2024　One League 東海開催につきまして

One League 東海　運営事務局

2024 年 1 月 4 日

歳末ご多忙の折、貴社ますますご盛栄のこととお慶び申し上げます。平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。この度、One League 東海開催の運びとなりましたことご案内させていただきます。

◎大会名称：One League 東海プレシーズン

※オートハンデ戦、オンラインリーグとなります。

◎募集エリア：愛知県

岐阜県、三重県、静岡県も併せて募集いたします。

◎リーグ開催期間

プレシーズン：2024 年 2 月上旬～2024 年 4 月中旬予定

今年はプレシーズンプラス 2 シーズンの計 3 シーズンを開催、次年度以降年間 3 シーズン開催

※2024 年は、プレシーズン→　1st シーズン→2nd シーズンを開催します。

◎開催日及び時間：月曜開催

開始時間：20 時 30 分～　※時間調整が必要な場合は対戦相手チームとご相談ください。

◎リーグ参加条件：フェニックス系オンラインマシン 1 台に対して 1 チームエントリー

※VSPHOENIX X max 除く

◎エントリー期間　2023 年 12 月～2024 年 1 月 19 日（金）

◎申込方法　エントリー用紙に必要情報を記入の上事務局へメールください。

◎エントリーフィー

店舗参登録費	5,000 円/1 店舗
プレイヤー登録費	1,200 円/1 名
新規登録費	700 円/1 名

※One League カード未所持の場合新規発行となります。

※N リーグ既存プレイヤーについてはカードを無料で切り替えます。

◎大会規約および概要　One League オンライン及び One League 関東に準拠します。

◎年間優勝特典

2024 年のみ OneLeague 東海エリア年間優勝チームを、K-DARTS FES2025 へ派遣いたします。

※最大 6 名分の渡航・宿泊・エントリー費を負担いたします。※7 名以上の部分は自己負担

◎プレイオフ及び Grand Final 進出

・One League 東海プレイオフ

月曜開催各ブロックの 1 位と、木曜開催（旧 indoor リーグ）各ブロックの 1 位を集めてプレイオフを行ない、各ステージの優勝チームを決定します。（2024 年プレ、1st、2nd）

※関東 One League のステージファイナルへの進出はありません。

・Grand Final 進出について

プレ、1st、2nd ステージの優勝チームを集めて年間優勝決定戦を行ないます。

年間優勝チームが、全国の One League Grand Final に進出します。

OneLeague 東海 運営事務局

tokai.support@oneleague.jp

株式会社PHOENIXDARTS　名古屋営業所

TEL:0568-48-7901/FAX0568-48-7902

One League東海 登録用紙

★必要事項をご記入いただき、One League東海 運営事務局にメールにて送信をお願い致します。 ※写真送信可

【チーム情報】

チーム名	新規/継続
	新規 / 継続 いずれかに〇印を

ホームショップ情報

ショップ名	TEL	FAX
住所		
メールアドレス		

旧Nリーグから引継ぐプレイヤーは、会員ID欄に リーグカードIDをご記入ください。OneLeague専用カードへ切り替え（コピー）を行ないます。 ※引継ぎの場合スタッツ記入不要です。

POL（フェニックスオフィシャルリーグ ※ノーハンデ戦）に参戦しているリーグカードは引継ぎ対象外です。ご注意ください。

【メンバー情報】

	会員ID（4桁） 継続参加の方のみ	氏名（漢字フルネーム）	01スタッツ（PPD） 100%スタッツを記入	クリケットスタッツ（MPR） 100%スタッツを記入	新規／継続／退会 いずれかに〇印を	性別 どちらかに〇印を
1 キャプテン					新規／継続／退会	男 ／ 女
	電話番号		メールアドレス			

	会員ID（4桁） 継続参加の方のみ	氏名（漢字フルネーム）	01スタッツ（PPD） 100%スタッツを記入	クリケットスタッツ（PPD） 100%スタッツを記入	新規／継続／退会	性別
記入例	L0001	田中 太郎	新規の方のみ記入	新規の方のみ記入	新規／継続／退会	男 ／ 女
2					新規／継続／退会	男 ／ 女
3					新規／継続／退会	男 ／ 女
4					新規／継続／退会	男 ／ 女
5					新規／継続／退会	男 ／ 女
6					新規／継続／退会	男 ／ 女
7					新規／継続／退会	男 ／ 女
8					新規／継続／退会	男 ／ 女
9					新規／継続／退会	男 ／ 女
10					新規／継続／退会	男 ／ 女
11					新規／継続／退会	男 ／ 女
12					新規／継続／退会	男 ／ 女
13					新規／継続／退会	男 ／ 女
14					新規／継続／退会	男 ／ 女
15					新規／継続／退会	男 ／ 女
16					新規／継続／退会	男 ／ 女
17					新規／継続／退会	男 ／ 女
18					新規／継続／退会	男 ／ 女
19					新規／継続／退会	男 ／ 女
20					新規／継続／退会	男 ／ 女

OneLeague東海 運営事務局　　E-MAIL: tokai.support@oneleague.jp

※01およびクリケットのスタッツは新規参加の方のみ必要となります。虚偽の申告が発覚した場合、退会とさせていただきますのでご了承下さい。

登録用紙をご記入の上、上記メールアドレスへ送付ください。 ※写真撮影、もしくはＰＤＦなどで送信ください。

One Leagu ルール

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。（※この際、必ず一時保存をして下さい。確定を押すと変更出来なくなります。）
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。

2. 集合、開始

試合開始時刻は、定められた時間とする。対戦相手チームに連絡し、（基本はホームチームから連絡）開始する。
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。
開始時は、オンライン対戦で対戦相手チームが同会場にいないため、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。※その際の連絡は基本的にホームチームが行うものとするが、両チーム協力し合い連絡をとる。

3. 参加人数、

基本的に開始時間までに 4 名以上集まっていなければならない。開始時刻に 3 名の場合、
以下とする。（2 名以下の場合は不戦敗。）

①3 名しか参加出来ない場合…出来る試合のみ行う。不可のゲームは不戦敗とする。
※3 名での試合は可とするが、ルール上、出場出来ないゲームがある。（第 11 項目）
②開始時刻以降に 4 名以上になる場合…遅れてきたプレーヤーも参加出来る。
③ミニマムチャージについては、4 名分 6,000 円支払わなければならない。
※この場合、店舗様はドリンク 8 杯までを上記ミニマム内で提供して下さい。

4.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

5. 練習スロー

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。
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（セット選択画面）とする。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確定し、次のゲームを開始する。

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 1 本に対し
25 秒となっており、時間を過ぎたスローはカウントされない。タイムオーバー後に投げたスローは、次の 1 本のダーツとしてカウントされる。そのため 3 本目にタイムオーバーした場合、最後の 1 本はアウトカウントされる。

7. 反応、誤反応

誤反応については、オンラインリーグは対戦相手がその場にいないため、確認が出来ない。
そのため協議が難しく、不正等の確認も行えないため、誤反応については全て（明らかな誤反応も含む）反応優先として、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のチームもフィニッシュが出来ず、なおかつ点数も同店だった場合、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 となり、両チームともポイントは加算されない。トータルスコアがドローの場合（例えば 6-6 等）勝ちポイントの 2 ポイントは 1 ポイントずつ、両チームに加算される。

9. ゲーム中の順番間違え、プレーヤー違い

・ゲーム中に、ダブルス等でプレーヤー順番が入れ替わるなどの事象が発生した場合、その間違えたチームは、そのレッグを不戦敗とする。
・オーダーと違うプレーヤーが参加した場合、そのレッグはそのチームは不戦敗とする。
※上記が発覚した場合ゲームを中断し、必ず相手チームへ連絡し、その後事務局へ報告する。

10. 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。

11. ゲーム内容

1 701 トリオス 15R 300 円
2 Cri トリオス 20R 200 円
3 501 ダブルス 15R 200 円
4 501 Freeze(DI/DO) 15R 400 円
5 501 シングルス(MO) 15R 200 円
6 Cri シングルス 20R 200 円
7 Cri トリオス 20R 200 円
8 701 トリオス 15R 300 円
9 Cri ダブルス 20R 200 円
10 501 Freeze ダブルス(DI/DO) 15R 400 円
11 501 シングルス（セパブル/DO）15R 200 円
12 Cri シングルス 20R 200 円
13 901 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。

重複違反が発覚した場合、重複違反したチームはペナルティとして、-5 ポイントとする。
※①試合中に上記のルール違反が発覚した場合は、ペナルティとする。
※②試合終了後に重複違反が発覚した場合、試合終了翌日 13 時まで、事務局へ違反申告を申し出ることが出来る。違反が確認された場合ペナルティとする。申告の際は One League HP のお問い合わせフォームより行うものとする。

※参加人数が 3 名となる場合は（3 人試合）上記規定内にあてはまるゲームのみ行うことが出来る。

13. その他事項

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。
※どうしても再試合の設定が出来なかった場合は、この試合は引き分けとしポイントは 6-6 とする。

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。

③ 試合放置
試合を 30 分以上放置、またはその間連絡も取れない場合、そのチームは不戦敗とする。その場合のスコアは、行った試合も含めて 0-13 とする。

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 規約に順ずるものとする。

2023 年 4 月 17 日更新

One League 関東 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とする。

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＝￥700／1 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（リーグカード）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 700 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。
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 5 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。
※試合は最低４名以上で行えるが（3 人試合も可。規約 30）、ステージファイナルは 5 名以上での参加となるため。

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。（※開催される場合に限る。）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。※緊急事態宣言等の非常時には、開催数が異なる場合もある。

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 1 チームまで登録が可能。ダーツマシン 1 台に対して複数チームエントリー希望の場合は、参加希望曜日を異なる曜日とすれば登録可能とする。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、引越し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
ホームショップが休業および閉店などの場合は、期間内の残りの試合は他店舗へホームを移籍して参加することができる。やむを得ず参加できない場合、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。
プレーオフに進出した場合、開催会場の権利はプレーオフ進出チーム店舗（ホームショップ）にあるものとする。
プレーオフ開催会場店舗が閉店または休業等により試合開催が不可能な場合は、他店舗に開催会場権利を移し参加することが出来る。
※上記以外で開催会場を、任意の都合店舗へ変更することは出来ないものとする。

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（システム上）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 時までに JSDL に WEB 申請フォームからの申請しなければならない。※FAX 申請も可とする。
1 名のプレイヤーが、多数のブロックに参加することは可とするが、そのブロック（チーム）毎に新規登録が必要となる。なおこの重複参加しているプレイヤーの所属チームがプレーオフ以降に進出した場合、このプレイヤーは、どのチームで参加するかを選択しなければならない。（複数チームでプレーオフ以降の試合参加は出来ません。）
※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 時までに JSDL に WEB 申請フォームから申請しなければならない。※FAX 申請も可とする。
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、ゲスト参加出来ない。
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より JSDL で制定する。
※キャプテン Mtg 開催時には協議、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。または WEB 申請フォームより申請する。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、試合を行え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 1 日前の 21 時までとし（24 時間前）、それを過ぎた場合も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、残りのレッグ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。※ゲームフィー、ミニマムチャージ 4 名分は通常通り支払う。

31. デフォルト
デフォルトした場合は、以下のペナルティーが発生する。

ミニマムチャージ 1 チーム分 6,000 円とゲーム代金 1 チーム分 3,400 円、併せて 9,400 円を JSDL を通して対戦チーム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、その後のレッグ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、マシンの再起動等で復旧出来る場合は、復旧し続きから再開する。復旧出来ない場合はゲーム中のいかなる状況であってもそのレッグを最初からやり直すこととする。（※1 レッグ目からすべてやり直すわけではない。）

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 レッグ 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、勝ちレッグ数
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、D が同点だった場合、チーム Rt の高いチーム

34. プレーオフ及びステージ、グランドファイナルについて
プレーオフは、レギュラーステージの各ブロック成績上位 2 チームが進出するものとする。
対戦カードは JSDL 事務局より発表される。開催会場は各チームのホームショップとし、開催曜日は対戦相手チーム 1 位チームがレギュラーステージで試合を行っていた曜日とする。
基本的にプレーオフの日程変更は不可とする。ただし両チームで合意が取れた場合のみ変更は可とするが、プレーオフ開催予定週をずらしての日程変更は認められない。開催会場に関しても規約 20 が適用され、別店舗での開催は認められない。

グランドファイナルは 12 チームで行う。
年間の各ステージ優勝の 3 チーム、年間獲得ポイント上位チーム、ワイルドカード 1 チーム,
オンライン全国年間代表 1 チームとする。グランドファイナルは年に 1 度開催され、年間チャンピオンを決定する。

※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。

V4.9

2023 年 1 月 13 日改変