



KI-LEAGUE DARTS BAR ITSUKI OFFICIAL DARTS LEAGUE

概要

KI-LEAGUE DARTS BAR ITSUKI OFFICIAL DARTS LEAGUE(以下、KI-LEAGUE)は、地域のダーツ活性化、お客様のつながりの強化を目的としたダーツリーグとする。KI-LEAGUEではダーツの技術と共に、振る舞いやマナー等の意識の向上も目的とし、よりダーツの認知度を上げ、競技としての理解に参加メンバーは努めていくものとする。

規約

- ① 開催曜日 毎週水曜日
- ② 基本開始時間 20:30(場合により 21:00)
- ③ チーム人数 1チーム3名以上で、キャプテンを設定。
(LINE等を使用し、他チームと連絡を取り合える代表者が必要です。)
- ④ 出場者は全員、事前にレーティングの出ているライブカード又はフェニックスカードの登録が必要です。
(個人管理可能としますが、明らかな不正は運営からキャプテンに指導を行う事があります)
- ⑤ フォーマット 全13ゲーム(別紙参照)全ゲームオートハンデ戦
- ⑥ 参加費 1人/1シーズン:1,500円
- ⑦ ゲーム代 全13ゲームのゲーム代として店舗に2,800円支払うものとする。
- ⑧ ポイント 全13ゲームを行い、勝利数分ポイントが付与される。

勝ち越したチームにはビクトリーポイントとして+2ポイントを追加する。
シーズンを通しポイント数で競う。

1、オーダー

キャプテンまたは代表者(以下、キャプテン)は、試合開始 10 分前までにオーダーを組み、ホームチームはアウェイチームにオーダー表を渡さなければならない。アウェイチームのキャプテンは速やかにオーダー表に自身のチームのオーダーを記入し、試合開始 5 分前までにホームチームのキャプテン渡すこととする。また、1 人に対する試合参加上限は 8 ゲームまで。

2、集合・開始

試合開始は、定められた時間とする。

試合当日、開始時刻より 30 分遅れたチームは不戦敗とする。やむを得ず、開始時刻に遅れる場合は、必ず対戦相手に連絡を入れること。その場合、開始時刻を遅らせることは可能であるが、30 分以内とする。

30 分以上遅れて不戦敗になったとしても、プレイ代(2,800 円)は支払うものとする。

メンバーが集まり、チーム同士の合意があれば規定の開始時刻前でも試合を開始できる。

当日、人数(3 人)が集まらなかった場合、集まらなかった方のチームは不戦敗となる。

3、参加人数

基本的に開始時刻までに 3 名以上集まっていなければならない。開始時に既定の人数が集まっておらずメンバーが遅刻してくる場合、順番をずらし優先的に参加している人数でこなせる試合を行うことができる。

ゲストとして未登録のメンバーを参加させることができる。その際、運営に 1 人 / 1 回につき 500 円支払うものとする。ゲストを使用する歳、ゲーム開始までにキャプテングループ LINE にゲストメンバーの名前とレーティングを報告すること。

4、開始前の挨拶

試合開始前は、チーム全員が相手チームと向き合い整列する。ホームチームのキャプテンが、節数、両チーム名をコールした後、試合開始を宣言する。

開始前に、各試合のラウンド数を両チームキャプテンにて確認を行うこと。

5、試合

1) 先攻、後攻の決定

第1試合目はホームチームの先攻で行う。第2試合目以降は前試合の負けチームの先攻にて試合を行うものとする。

2) 出場メンバーの決定

5試合目、10試合目の出場メンバー選定は不正のない形で、トランプ等を使用し4、9試合目終了時に速やかに決定するものとする。両チームのキャプテンが相手チーム人数分のトランプを持ち、相手チームのメンバーにトランプを引いてもらう。指定したトランプを引いたメンバーが5、10試合目の出場者となる。ゲームの決定は、先攻のチームの出場者がトランプを持ち、後攻のチームの出場者がカードを選びゲームを決定する。5、10試合目はメンバーの重複はなし。

3) 0 1 ゲーム

両チーム、0まで削り切れなかったとしても最後まで3本投げ切るものとする。あからさまなアウトボードに投げる行為は禁止とする。行為があった場合、お互いのキャプテン同士協議の元解決する。(そのゲームは行為を行ったチームの負けとする)

4) くじ引きでのメンバー決め

当日参加する(参加した)メンバーであってもくじ引きの時点でいない場合は頭数に入れず、いるメンバーのみでくじ引きを行う。

6、練習

試合が開始された後の練習は、自身が参加する試合前の1スローのみとする。マシンが複数台設置されている店舗でも、試合を行っているマシン以外での練習は1スローを除き禁止とする。試合中のフィニッシュ及びバースト後にボードに向かって矢を投げる行為も練習とみなし、厳禁とする。行った場合、その試合は違反を犯したメンバーがいるチームの負けとする。

7、ゲーム中のマナー

試合中は下記の行為を行ってはならない

- ・相手を誹謗中傷するような応援
- ・スロー時の妨害行為(スローラインよりマシンの近い位置にいる、スロー中のメンバーに声をかける、スローの邪魔になるような程の大声での会話等)
- ・大きな声を張り上げる、暴れたり暴言を吐くなどの他のお客様への迷惑行為
- ・試合ができないほどの泥酔、酩酊状態でのリーグへの参加
- ・その他、店舗への迷惑行為

上記のような事象がある場合、キャプテン同士で協議し改善をする。改善されない場合は、メンバーの退場、試合の没収の場合もある。この場合の裁定は運営が行うものとする。

没収試合の場合、両チームとも0ポイントとすることもある。

8、ゲーム中の順番待ち替え

ダブルス等の順番が入れ替わった、カードの順番を間違えてしまい試合が開始された場合、そのチームは負けとする。先攻後攻が入れ替わった状態で試合が開始されてしまった場合は、進行を行っているホームチームの負けとなる。

9、各試合のラウンド間違え

試合(01、クリケット)において、規定のラウンド数に設定されていない状態で試合が行われた場合、ホームチームの負けとする。開始時に両チームキャプテンと店、または店員に声を掛け合い確認すること。

10、反応と誤反応

投げたダーツが刺さった場所と反応が異なる場合、予め刺さっていたダーツに接触等の場合は反応が優先される。ただし、明らかなマシンの誤反応の場合は相手チームのキャプテンに確認をし、修正できるものとする。反応せずにダーツ(この場合バレルを指す)が、落ちてしまった場合は無反応となり、投げ直すことはできない。

11、途中退場・不戦敗

試合の途中でやむを得ない事情によりメンバーが退場した場合、それ以降できない試合は不戦敗となる。

12、試合終了時の挨拶

開始と同様に整列し、ホームチームのキャプテンは成績を発表する。その後挨拶を行い、参加者全員で握手を行い健闘をたたえる。

13、試合結果報告

キャプテンはリーグ終了後、オーダーシートに結果を正しく記入し、両チームキャプテンのサインをする。そのオーダーシートの写真を速やかに、キャプテン LINE グループに報告しなければならない。

14、チームフィーの支払い

キャプテンは、シーズン毎に参加フィー (1 人 /1,500 円) をリーグ開始から 5 節終了時までに、運営に支払わなければならない。チームメンバーから徴収することが不可能な場合、キャプテン、若しくは所属チームの店舗代表者が立て替えて支払わなくてはならないものとする。

15、最終トーナメント

シーズンを通し、合計獲得ポイントで争う。

最終トーナメントへは合計獲得ポイントの 2 位、3 位でセミファイナルを行い、その勝者とシーズン 1 位のチームで決勝戦を行う。決勝戦のフォーマット予選フォーマット内容で行うものとする。全 13 試合で、7 戦先取で勝負を決めるが、勝敗が決定していても全 13 試合は行うものとする。

16、チーム編成

1 チーム 3 人以上集まればチームとして成立させることができる。また、同じプレイヤーが当リーグ内のチームを重複しての登録はできない。シーズン中、チーム間のメンバーの移動は禁止とする。

17、グランドファイナル・優勝チーム

シーズン終了時の獲得にて 1 位、2 位、3 位を順位付けしグランドファイナルを行うものとする。グランドファイナル出場メンバーは各シーズン毎、1 度でも試合に参加していなければならない。ゲストで参加したメンバーはグランドファイナルは出場不可とする。1st、2nd、3rd シーズンにて、2 シーズン、3 シーズン同チームがシーズン優勝している場合、全シーズンのポイント合計の総ポイント数にて順位を決定する。1 度でもシーズン優勝しているチームはグランドファイナルへの出場権利は有する。グランドファイナルは年間順位の 2 位と 3 位が準決勝を行い、その勝者が 1 位のチームと年間チャンピオンを競い決勝戦を行う。年間優勝チームへは賞品贈呈の授与を行う。

18、その他

記載がない事態が起きた場合、その場でキャプテン同士で話し合い解決すること。

それでも解決しない場合は運営の判断を仰ぐものとする。

参加してくださる個人のマナーに関して、チームの責任において解決すること。また、チーム内で解決できない場合は運営と相談し、運営の指示に従うものとする。