブロック代表および三河エリア代表チームは、各シーズン優勝チームによる代表決定戦(図1参照)を行って決定します。
- ・ 3シーズンすべての優勝チームが同一チームの場合は、決定戦は行いません。準優勝
- ・ 1stシーズン優勝チームと3rdシーズン優勝チーム、2ndシーズン優勝と3rdシーズン優勝チームが同一チームの場合、1回戦は準決勝扱いとなり、そのチームが勝てば優勝、負けても再度決勝を行います。
- ・ 愛知ブロック代表は三河エリア代表と名古屋エリア代表を選出し、代表決定戦を行います。

<プレイオフ 名古屋エリア>

1st、2nd シーズン(名古屋 B,C)		2nd シーズン(名古屋 A)	
1位	10pt	1位	12pt
2位	8pt	2位	9pt
3位	6pt	3位	7pt
4位	4pt	4位	6pt
5位	3pt	5位	5pt
6位	2pt	6位	4pt
7位	1pt	7位	3pt
3rd シーズン			
1位	15pt		
2位	10pt		
3位	8pt		
4位	6pt		
5位	4pt		
6位	3pt		

- ・ 左記のようにポイント制にし、年間総合ポイントにより、上位チームによるトーナメントを行います。
- ・ 1,2 シーズンはプレイオフを行わず、3 シーズン終了時には、インターリーグ出場を懸けてブロック代表戦(チーム戦)を行います。
- ・ プレイオフイベントの会場および日程については、運営事務局が決定するものとします。
- ・ オフシーズンイベントの詳細に関しては別途ご案内致します。

<ブロック代表>

- ・ プレイオフで勝ち上がったチームをブロック代表とします。インターリーグを辞退した場合はプレイオフ 2 位のチームに権利が移ります。

<競技方法> *「GAME」は試合中の各ゲーム(LEG)を意味します

- ・ それぞれの GAME の勝者が 1 ポイントを獲得します。勝利チームポイントとして 2 ポイント獲得します。※地域により異なる場合があります。
- ・ デビジョン及び地域によりゲームフォーマットは異なります。
- ・ 競技種目とゲームルールは別紙の表の通りです。尚、ダーツライブ 2 でリーグモードが利用できない場合や試合中にオフラインになった場合は、オフライン時の競技種目およびルールで試合を行って下さい。
- ・ 第 1 と最終 GAME の先攻は、コーク(ホームチーム先投げ ※プレイオフ時はじゃんけんコーク)にて決めてください。それ以外の GAME については、すべて前 GAME の敗者が先攻となります。ただし、4 チーム(4 人)でプレイする競技については、前 GAME の敗者チームが 1、3 番目、勝者が 2、4 番目にスローしてください。
- ・ その他ゲームルールに関しては、「ゲームルール」に定めます。
- ・ ハンディキャップ戦(以下 HCP 戦)においては、ダーツライブ 2 のオートハンディ機能を利用します。
- ・ プレイヤーおよび観戦者は最低限のマナーを守り、プレイまたは観戦してください。

- ・ 前項の「最低限のマナー」とは、プレイヤーがスローラインに立ってから 3 本のダーツを投げ終えるまで声を出さないことを意味します。
- ・ 参加チームおよびプレイヤーは規約を遵守し、互いに気持ちよくプレイできるよう努めてください。

<出場プレイヤー登録(試合当日)>

- ・ 1 人のプレイヤーが 1 日の試合において出場可能な GAME 数はそれぞれのリーグのゲームルールに従って下さい。
- ・ 各チームは、試合開始前に会場ショップに、オーダーシートを提出してください。試合開始後、プレイヤーを変更することはできません。ただし、試合開始前に両キャプテンの確認の上、出場規約違反が判明した場合はノーペナルティで修正可能です。
- ・ 両チームのキャプテンは必ず試合開始前にお互いの出場メンバーに規約違反が無いか確認しリザルトシートにサインをして下さい。
- ・ ゲストプレイヤーの出場がある場合は、対戦相手にゲスト出場の承認サインをもらってください。

<試合日程および試合結果の報告>

- ・ 開催地と試合日程については、別紙「試合日程」に定めます。日程は、ホームページ(ダーツライブオフィシャルリーグページ)において見ることもできます。原則として、試合開催曜日は固定されるものとします。
- ・ ホームチームのキャプテンは、試合進行と結果報告を行う責務があります。
- ・ 両チームのキャプテンは、試合開始前に、必ず出場プレイヤーの確認を行ってください。
- ・ JAPAN LEAGUE の試合結果は、所定のリザルトシートに記入してください。不測の事態に備えて、必ずリザルトシートに勝敗とスタッツの記入をしてください。機械のトラブル等によってリザルトが自動集計できない場合は、ホームチームのキャプテンあるいはショップ代表者が、試合終了日より 2 日後までにリザルトシートを FAX にて運営事務局に報告してください。

- ・ 前項の機械トラブルのケースにおいて、期日までに試合結果の報告が無かった場合は、当該試合について、ホームチームの成績をデフォルト(0 対 1 試合最大ポイント)でホームの負けとします。
- ・ 事務局よりリザルトシートの FAX の催促の連絡は原則致しません。

<試合開始時刻>

- ・ 試合開始時刻は、リーグにより異なります。
- ・ 各チームは、試合日の前日までは、相手チームと協議を行い、試合開始時刻を変更することができます。変更があった際は事務局へ必ず報告して下さい。
- ・ 試合当日、試合開始時刻に間に合わないチームは、開始時刻より前に、必ず開催地へ連絡を入れてください。
- ・ 試合当日、試合開始予定時刻より 30 分以上遅れたチームは不戦敗となります。不戦敗の場合は、<不戦敗>の項に記されたペナルティが課されます。ただし、やむを得ない事情で相手チームが了承した場合のみ試合を行うことができます。

<出場フィー、観戦フィーおよび追加ドリンク>

- ・ 出場フィーは、リーグによって定められます。ただし、1 試合 1 人 1,000 円を上限とします。出場フィーには、1 ドリンク(開催地が指定するメニューから選択)が含まれます。
 - ・ 観戦者は、観戦フィーが必要です。観戦フィーはリーグもしくは店舗によって異なります。
 - ・ 出場フィーと観戦フィーは、試合開始前にチームの代表者がまとめて開催地に納めてください。
 - ・ 試合開始後に入場する観戦者も、同様に観戦フィーが必要です。
 - ・ 試合会場は、出場者および観戦者に対して、フィーを支払った後は、開催地の通常価格にて飲食物の提供をしてください。
- *出場フィーと観戦フィーの規約は JAPAN LEAGUE が推奨する方式ですが、リーグ参加チームの総意によって、フィーに関する規約を変更することは可とします。

<日程および試合開始時間の変更>

- ・ 原則として日程の変更は行うことができませんが、やむを得ない事情がある場合に限り、対戦相手チームの了承のもとに試合日を変更することは可能とします。その場合、原則として、開催予定日の同一週内で開催してください。いかなる事情があっても、試合3日前以降の日程変更は出来ません。ただし、対戦相手チームの了承し、運営事務局がやむを得ない事情と認めた場合は変更出来るものとします。
- ・ 試合開始時間の変更は対戦相手チームの了承のもとに変更できるものとします。ダーツライブ2のリーグモードは前後12時間使用できます。例えば、20日の21時試合開始になっている場合、20日9時から21日9時までの中であれば日程変更せず、リーグモードを使用し試合が行えます
- ・ 日程の変更がある場合は、変更を申し出たチームのキャプテンが速やかに運営事務局へ報告を行って下さい。変更日決定後、メール(league@minijuke.com)にてご連絡下さい。

<不戦勝・不戦敗>

- ・ 試合当日、チームの出場プレイヤーが4人未満となった場合、または、試合開始時間の30分後までに試合を開始できない場合、そのチームは不戦敗となります。
- ・ 不戦勝のチームは勝利ポイント「1試合最大ポイント0」での勝利となります。
- ・ 不戦勝のチームがホームの場合、不戦敗のチームは、両チーム分の出場最低必要人数(合計8名分)分の最低出場フィーおよびゲームフィーを会場ショップに納めなければなりません。

<オートハンディ戦への出場>

- ・ 2ndシーズンからオートハンディ戦への出場は1stシーズン及び該当試合前に10ゲーム消化しているプレイヤーのみが出場出来るものとする。
ただし、正規プレイヤーが2名の場合は対戦相手に事情を説明し、出場できるものとする。

2ndシーズン以降の加入チーム及び1stシーズンは、該当しない。

<勝敗変更について>

- ・ 試合内でデフォルトに値する行為(メンバーの差し替え、新規のプレイヤーのオートハンディ戦への出場など)を対戦相手から指摘を受け、事務局が認めた場合は、当額試合のゲームを勝敗変更出来るものとする。

<試合開始後のメンバー変更>

- ・ 試合中に出場規約違反が発覚しても、試合開始前に両キャプテンがメンバー確認することを義務づけているため、試合中のメンバーの変更は認められません。
- ・ 例外として、出場メンバーの遅刻及び早退があった場合はメンバーを変更して試合を行うことは可能です。

<競技マシン>

- ・ 日程の都合上、ひとつの会場で、他の試合を同時に行うことも可能とします。ただし、会場に十分なスペースがある場合に限りです。
- ・ 試合に使用するマシンは、セグメントのチェックを行い、ゲーム中スタックなどが起こらないように努めてください。
- ・ 万一、競技していた途中でマシンが故障しゲーム続行が不可能となった場合、予備マシンがある場合は予備マシンで続行してください。予備マシンが無い場合は、日程の変更もしくはそれ以降のゲームをホームショップの不戦敗となります。

<チーム順位>

- ・ リーグの順位は以下の順で順位付けをします。
①勝ちポイント数の多いチーム ②負けポイント数の少ないチーム
③直接対戦時の勝ちポイント数 ④直接対戦時の負けポイント数

<付則>

- ・ 競技が終了し、リザルトシートに両チームがサインをした時点でその試合は成立したものとみなし、その結果を尊重します。ただし、規約の重大な違反(重複エントリーや参加資格のないプレイヤーの出場など)が発覚した場合は、試合終了日以降であっても、遡ってデフォルト(違反チームが0対1試合最大ポイントで負け)とする場合があります。
- ・ 試合当日に動画撮影または写真の撮影がある場合がありますが、出場者および観戦者の肖像権は運営事務局にあるものとします。
- ・ リーグ戦開催期間中にチームが消滅した場合、それまでの全試合をデフォルトとします。また、消滅したチームのホームショップは、未消化のアウェイ戦の会場ショップに反則金を払わなければなりません。反則金は、不戦敗の項に定めた「両チーム分の出場フィーおよびゲームフィー」とします。ただし、やむを得ない事情(店舗閉店など)があると事務局が判断した場合はその通りではありません。
- ・ ホームショップが閉店しても、チームは存続できるものとします。その場合は、ホーム開催予定試合をアウェイにて開催してください。
- ・ 不測の事態によって試合の開催が困難な場合は、その都度協議して対応を決めるものとします。
- ・ 運営事務局は、本規約の内容に関して、会員に対しての告知をなしに修正・加筆できるものとします。

【JAPAN LEAGUE 東海エリア 運営事務局】

株式会社ミニジューク岐阜 (管理責任者 栗田圭悟)

〒500-8303

岐阜市春日町 2-18-2

電話:058-253-8803 FAX :058-253-3892

MAIL: league@minijuke.com

JAPAN LEAGUE ゲームルール

1. ゲームを始める前に必ずオーダーシートに記入し、ホームのキャンプテンに提出し両キャブテン立会いの下、オーダーに違反が無いか確認しサインして下さい。オーダーに違反がある場合のみ変更できるものとします。
プレイヤーは互いに挨拶をしてゲームを始めます。
2. ゲーム開始後にオーダーに違反が認められたゲームにおいては不戦敗となります。ただし、ゲームを終了した後に指摘した場合、試合結果を活かし、違反は認められません。
3. 第1・最終 GAME のみ、コーク(ホームチーム先投げ ※プレイオフ時はじゃんけんコーク)にて決めてください。それ以外の GAME については、すべて前 GAME の敗者が先攻となります。ただし、4 チーム(4 人)でプレイする競技については、前 GAME の敗者チームが1、3 番目、勝者が2、4 番目にスローしてください。
コークでは、ジャンケン勝者から先に投げ、センターに近い方が先攻となります。
ダーツが刺さるまでスローイングは続けてください。
センターからの距離が同じ場合は、順番を入れ替えて再び1 スローずつ行ってください。
後から投げたプレイヤーのダーツによって、先に投げたプレイヤーのダーツが落ちてしまった場合も、順番を入れ替えて再びコークを行ってください。
先に投げたプレイヤーのダーツがインブルの真ん中に刺さった場合は、後から投げるプレイヤーはそのダーツを抜いてから投げるができます。
※ダブルス、トリオス、ガロンでは、ファーストプレイヤーがコークを行ってください。
※その他、コークが必要なゲームに関してはそのゲームルールに則して下さい。
4. プレイヤーは、投げる前に必ず自分の順番であることを確認してください。
プレイヤーチェンジの前に投げてしまった場合は、ダーツが刺さったセグメントを相手プレイヤー

一に押しもらってください。

5. 誤反応時の対応はダーツが刺さったセグメントを最優先してください。ダーツが刺さらずに反応している場合は反応が優先となります。
ただし、誤反応にもかかわらずゲームが終了した場合のみ、反応を有効とします。
6. 機械の不具合により、ダーツが刺さったにもかかわらず反応しなかった場合は、セグメントを相手プレイヤーに押しもらってください。
※スタックや誤反応が多い場合は、会場店舗の責任でメンテナンスをして下さい。尚、試合開始前は必ずマシンチェックをする事を義務付けます。
7. プレイヤーが順番を間違えて投げてしまった場合は、「リバース・ア・ラウンド」の操作をしてスコアの訂正をしてください。訂正が出来ない場合は失格となり、そのゲームは不戦敗となります。
8. スローラインより近づいて投げた場合はファウルスローとなり、そのチームは次のラウンド(3ダーツ)が無効になります。
9. 01 ゲームにおいて両チームが規定ラウンド内にフィニッシュできなかった場合、先攻からのコークによって勝敗を決めてください。コークを行うプレイヤーは各チームともファーストのプレイヤーとします。
規定ラウンドは、ゲームフォーマットに定めてある通りです。
10. クリケットゲームにおいて規定ラウンド内に終了しなかった場合、得点の多い方が勝ちとなります。得点と同じ場合は、クリケットナンバーのマークした数の多い方を勝者とします。マークしたナンバーの数が同じ場合は、先攻からのコークにて勝敗を決定します。コークを行うプレイヤーは各チームともファーストのプレイヤーとします。
11. ゲームルールや規約に対する重大な違反(未登録プレイヤーや重複プレイヤーの出場、参加資格のないプレイヤーの出場など)は、当該試合のデフォルトとします。ただし、2項

の場合を除きます。

12. プレイヤーおよび観戦者は、対戦相手へのヤジや暴言を慎んでください。また、対戦相手のプレイの妨げになるような行為があってはなりません。ゲームが始まってからの空投げは離れて空いている台があったとしても禁止とします。
13. 対戦が終了したら、挨拶をしてください。
14. 全マッチがすべて終了したら、ホームチームのキャプテンはリザルトシートに相手チームのキャプテンからサインをもらってください。そして、ダーツライブマシンがオフライン時やリザルトがアップされていない場合は報告期限までに結果を報告してください。
15. 機械の不具合等、不測の事態が発生した場合は、その都度協議して対応を決めます。
16. ゲームが始まってからの空投げは離れて空いている台があったとしても禁止とします。ただし、ゲーム前の練習スローは2スローまで認めます。
17. ダーツは刺さっているナンバーを最優先とし、刺さっているセグメントと違うナンバーをマシンがカウントした場合、「リバース・ア・ラウンド」の操作をしてスコアの訂正をしてください。ただし、ダーツが刺さらず床に落ちてしまった場合、反応を優先とします。
18. ダーツは刺さっているナンバーを最優先とし、刺さっているセグメントと違うナンバーをマシンがカウントした場合、「リバース・ア・ラウンド」の操作をしてスコアの訂正をしてください。ただし、ダーツが刺さらず床に落ちてしまった場合、反応を優先とします。
19. FREEZE ゲームで対戦中、「フリーズ」している場合のみいつでもチェンジボタンが押せることとします。
20. 投げているプレイヤーは、ホームチームのメンバーからアドバイスを受けることができます。ただし、1投目を投げた後は進行を妨げることとなりますので、認められません。尚、相手チームのプレイヤーが投げている際は、プレイの妨げにならないようアドバイスを受けてください。