

D1・S1ゲーム内容・ゲームルール

Match	競技	ゲームルール	ゲーム説明書
1	トリオ 901	Master out	
2	ダブルス Sクリケット		
3	ダブルス 501	Double in / Double out	
4	ガロン 1101	Master out	
5	シングルス 501	Master in / Master out	
6	トリオ Sクリケット		
7	4チーム ダブルス チョイス		キャッスルホーンバー、イーグルアイ、スパー-カウントアップ°、クリケットカウントアップ°、ハーフィット、カウントアップ° から選択
			両チームから2チーム（4名）ずつ選出します。前マッチの敗者がチョイスを選択し1,3番、勝者が2,4番の順序となり、勝利チームにポイントが与えられます。2チームの合計で得点が高い方が勝ちとなり、万一、同点の場合は一番高いチームがいたチームの勝利となります。それでも同点の場合は一番高い点数のチームの代表者同士のコークで勝敗を決めて下さい。
8	シングルス Sクリケット		
9	4チーム ダブルス 501 FREEZE	Double in / Double out	FREEZEが無い店舗（ダーツライブ 2 以外）は、通常の501で行なって下さい。両チームから2チーム（4名）ずつ選出します。前マッチの敗者が1,3番、勝者が2,4番の順序となり、勝利チームにポイントが与えられます。ブルに入ってしまった場合、ゲームを戻してカウントはしない。フィニッシュ時にブルに入ってしまった場合は、負けとします。
		Bullなし	
10	シングルス 701	Master out	
11	ダブルス 701	Master out	
12	4プレイヤー ローカウントアップ°		両チームから2名ずつ選出し、ローカウントアップ°のゲームをします。2名の合計点が少ないチームの勝利となります。万一、同点の場合は一番少ないプレイヤーがいたチームの勝利となります。それでも同点の場合は一番少ない点数のプレイヤー同士のコークで勝敗を決めて下さい。ルールとして、ボードに触れたが反応しなかった場合（刺さらず）もしくはアウトボードになった場合、50点加算されます。投げる順序は、前マッチの敗者が1,3番、勝者が2,4番となります。
13	トリオ ハーフィット		

ルールの説明

第1マッチの先攻は、ジャンケン&コークにて決めてください。それ以外のマッチについては、すべて前マッチの敗者が先攻となります。第7マッチのチョイスゲームについては、前マッチの敗者チームがゲーム選択をし、先攻となります。また、第9,12マッチのチーム戦は、前マッチの敗者が1,3番、勝者が2,4番の順序となります。

・1人最大出場ゲーム数は7試合まで。シングルスは1人1試合まで。

・01ゲームで規定ラウンド内にフィニッシュできなかった場合は、先攻からのコークにより、勝敗を決めます。

・チョイスゲームは、ダーツマシンによって無いものもございます。