



DOG 22 規約

2023.06

<目的>

- ・ ダーツリーグ DOG は、プレイヤーあるいは店舗の交流を深め、より楽しいダーツのプレイ環境作りを目的とします。
- ・ 各店舗は、リーグ参加プレイヤーの増加に努めてください。

<参加資格>

- ・ DOG は、ダーツを対戦相手と楽しくプレイし、また最低限のマナーを守ることができるチームおよびプレイヤーに、その参加を認めます。
- ・ 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。
- ・ DOG 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。

<リーグ概要>

- ・ オフィシャルショップごとに「チーム」を構成し、シーズン前期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。DOG 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。
- ・ 前期の成績により、ディビジョン間での入替えを行った後、後期のリーグを同様に HOME&AWAY 方式で開催します。

<競技方法>

- ・ 1 試合は 15 マッチから成り、それぞれのマッチの勝者が 1 ポイントを獲得します。15 マッチを終了し、8 ポイント以上獲得したチームが勝利チームとなり、勝利チームポイントとして 2 ポイント獲得します。
- ・ 競技種目とゲームルールは別紙の表の通りです。DOG22 では、ディビジョンにより異なる競技 およびゲームルールを採用します。
- ・ 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。ただし、4 チーム(4 人)でプレイするゲームについては、前マッチの敗者チームが 1、3 番目、勝者が 2、4 番目にスローしてください。また、チ

ョイスゲームの場合は、前マッチの敗者がゲームを選択し、かつ先攻となります。

- ・ **ハンデが欲しい Rt.9 未満の女性プレイヤーへのハンディキャップ設定**(女性 HCP)は、01 ゲームでは、当該マッチに出場する女性の人数の差 1 人につき 30 点の HCP を付け、HCP の上限は 90 点とします。クリケットゲームでは、人数の差 1 人につき 15・16・17 のクリケットナンバーに各 1 マークの HCP を付けます。
- ・ 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。
- ・ 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。

<リーグ>

- ・ 平日リーグ(D リーグ)の各ディビジョンは最大 6 チーム、日曜リーグ(S リーグ)は最大 6 チームによって構成されます。ただし、参加チーム総数によっては、その通りではありません。
- ・ 前期終了時、後期終了時には、各ディビジョン優勝チームは昇格、最下位チームは降格となります。
- ・ 平日リーグについては、前期、後期それぞれの終了時、最下位から 2 番目チームとその下部ディビジョンの 2 位チームによる入替戦を行います。入れ替え戦はディビジョンの上位リーグのチームのホームショップを開催地とし、1 発勝負とします。試合の際のゲームルールは上位リーグのルールを採用します。
- ・ リーグ編成上の都合により、上記の通りの入れ替えができない場合もあります。その場合は事務局の指示により入替戦を行います。

<チーム>

- ・ **店舗単位で「プレイヤー」を登録します。**
- ・ **1 店舗あたりのチーム数は 2 チームまで登録することが出来る。**
- ・ チームには、必ず「チーム名」を付けて登録してください。
- ・ 試合においては、プレイヤーはホームショップまたはチーム名の入ったユニフォームを着用してください。**違反によるペナルティはありませんが、リーグ参加ショップおよびチームの代表者は努力義務であると理解してください。**
- ・ 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。
- ・ DOG 開催期間中にプレイヤーの追加登録は可能です。追加登録はミニジューク岐阜に FAX またはメールによる報告をもって完了するものとします。登録を完了したプレイヤーは登録日から試合に出場できます。

<プレイヤー>

- ・ **プレイヤーは、同一ショップのチームである場合に限り、どのチームでも参加することが可能となります。ただし、同リーグに 2 チーム以上ある場合は店舗スタッフ 1 名のみ 2 チームに参加可能となります。(例 木曜リーグ 1 チーム、日曜リーグ 1 チームの場合は誰でもどちらにも参加可能。平日もしくは日曜リーグの同リーグ 2 チーム の場合は店舗スタッフ 1 名のみがどちらにも参加可能となります。)**
- ・ プレイヤーは、原則としてリーグ開催期間中にチームを移籍することはできません。**移籍する場合は、移籍先で試合に出場する前に必ず事務局へ登録変更の連絡をしてください。<ゲームポイント ペナルティ>の項に書かれたペナルティの対象になります。**
- ・ 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。
- ・ プレイヤーは 20g 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。

<出場プレイヤー登録>

- ・ 1 人のプレイヤーが 1 日の試合において出場可能なマッチ数は **9 マッチ**までとします。シングルスへの出場は 1 試合あたり 1 マッチのみとします。
- ・ 各チームは、試合開始前に会場ショップに、各マッチへの出場プレイヤーを提出してください。提出後、プレイヤーを変更することはできません。ただし、試合開始前に登録違反を審判または相手チームより指摘された場合は、ノーペナルティで登録を修正してから試合を開始してください。

<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。ホームページ(Darts しよう！ <http://www.dartssiyoyo.com>)において見ることもできます。平日リーグは、基本的に木曜日を開催日とします。
- ・ ホームゲームとなる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。
- ・ ホームチームのキャプテンあるいはショップ代表者は、平日リーグでは試合翌週の火曜日、日曜リーグでは試合開催週の金曜日まで、結果を FAX にて報告してください。メールや電話による報告も可とします。
- ・ 前項の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 17)でホームの負けとします。

<試合開始時刻>

- ・ 木曜リーグは 21 時を標準試合開始時刻とします。
- ・ 各チームは、試合日の前日までは、相手チーム、開催地と協議を行い、試合開始時刻を変更することができます。
- ・ 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。

<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、1 試合 1 人 1,000 円とします。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。
- ・ **ゲームフィー 2,400 円とする。**
- ・ 観戦者は、観戦フィーが必要です。観戦フィーは 500 円とし、これにはチャージと 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。
- ・ 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、DOG 出場プレイヤーに対して、500 円にて追加のドリンクを提供できるようにしてください。ただし、500 円で提供できるメニューに制限を設けることは問題ありません。
- ・ 試合会場は、観戦者に対して、観戦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。

<日程の変更>

- ・ 競技日程を発表した後 1 週間を「日程調整期間」とし、その間に日程の変更を受け付けます。その後の日程変更が極力ないよう、各ショップおよびキャプテンは努めてください。
- ・ 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、極力開催予定日の同一週内で開催してください。
- ・ 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ミニジューク岐阜まで報告してください。
- ・ 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。

<不戦勝・不戦敗>

- ・ 試合当日、チームの出場プレイヤーが 4 人以下となった場合、または、21 時 30 分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 17-0 での勝利となります。
- ・ 不戦勝のチームは出場フィーを払い戻されますが、不戦敗のチームは、両チーム分の出場フィーを会場ショップに納めなければなりません。

<ゲームポイント ペナルティ>

- ・ 全マッチを終了した後に出場メンバー制限の違反が発覚した場合は、違反したプレイヤーが出場したすべての試合をデフォルトとして、相手チームのポイントとします。出場違反が試合中のマッチであれば、当該マッチは負けとなります。出場違反がその後のマッチについては、出場プレイヤーを修正して試合を行ってください。

<競技台>

- ・ ダーツマシンが複数台あるショップにおいては、複数台を使用してゲームを進めてもよいものとします。
- ・ 日程の都合上、ひとつの会場で、別のディビジョン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。

<チーム表彰>

- ・ 各ディビジョンの前期、後期優勝チームには、それぞれ記念トロフィーが授与されます。
- ・ 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
 - ⑤試合の勝利数 ⑥試合の負け数

<付則>

- ・ 競技が終了し、ゲーム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17で負け)とします。
- ・ 試合当日にVTRまたは写真の撮影がある場合がありますが、DOG開催時の出場者および観戦者の肖像権は(株)ミニジューク岐阜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」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、反則金を支払わなくてもよいとします。
- ・ 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きめるものとします。

【リーグ運営事務局】

株式会社ミニジューク岐阜 (岐阜県岐阜市春日町 2-18-2)

電話 058-253-8803 FAX 058-253-3892 Mail info@minijuke.com

リーグホームページ <http://www.dartssiyo-yo.com>

DOG ゲームルール

- 1、プレイヤーは互いに挨拶をしてゲームを始めます。
挨拶後の練習は1人1スロー(3本)とします。
- 2、第1マッチのみ、先攻・後攻をジャンケン&コークによって決めます。
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。
*トリオスでは、ファーストプレイヤーがコークを行ってください。
- 3、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に押してもらってください。
- 4、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てもらってください。
- 5、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。

6、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。

7、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。

DOGにおける規定ラウンドは、301、501、701 は 10～15 ラウンド。901、1101 は 20～25 ラウンドとします。

DOG 開催期間中は、マシンセッティングを DOG の規定ラウンドに合わせて頂けると幸いです。セッティングが異なり、DOG 規定ラウンド終了後もゲームが続く場合、必ず DOG 規定ラウンド終了時点のスコアで勝敗を決してください。

8、クリケットゲームにおいて 15～20 ラウンドとし、両チームが終了出来なかった場合は、得点の多い方が勝ちとなります。マークしたナンバーの数と同じ場合は、代表者同士による先攻からのコークにて勝敗を決定します。

9、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。

10、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。

11、対戦が終了したら、挨拶をしてください。

12、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マッチカード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。そして報告期限までに結果を報告してください。

13、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。