

# ONE LEAGUE プレーオフ ルールブック

## 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。  
システムを使用して、オンラインの PC もしくはスマートフォンなどで、指定されたサイトで入力する。試合の直前まで組み換えは可能であるが、試合が開始された以降は、入れ替え、組み換えなどは出来ない。

ただし 1 試合につき 3 レッグまではマシン上でのオーダー変更は可能とする。

※マシンでのオーダー変更の際は、対戦相手がオーダーを変更したことに對して、自チームのオーダーを変更することも可とする。ただし、1 レッグで変更出来るのは 1 回までとするので変更に対する変更までは可であるが、さらにまた変更することは出来ない。

## 2. 集合、開始

試合開始時刻は、定められた時間とする。

試合当日、開始時刻より 30 分以上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。その場合遅らせることは可能であるが、30 分以内までとする。

## 3. 参加人数、

開始時間までに 4 名以上集まっていなければならない。

4 名以上集まらない場合はデフォルトとなり不戦敗とする。

※プレーオフのデフォルトの場合はペナルティは無しとする。

## 4. 開始前の挨拶

試合開始前は、チーム全員が整列する。ホームチームのキャプテンまたは代表者は、ブロック、節数、チーム名をコールした後、試合開始を宣言する。

## 5. 試合開始

最初のレッグのみホームチーム先攻でコークを行う。この際のコークは 1 レッグ目に参加するプレイヤーの、それぞれの代表者同士で行うものとする。

コークに勝利したチームが先攻となる。2 レッグ目以降は最終レッグまで全て、前レッグ敗者チームが先攻。

## 6. コーク

コークはセンタービットに近い方が勝者とする。同じ距離だった場合、先攻後攻を入れ替えて行う。その場合刺さっているダーツはそのままで行う。3 本ずつ投げ合い、全て同じ距離だった場合、刺さっているダーツは抜くものとする。

また後攻が投げ、ボードに刺さった時に先攻のダーツが抜け落ちた場合は、落ちた先攻が、投げ直し、お互いのダーツが刺さるまで続ける。

先行で投げたダーツがセンタービットに入った場合は、確認後にダーツを抜き、後攻が投げる。

## 7. 練習

ゲームが開始された後の練習は、自分が参加するゲーム前の 1 スローのみとする。また複数台設置されてある店舗でも、その他の台も含めて、ゲームが開始された後の練習はできない。

ゲーム中のフィニッシュおよびバースト後にボードに向かって投げるなどの行為も、練習とみなすため、厳禁とする。

## 8. ゲーム中のマナー

ゲーム中は下記の行為を行ってはならない。

1. 相手を誹謗中傷するような応援。
2. スロー時の妨害行為
3. 過度の声を張り上げる、暴れるなどの他の客への迷惑行為
4. その他、店舗への迷惑行為

このような事象があった場合、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、退場、試合の没収の場合もある。この場合の裁定は事務局が行うものとする。

## 9. ゲーム中の順番間違え

ゲーム中に先攻後攻、ダブルス等の順番が入れ替わるなどの事象が発生した場合、入れ替わった時点までラウンドを戻し、ゲームを再開する。

ラウンドを戻せない場合、先攻後攻が入れ替わった場合は再試合、ダブルス等の順番が入れ替わった場合は、そのチームは、そのゲームを不戦敗とする。

## 10. リザルトシート

基本的にはリーグシステムを使用するので、必要としない。

## 11. ゲーム内容

ゲーム内容は下記の通りとする。

※7 レッグ先取で勝利とし、試合終了となります。

GAME	形式	ラウンド数	金額
1st	701 トリオス	15R	300 円
2nd	Cri トリオス	20R	200 円
3rd	501 ダブルス	15R	200 円
4th	501 Freeze (DI/DO)	15R	400 円
5th	501 シングルス (MO)	15R	200 円
6th	Cri シングルス	20R	200 円
7th	Cri トリオス	20R	200 円
8th	701 トリオス	15R	300 円
9th	Cri ダブルス	20R	200 円
10th	501 Freeze ダブルス(DI/DO)	15R	400 円
11th	501 シングルス (セパブル/DO)	15R	200 円
12th	Cri シングルス	20R	200 円
13th	901 ガロン	20R	400 円

## 12. 参加規制について

- ・1人が参加出来る最大ゲーム数は8ゲームまでとする。
- ・5, 6, 11, 12GAMEのシングルスは1人1ゲームまでとする。

試合中に上記のルール違反が発覚した場合は、そのゲームは不戦敗となる。

ただし、ゲームが終了してから発覚した場合は成立するものとする。

### 13. 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。ただし明らかにマシンの誤反応だった場合は戻して修正する。  
反応せずにダーツ（この場合バレルを指す）が落ちた場合は無反応となり、投げ直すことはできない。

### 14. 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、それ以降出来ないゲームは不戦敗となる。  
チーム自体が参加不可能になり、試合が最後まで成立出来ない場合は、その日の試合自体が不戦敗となる。

### 15. 勝敗およびポイント

1 ゲーム 1 ポイントとする。7 ポイント以上獲得したチームが勝利とする。

※7Leg 先取り試合が終了したら、残りの Leg は不戦勝で処理し、システムを終了させて下さい。

※01GAME が規定ラウンド内に終了しなかった場合または、クリケットゲームが同点で終了した場合、コークにて勝敗を決定する。その場合のコークは、そのゲームに参加していたプレイヤーの中からの代表者同士とする。投げる順番は、そのゲームの先攻・後攻と同様とする。

### 16. 試合終了後の挨拶

開始と同様に整列し、ホームチームのキャプテンまたは代表者は成績を発表する。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。

### 17. マニュアル対応

試合進行時に、マシントラブルやシステムトラブル等、何らかの理由により、ゲームが中断してしまい、復旧出来なかった場合、下記 URL よりハンディキャップ計算を用いて、残りのゲームはマニュアルハンディ操作で行う。この場合、試合結果の報告に FAX が必要となるので、オーダーシートに必要事項を記載し、事務局へ FAX する。

URL:Oneleague.jp

※全ての項において、運営上ルール変更または追加する場合がございます。

2016年8月8日