

JAPAN LEAGUE TOKAIディビジョン ゲームフォーマット

ゲームNo	ゲーム名	チーム構成	ラウンド数	クレジット数	IN-OPTION	OUT-OPTION	HDCP	FREEZE	BULL	
1	901T	3	20	30					50/50	
2	STANDARD CRICKET S	1	15				Yes			
3	701D	2	15				Yes		50/50	
4	STANDARD CRICKET D	2	15				Yes			
5	501D	2	15		Double	Master			25/50	
6	STANDARD CRICKET T	3	15							
7	701S	1	15				Yes		50/50	
8	STANDARD CRICKET D	2	15				Yes			
9	701S	1	15					Master	50/50	
10	501D/FREEZE	4	15		Double	Master		Yes	50/50	
11	STANDARD CRICKET S	1	15							
12	701 D	2	15				Yes		50/50	
13	1101 G	4	20						50/50	

<ゲームルール> ※その他ルールに関してはリーグ規約を参照して下さい。

- ①1人の最高出場ゲームは8ゲームまで。
 シングルスは1人1ゲームまでの出場となります。
 HDCP戦はゲストカードの利用は出来ません。
 2ndシーズン目以降、HDCP戦は10ゲーム以上消化したプレーヤーのみ出場出来ます。
 ただし、やむを得ない事情の場合は、対戦相手の了承を得て出場できるものとする。
- ②重複してゲームに出場した場合、重複している後のゲームを重複とします。
 重複したゲームは勝ちゲームであっても負けゲームとなります。
- ③先攻後攻は第1ゲームと最終ゲームのみ行い、ホームチーム先投げのコークで行って下さい。
 センターピットに入った場合は両プレーヤーの確認のうえ、抜いて下さい。
 トリオス、ダブルスゲームのアゲインの際はプレーヤーの変更をせず、最初にコークを行ったプレーヤーが続けてコークを行ってください。
 その他のゲームに関しては前ゲームの敗者が次ゲームの先攻となります。
- ④試合前の練習スローは2スローまでとします。
- ⑤すべてダーツが刺さっている場所が有効になり、刺さっている場所とは違うところが反応した場合は修正して下さい。
 ダーツが刺さらずに反応した場合は、反応優先となります。
- ⑥ラウンドが切り替わる前のスローに関しては無効とします。
- ⑦0 1 ゲームにおいて規定ラウンド内に両チームともにフィニッシュ出来なかった場合は両プレーヤーとも同点の場合は先攻先投げのコークにより勝敗を決定して下
- ⑧クリケットゲームにおいて規定ラウンド内に両チームともにフィニッシュ出来なかった場合は両プレーヤーとも同点の場合（優先順位 1. 得点 2. マーク数）に先攻先投げのコークにより勝敗を決定して下さい。
- ⑨ダーツライブ2 設置店で試合を行う場合は必ず、リーグ登録しているライブカードが必要となります。
 LEAGUE機能を使用した場合、ペナルティを付けることが出来ず結果が直接反映されてしまいます。1ゲームごとに試合を行うメニューを選択して下さい。
 謝って試合を行った場合のポイントの修正はシステムの都合上、不可能なのでご注意ください。
- ⑩10ゲーム目のFREEZEゲームにおいて、ファットブルとし、Double in時もアウトブルイン出来るものとする。

<メンバーが遅刻、早退する場合>

事前にオーダーを組むことは可能ですが、ゲーム開始までに間に合わなければ負けゲームとなります。
 ※遅刻、早退が生じたゲームに関しては他のプレーヤーが変わりに出場して下さい。その場合、相手チームの同意があればペナルティなしとします。

<ゲスト制度について>

ゲストカードを登録していない場合のゲスト制度は適用できません。
 リザルトシートには必ず「ゲスト」と明記して下さい。

<プレーヤーのライブカード忘れについて>

プレーヤーがライブカード忘れが生じた場合は新しいカードにデータを移行して下さい。移行した場合はダーツライブ本体の再起動が必要になる場合がございます。
 万一、移行できない場合はゲストカードで試合を行って下さい。ただし、ゲストカードを利用した場合はゲスト料金が発生します。
 その際のスタッツはゲストカードに反映されます。