

One League 全国オンライン 規約、ルール

★事前準備

- ・配布したリストを基に、対戦相手チームと連絡の取り合える環境にしておくこと。

★追加登録及びゲストについて

- ・追加登録は試合当日の 19 : 00 申請を締め切りとし、チーム最大登録人数は 10 名までと致します。
- ・ゲストは使用不可と致します。

★試合進行

① オーダー

キャプテンまたは代表者は、試合開始 10 分前までにオーダーを組まなければならない。

※携帯等のタブレット端末で、オーダーを作成し、オーダー確定して下さい。

オーダーの準備が出来たら、対戦相手チームに連絡し、（基本はホームチームから連絡）その旨を伝える。両チームのオーダーが確定し、確認が出来たら、試合を開始する。

マシン上の進行はレッグ選択等の基本操作は HOME チームが選択し、AWAY チームも確認しながら、両チームで進行する。（※オンライン全国ではゲストの使用は無しとします。）

②開始前の挨拶

オンラインリーグは、対戦相手が同会場にいないため、整列しての挨拶等を行わない。ただし、開始時には電話等でコミュニケーションを取り、合意の上で試合を開始する。

③先攻／後攻

コークが行えないため、先攻／後攻は固定制とし、下記とする。

奇数レッグ・・・HOME チームが先攻

偶数レッグ・・・AWAY チームが先攻

④練習スロー

練習スローは、自分が参加するゲーム前のワンスローとする。

ワンスローを行うタイミングは、前セットが終了し、次のゲームまでの間とする。（セット選択画面）

参加プレイヤーのワンスローが終了し、準備が出来たらセットを確定し、次のゲームを開始する。

ゲームがスタートしてからの、（他の台の使用を含む）練習スローは禁止とする。

⑤レッグスタート

試合が開始したら、1 セットずつ、まずはセットを選択し、オーダーの確認をそれぞれのチームが行う。オーダーに変更が無ければ決定ボタンを押し、スタンバイ状態にする。両チームのオーダーの準備が整った時点で、試合が開始となる。全てのセットで同様の作業を行って下さい。

※このオーダーを確定するまでの時間を上記④の練習スロー時間とする。

⑥ゲーム中のスロー

オンラインリーグは、1 本ずつスローする際に制限時間が設けられている。その時間は 25 秒となっており、時間を過ぎたスローはカウントされずアウトカウントとなる。

アウトカウント後に投げたスローは、次のダーツとしてカウントされる。そのため 3 本目に制限時間を

過ぎてしまった場合は、最後の 1 本はアウトカウントとなる。

⑦反応、誤反応

誤反応については、対戦相手はその場にはいないため確認が出来ない。

そのため、協議も難しく、不正の確認等も行えないため、オンラインリーグにおいては、誤反応があった場合も含めて、全て反応優先とし、UNTHROW は無しとする。

⑧引き分け

01 ゲームで規定ラウンド以内にフィニッシュ出来なかった場合や、クリケットゲームで規定ラウンド終了時点でどちらかのチームがフィニッシュ出来ず、なお点数も同点だった場合、そのレッグは引き分け（ドロー）とする。

その場合のポイントは 0 - 0 として、両チームともポイントは加算されない。

※トータルスコアが 6 - 6 だった場合、勝ち点の 2 ポイントは 1 ポイントずつ、両チームに
加算される。

★試合終了

全てのゲームが終了したら、その試合は終了となる。ただし対戦相手はその場にはいないため、整列しての挨拶は行わない。代表者同士で連絡を取り合い、挨拶連絡を行い終了とする。

★その他の事項

①トラブル

何らかの事情により、リーグシステムが中断または遮断された場合、対戦相手にその旨を必ず連絡すること。対応としては、以下の事項を実施し、復旧を試みる。

※一度メインメニューまで、メニューを戻し、リーグに入り直す。

> 復旧できれば、続きから再開。

※マシンの電源を落とし、再起動

> 再起動後、メインメニューより、リーグに入り直す。復旧出来れば続きから再開。

上記作業を行ったにも関わらず、どうしても試合が再開出来なかった場合は、以下とする。

① 中断された時点で 6 レッグを終了していなかった場合。

> その日の試合は無効試合とし、再試合とする。その場合の再試合は最初のレッグからとする
この場合、その日のミニマムチャージ及び、ゲーム料金は全て発生とする。

ただし、再試合時においては、実質の飲食代のみとする。（ゲーム代は店舗様負担）

※再試合の設定については、両チームで協議し、HOME チームが事務局へ連絡する。

② 中断された時点が 7 レッグ以降だった場合

> 7 レッグ以降まで試合が進んでいた場合、試合は成立したものとする。

中断までの勝敗はそのまま有効とし、消化できなかったレッグ（中断レッグ含む）は
奇数レッグは HOME チーム、偶数レッグは AWAY チームの勝利とする。

ミニマムチャージ及び、ゲーム料金は全て発生とする。

★プレーオフ

レギュラーステージの、各ブロックの成績上位チームはプレーオフ（決勝トーナメント）へ進出とする。

プレーオフは優勝チーム決定まで、行うものとし、優勝チームへは表彰物の贈呈がございます。

※プレーオフの開催曜日は、金曜日 21：00～とする。

★年間ランキング

各ステージ毎の成績に応じて、下記のポイントが獲得出来る。

- ① レギュラーステージ予選通過・・・2 P
- ② プレーオフ 1 勝・・・1 P
- ③ 優勝・・・2 P

上記獲得ポイントにより、オンライン全国年間ランキングを競う。

★プレーオフ GRAND FINAL ステージ

各ステージチャンピオンの 3 チーム（最大）でプレーオフ GRAND FINAL ステージを行う。

優勝チームまでを決定し、優勝チームはオンライン全国 2019 年代表チームとして、GRAND FINAL へ進出とする。

GRAND FINAL は関東で行われ、優勝チームは招待とする。

※招待に関しては、事務局より交通宿泊のサポート金をお出し致します。（最大 6 名分）

トーナメント表は、下記条件にて決定とする。

- ① ステージ優勝回数（複数）※3 ステージとも同チームが優勝の場合、オンライン年間チャンピオン決定とする。
- ② 年間ランキング獲得ポイント
- ③ 上記②が同点の場合、レギュラーステージ 1 試合の、年間獲得平均ポイント

★GRAND FINAL

全 12 チームで開催

（通常 One League 11 チーム＋オンライン全国代表 1 チーム）

3 チーム 1 ブロックで予選を行い、各ブロック成績上位 2 チームが予選通過。

8 チームで決勝トーナメントを行い、優勝チームを決定とする。

優勝の GRAND CHAMPION チームは、One League 日本代表チームとし、韓国で開催予定の SUMMER FESTIVAL へ派遣とする。

※派遣の際は事務局より、宿泊交通のサポート金をお出し致します。（最大 6 名分）

その他、上記に記載されていない事項については、全て ONE LEAGUE 規約、ルールに順ずるものとする。