

交流戦 ゲーム内容・ゲームルール

Match	競技	D1・S1チームのみに適用	ゲーム説明書
1	トリオス 901vs701	Master out	D2・S2 701
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 1101vs901	Master out	D2・S2 901
5	シングルス 501	Master in / Master out	
6	トリオス Sクリケット		
7	4チーム ダブルス チョイス		キャスルメンバー、イーグルアイ、スー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	トリオス ハーフィット		

ルールの説明

第1マッチの先攻は、S2チーム。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。

・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。

特別ルール（01ゲーム Rt.9未満の女性一人につき50点HDCCP、ケリケットゲーム Rt.9未満の女性一人につき好きな箇所2マークのHDCCP いずれもD2・S2チームのみ適用）

D2・S2チームは、D1・S1チーム同フォーマットでのプレイを望むことが出来るものとします。