

# ONE LEAGUE 規約

## 1. 目的

一般社団法人 日本ソフトダーツリーグ（以下 JSDL）が公認および運営するリーグ（以下本リーグ）は、店舗および地域の活性化、会員の技術、マナーの向上など、健全なソフトダーツの発展を目指とする。

## 2. 運営・管理・権利

本リーグの運営は、JSDL が行い、各地区の管理事務局が管理するものとする。また本リーグの権利は、すべて JSDL が保有するものとし、会員は入会時にこのことを了承したこととする。

## 3. 個人情報の取扱

会員の個人情報は JSDL にて厳重に管理する。また、Web 上等に、氏名、性別および成績を掲載することを会員は了承したものである。

## 4. 会員資格と会員登録

本リーグ参加時点で満 20 歳以上であること。会員は、新規にチーム参戦する場合はチーム登録用紙に記載するとともに、新規、途中参加にかかわらず、登録用紙に本名、性別、を記載し登録する。本名ではない場合、偽名である場合または虚偽の申請があった場合、登録を抹消することがある。この場合支払われた会費は返却されないものとする。

## 5. 参加店舗資格

地域的にリーグ開催が可能で、VSPHOENIX シリーズのダーツマシンを設置し、なおかつオンライン状態として営業している店舗（以下ホームショップ）。

## 6. 会費の納入と会員証

会員は下記の方法で会費を支払わなければならない。

- 1) プレイヤーフィー＝1,200 円／1 ステージ
- 2) 店舗登録費＝1 店舗 5,000 円／1 ステージ
- 3) 初回入会手数料＝¥600／1 人（初回のみ）

会費はホームショップに支払い、ホームショップもしくは管理事務局は期日までに JSDL に支払うものとする。また、会員には JSDL より会員証を発行するものとし、手続き完了後にホームショップに送付される。

## 7. 会員の義務と会員証の紛失

会員は、本リーグに参加する場合は、必ず会員証を携帯していなければならない。忘れた場合は、その日のゲームに参加できない場合もある。会員証を盗難・紛失した場合はただちに JSDL に連絡をし、再発行しなければならない。その場合の再発行手数料は 600 円とする。また、カードの不具合に関しては、発行後そのステージ以内は無償で交換するものとし、それ以降に関しては再発行となる。

一度退会し、再度参加した場合は新規登録となり、それまでの会費、データ等は引き継げない。

会員は、試合当日に身分を証明できる物（免許証等）を所持していなくてはならない。対戦相手に身分の提示を求められた場合は、速やかに応じる義務があるものとする。

## 8. 会員資格の喪失

会員は次の事由により会員資格を喪失する

- 1) 退会したとき
- 2) 死亡したとき
- 3) 会費を支払わなかったとき
- 4) 除名されたとき

会員資格を喪失した時期がステージ内であった場合は、そのステージの会費は発生する。また資格喪失後に再度加入する場合は、新規登録となり、それまでの会費、データ等は引き継げない。

## 9. 除名・失格

会員が各号の一つに該当し、管理事務局、JSDL が認めた場合除名となる。

- 1) 本リーグ規約に違反したとき
- 2) 本リーグを著しく毀損、もしくは目的に反する行為をしたとき
- 3) ショップへの営業妨害、暴力行為などを行った場合
- 4) 登録のスタッツ等に虚偽が認められた場合
- 5) 反社会的行為、反道徳的行為をする恐れがあるもの、もしくはしたもの
- 6) 他リーグへの勧誘、調査を目的として入会したもの

上記に該当し、チームが失格になった場合下記が適用される。

失格が決定した以前の消化した試合、または失格決定以降の予定試合全ての試合を没収試合とする。

没収試合となった試合は行った試合も含めて全て 13-0（勝利ポイント無し）とする。

※リーグ運営上全ての問題に対して事務局は協議、決定するものとする。

10. 個人情報の変更届け

氏名、連絡先などの変更があった場合は、必ず JSDL に連絡し、所定の手続きを行わなければならない。変更があったにもかかわらず、長期に渡って連絡が無かった場合、試合結果が反映されない場合もある。

11. チーム

チームは必ずチーム名を制定しなければならない。チーム名は常識の範疇を超えないものとし、猥褻、誹謗中傷、政治および社会批判など、常識から逸脱した場合は JSDL で認めないこともある。

また、1 チームの参加可能人数は 4 名以上 20 名以下とする。20 名を超えなければ、追加登録は可能とする。

12. キャプテン

チームは必ずキャプテンを決定し登録しなければならない。その際、キャプテンの連絡先は連絡先として明記されることがあり、キャプテンはこれを了承したものとする。

13. チームエントリー

リーグへの登録は、ホームショップを定めホームショップの許可を得て申請する。新規にエントリーしようとするチームは、募集期間内に JSDL にチームエントリー用紙を提出する。チームを継続する場合は、ステージごとにチームエントリー用紙を決められた期間内に提出しなければならない。提出されない場合は、試合に参加できない場合もある。

14. キャプテン・ミーティング参加の義務

リーグに登録されたチームのキャプテンまたはチーム代表者は、キャプテン・ミーティングに出席しなければならない。もしチーム内の誰も参加できない場合は、キャプテン・ミーティングで決議されたものを了承したものとする。

15. ステージ

ステージは 1 月から 12 月までの期間で 3 ステージを行う。ただし、各地区の管理事務局と事務局との協議により 2 ステージとなる場合もある。

16. チームの存続

チームが次期に参加する場合は、チーム登録用紙にメンバーを記入し JSDL に提出しなければならない。次期にチームを存続させる場合は、1 ステージ中 4 レッグ以上なおかつ 2 試合以上参加している会員が 2 名以上いなければならない。もし条件が満たされない場合は、名称が同一であっても新規チームとして参加する。

17. ホームショップに対するチーム数

基本的にダーツマシン 1 台に対し 2 チームまで登録が可能。ただし、地域的事情などにより各地区の管理事務局、JSDL が認めた場合この限りではない。

18. チームの解散

チームを解散させるには、所定の用紙に記入し、JSDL に送付しなければならない。ステージ途中の解散については、残りの試合すべてがデフォルト扱いとする。その場合のペナルティは、規約 31 に基づくものとする。

19. チームの移籍

ステージ中に 1 ゲームでも参加した会員は、そのステージ中の移籍はできない。ただし、ホームショップの休業、閉店などの事由によりやむを得ないと JSDL が判断した場合はこの限りではない。また、出張、引越などで他の地域に移動する場合など JSDL が認めた事由がある場合も同様とする。移籍する場合は、所定の用紙により JSDL に連絡しなければならない。

20. ホームショップの休業および閉店

ホームショップの休業および閉店などの場合は、チームはホームショップの変更を可能とし、その場合は同ブロック内の他参加ホームショップへとする。やむを得ずホームショップを変更できない場合、チームは解散扱いとなり、その場合は規約 18 が適用される。

21. 試合日程

試合は 1~2 週間毎にホームアンドアウェイ方式で構成される。日程は各地区の管理事務局および JSDL で決定する。チーム数によって変則な日程がある場合は、予めチーム代表者および店舗、管理事務局、JSDL で協議して決定する。

22. エリア、ブロック等の制定

JSDL と管理事務局は、利便性等を考慮しエリアを制定する。さらにエリア内のリーグ名称、ゲーム内容、ブロック数、ブロック内チーム数を決定し、スケジュールを公示するものとする。

23. ブロック

地域内で複数のブロックを制定する場合、同一ブロック内では、最大チーム数を 6 チームとする。それを超える場合はブロックを分ける。ただし JSDL が認めた場合に限り 6 チーム以上となることがある。

#### 24. 試合形式

基本的に全 13 レッグ制とし、1 レッグ 1 ポイントとして換算する。勝利チームには、勝利ボーナスポイントとして、2 ポイント付与される。

#### 25. リミットラウンド

基本的なラウンド設定は下記とする。

901=20 ラウンド 701=15 ラウンド 501=15 ラウンド クリケット=20 ラウンド

#### 26. 追加登録

追加登録は必要事項をご記入のうえ、必ず出場する試合の日の 19 時まで JSDL に申請 FAX をしなければならない。

※情報に不備があった場合等、当日参加に間に合わない場合もございます。

#### 27. ゲスト登録

ゲスト登録は必要事項をご記入のうえ、必ず出場する試合の日の 19 時まで JSDL に申請 FAX をしなければならない。

ゲストの登録は 1 試合毎に必要となり、1 試合で使用出来るゲストカードは最大で 2 枚までとする。

1 度の登録で使用出来るのは 1 試合のみとなります。翌週以降も使用する場合は都度都度の申請が必要となります。

ゲスト参加するプレイヤーは、ONE リーグの会員登録していないプレイヤーに限る。他チームに所属しているプレイヤーは、ゲスト参加出来ません。

ゲスト登録費 ¥500 / 1 回 (1 人)

※情報に不備があった場合等、当日参加に間に合わない場合もございます。

#### 28. 開始時間

各リーグおよび地域に準ずるものとする。開始時間を制定し、必ず JSDL に報告しなければならない。

※キャプテン Mtg 時に協議、決定するものとする。

#### 28. 日程変更

事前に試合日程の変更を希望する場合は、相手チームキャプテンもしくは代表者と協議して決定する。両者が合意し変更した場合成立するものとする。変更成立後は開催店舗のキャプテンは速やかに変更内容を開催店舗に伝えなければならない。開催店舗は JSDL に日程を連絡する。変更したにもかかわらず当該日程に試合が開催できなかった場合、再度の日程変更はできない。その場合、できないチームのペナルティとなり 31 が適用される。日程変更の期限は 3 日前の 21 時までとし (72 時間前)、それを過ぎた場合は日程変更は可能であるが、2 ポイントのペナルティが発生する。またその場合は、変更を受け付けるチームは、変更するかデフォルトさせるかを選択することができる。

#### 29. 遅刻

開始時刻に 3 名未満の場合はデフォルトとなる。ただしやむをえない事情により遅刻することがわかっている場合には、相手チームキャプテンもしくは代表者と協議し、開始時刻を最大 30 分まで遅らせることができる。

3 名以上そろっていて、その他の参加メンバーで遅刻することがわかっている場合は、できるゲームから実施することができる。ただしその場合、可能ゲームすべてを消化した時点でも来なかった場合は、オーダー変更制限の 3 レッグが残っていた場合は、残っている回数のオーダー変更が可能となる。それでも消化出来ないゲームが発生した場合、残りのゲームはすべて不戦敗となる。

#### 30. 3 人試合

当日、どうしても 3 人しか揃わなかった場合でも試合は成立する。この場合 ONE LEAGUE ルールブックに従い試合を行うものとする。

#### 31. デフォルト

デフォルトした場合は、ホームチームおよびアウェチームそれぞれ以下のペナルティーが発生する。

##### <ホームチームの場合>

相手チーム参加人数の交通費全額 (ただし事前に連絡をしてメンバーが来なかった場合はその限りではない)。その場合の交通費とは、ホームショップ間の電車賃の往復とする。

##### <アウェチームの場合>

ミニマムチャージ 2 チーム分 12,000 円とゲーム代金 2 チーム分 6,800 円、併せて 18,800 円を開催ショップに支払うものとする。

デフォルトした試合は不戦敗となり、その日の試合結果は 0 ポイント相手チームは 13 ポイントとなる。(勝利ポイント無し) また試合開始後、理由なくチーム全員が試合を放棄し、その後のゲームが出来なかった場合もデフォルトとなり、チャージペナルティおよび残っているゲーム代金を支払わなければならない。

### 32. マシントラブル

マシントラブルなどによりゲームが中断した場合は、ゲーム中のいかなる状況であってもそのレグを最初からやり直すこととする。（※1 レグ目から全てやり直しではない）またシステム使用時にマシンがリーグシステム使用不可能になった場合は、マニュアルハンディのシステムを利用し、オーダーシートに基づき、残りのゲームを消化する。

### 33. ポイント

勝敗はすべてポイントで換算する。ポイントは1レグ1ポイントとし、ステージ毎にポイント数で順位を決定する。ステージ終了時に同点だった場合は、下記の条件をAから満たしたもので順位を決定する。

- A 試合の勝敗
- B Aが同点の場合、勝ちレグ数
- C A、Bが同点だった場合、直接対決の勝敗
- D A、B、Cが同点だった場合、直接対決のポイント数
- E A、B、Cが同点だった場合、順位決定戦を行う。

Eの場合は、中立店舗で実施する。この場合はJSDLが調整を行い、スケジュールと開催ショップを決定する。順位決定戦は、ゲストの使用、3人試合は行えないものとする。

※規約は、運営上全ての項で、変更または追加する場合がございます。

V3.0  
2016年5月13日改変