



リーグ規約・規程集

一般社団法人 日本ソフトダーツリーグ

目次

JSDL規約	3
--------	---

ZERO LEAGUE規約	10
---------------	----

One League 関東・東海規約	17
--------------------	----

One League オンライン全国規約	23
----------------------	----

JSDL 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歳以上であり、日本国内に住民票を有するもの。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、個人登録用紙に本名、性別、生年月日を記載し登録する。本名ではない場合、偽名である場合は、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、オンライン、オフラインを問わず業務用ダーツマシンを設置している店舗（以下ホームショップ）。

6. 会費の納入と会員証

会員は該当リーグの規約に従い下記の方法で会費を支払わなければならない。
＊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700円とし、会員番号の変更、過去データが引き継がない場合もある。また、カードの不具合に関しては、発行後そのシーズン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シーズン内であった場合は、そのシーズンの会費は発生する。また年会費を支払っている場合は返金されないこととする。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、データ等は引き継がない。

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) リザルトシートなどに故意に不正を行った場合
- 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全敗（勝利ポイント無し）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。

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ディビジョン内の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、シーズン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。

※エントリーフォームがあるリーグについては、フォームの送信をエントリー用紙の提出と同等の扱いとする。

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・ミーティングが開催された場合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. シーズン

シーズンは年間で3シーズンを行う。ただし、各地区の管理事務局と事務局との協議により2シーズンとなる場合もある。

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シーズン中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（オンラインブロックは1台につき1チーム）。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。同日に2試合同時開催出来ない店舗は、複数チームのエントリーが出来ない場合もある。

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。

19. チームの移籍

シーズン中に1ゲームでも参加した会員は、そのシーズン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及び閉店

ホームショップの休業及び閉店などの場合は、チームはホームショップに所属したままとし、ホーム試合をアウェイで行う。
アウェイの都合がつかない場合は、同ブロック内の今期参加店舗のいずれかに、会場を変更して試合を行う。どの会場に移すかは、休業及び閉店のチームが、店舗に連絡し、交渉し決定するものとする。

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、ディビジョン等の制定

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、ディビジョン数、ディビジョン内チーム数、ゲーム金額等を決定し、スケジュールを公示するものとする。

23. ディビジョン

地域内で複数のディビジョンを制定する場合、同一ディビジョン内では、最大チーム数を6チームとする。それを超える場合はディビジョンを分ける。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15レグ制とし、1レグ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。

※One Leagueは全13レグ

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

501 = 15ラウンド

1101 = 20ラウンド

クリケット = 15ラウンド

ただし、設定を変更できない店舗に関しては、その設定に準ずるものとする。

システムを使用する場合は、上記のラウンド設定となる。

ショップは必ず専用用紙に各ゲームのラウンド数を記入して掲示しなければならない。

26. 新規登録

新規登録は必ず出場する試合の日の19時までに追加申請しなければならない。
申請する際は、該当リーグの公式ホームページの追加申請フォームより、必要事項を入力の上送信する。

※19時着の申請まで当日追加対応と致します。

この場合、システム使用、手書きリザルトのどちらも適用される。19時を過ぎた場合はゲスト扱いとなり、他にゲストを使用し、ゲストが3名以上出場していた場合は、JSDL 規約33 の違反が適応され、その試合はペナルティとして5Pマイナスとなる。

27. 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、地域管理事務局は必ずJSDLに報告しなければならない。

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。

両者が合意し変更が確定した後は、変更を希望したチームが、日程変更申請を行う。申請の際は、該当リーグの公式ホームページの日程変更申請フォームより、必要事項を入力の上送信する。

日程変更の期限は72時間前（申請着）までとし、それを過ぎた申請の場合、ペナルティとして5Pマイナスとする。

日程変更の期限は原則として3日前までとなるが、それを過ぎた場合は相手チームが日程変更を受けつけるかデフォルトさせるかを決定することができる。

日程変更が確定したにもかかわらず、その日に試合ができなかった場合、できないチームのデフォルトとする。この場合再度の試合日程の変更はできない。

（お互いの合意があればこの限りではない。）

29. 遅刻

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、試合の遅延もしくはできるゲームから実施することができる。ただし、開始予定時刻を30分過ぎても集合できない場合、3人集合していれば3人試合で行う。また3人に満たなかった場合は、相手チームが日程の変更、遅延、デフォルトを選択することができる。デフォルトの場合はJSDL 規約31 が適応される。

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。この場合各リーグの規約に従い試合を行うものとする。

この場合ミニマムフィーは4名分とし、ただしゲームフィーは通常通りの¥3400とする。

31. デフォルト

デフォルトした場合は、チャージペナルティとして6,000円（4人分のミニマムチャージ）および全ゲーム代金6800円（オンライン対戦の場合は3,400円）を、開催ショップ（対戦相手）に支払うものとする。

チャージペナルティは、JSDLからデフォルトしたチームが所属する店舗に請求し（次シーズン請求時）JSDLに支払う。開催店舗にはJSDLから支払うものとする。（次シーズン請求時に相殺）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15ポイントとなる。

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。また、JSDLにはデフォルトしたチームのリザルト用紙のデフォルト欄にチェックを入れて開催ショップが送信しなければならない。

32. ゲストプレイヤー

どうしてもメンバーが揃わない場合、もしくはリーグを体験してみたいなどの理由により、本リーグの非会員をゲストプレイヤーとして参加させることができる。ゲストは1試合2名までが参加可能とする。ゲストプレイヤーを使用する場合は、必ずゲスト申請を行わなければならない。申請の際は該当リーグ公式ホームページのゲスト申請フォームより、必要事項を入力し、申請フォームを送信する。詳細は該当リーグの規約に準ずる。

ゲストは参加するチームの代表者に1試合参加費500円を支払い、相手チームにゲストプレイヤーであることを紹介する。ゲストプレイヤーは通常の会員と同様のルールでオーダーを組むことができる。また、ゲストプレイヤーの場合、勝敗のみ反映し、個人成績は記録されない。試合に参加が可能なゲストプレイヤーは各リーグのルールに基づくものとする。ゲストプレイヤーを入れて3名の場合でも試合は成立する。ゲスト参加費500円/1人は、チーム所属ホームショップで管理し、JSDLにホームショップより支払うものとする。

33. ゲスト出場の違反行為

①規定人数以上のゲストを使用した場合（1試合で利用できるゲストは2名までとする。）

②同シーズンで会員登録している会員が、ゲストとして出場した場合

③ゲスト登録をしていないなどが発覚した場合

上記①②③に該当し指摘された場合（後日発覚も含む）当該試合はペナルティとして5Pマイナスとする。

34. 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、マシン再起動等で復旧可能な場合は、復旧し続きから再開する。普及出来ない場合は、ゲーム中のいかなる状況であってもそのゲームを最初からやり直すこととする。またシステム使用時にマシンが使用不可能になった場合は、その時点から手書きのリザルトシートに記入しJSDLにFAXする。

35. リザルトシート

システムを使用しなかった場合、リザルトシートに必要事項すべてを記入し、JSDLに72時間以内にFAXをしなければならない。記入漏れ等の場合は、未到着として処理する場合がある。記入する文字は判別できるものとし、判別つかないものに関しては、再度記入して送付してもらう可能性がある。その際試合結果の掲示が遅れる、デフォルトとなる可能性がある。また内容が明らかに登録内容と異なるものとJSDLが判断した場合は、デフォルトとなる場合がある。

36. リザルトシートの保管

試合を行ったリザルトシートは、ホーム、アウェイともに必ずホームチームもしくはホームショップが管理する。
期限は次シーズンが開催されるまでとする。

37. リザルトシートの紛失

JSDLにリザルトシートが届かず、さらにリザルトシートを紛失してしまった場合、その日の試合結果に関係無く、ホームチームのデフォルト試合となり0対15の結果となる。この場合、JSDL規約31は適応されない。

38. 試合結果

システム使用時はそのままPHOENIX OFFICIAL LEAGUE公式ホームページ（<https://play.phoenixdarts.com>）に反映される。リザルトシートの場合、試合結果はホームチームが72時間以内にJSDLにFAXした場合、7営業日以内で公式ホームページに反映される。

回線不良などの事由も含めて、7営業日を超えてもJSDLにFAXが届かなかった場合、JSDLはキャプテンおよびホームショップに再送の連絡をする。

再送の連絡を行い連絡がつかない、もしくはシーズン最終試合週までに送られなかった場合は、JSDL 規約37 と同様とする。

オンラインマシンが設置してある会場で試合を行ったにも関わらず、手書きリザルトシートで試合結果を行った場合はその理由を、欄外に記入すること。

39. 個人成績

個人成績に関して、以下のマシンに関してはアベレージ算出ができないためそのゲームの成績は除外される。

A：D-1は4人試合のアベレージが確認できないため、ガロンの成績

B：DARTSLIVE社製ダーツマシンは、3人ないし4人試合のアベレージが確認できないため、トリオスおよびガロンの成績。

ただしカードを入れてプレイした場合、および計算によって算出した場合はリザルト用紙に記入することで成績に反映することができる。

C：その他の他社ダーツマシンについては、個人のアベレージが表示されない成績はアベレージ欄を空白で提出する。

ただしアワードは記入することで個人成績に反映される。

40. ポイント（対象リーグ：ZERO LEAGUE）

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、シーズン毎にポイント数で順位を決定する。シーズン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が同点の場合、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、そのシーズンのチームRtが高いチーム

F：A、B、C、D、Eが同点だった場合、前期の成績上位を上位チームとする。

※前期がディビジョン上位と下位だった場合、ディビジョン上位チームを順位上位とする。

41. チームの降格と昇格（対象リーグ：ZERO LEAGUE）

複数ディビジョンが存在したエリアで、シーズンが終了し、ディビジョン内の順位が確定した時に、下記の条件で昇格と降格が決定する。

ディビジョン内6チームおよび5チームの場合、下位2チームが降格する。

ディビジョン内4チームの場合、下位1チームが降格する。

上位ディビジョンの降格数と同数の上位チームが昇格する。

ただし、チームの解散、新規チームの参加等で数が増減した場合は、変更される場合がある。

42. 新規チームの参加（対象リーグ：ZERO LEAGUE）

新規にチームが参加する場合、または他のエリアへチームが移籍した場合は、そのエリアの最下位ディビジョンの最下位から参加することとする。また複数チームが新規参加した場合は、申し込み順となる。

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。

ZERO LEAGUE 規約

1. 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 = 1,800円／1シーズン

2) 初回入会手数料 = 700円／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一般社団法人 日本ソフトダーツリーグ（以下JSDL）に支払うものとする。また、会員にはJSDLよりリーグ専用PHOENiCA（以下会員証）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。

2. オーダー

キャプテンもしくは代表者は、試合開始5分前までにオーダーを組まなければならない。システム使用の場合、オーダーはオンラインの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、試合が開始された場合は入れ替え、組み換えなどはできない。またリザルトシートで行う場合は、オーダーを組んだ後相手チームのオーダーをキャプテンもしくは代表者が確認する。

3. 集合

参加するチームメンバーは、集合時間には全員が集まるようにする。やむをえず遅れる場合には、キャプテンもしくは代表者同士で協議し、出来るゲームから行うことができる。また開始時間を遅らせることもできるが、その場合30分以内とする。（申出があった場合は受ける側は30分までは受ける義務が生じる）

4. ゲスト

ゲストは1試合に最大2名まで参加が可能です。

ただし試合開催週以内にゲスト申請が必要とする。

ゲスト申請は、ZERO LEAGUEの公式ホームページ内にある『Web申請フォーム』から、上記期限内に申請を行う。

- ・ゲスト参加にチームの制限はないものとする。

複数チームへのゲスト参加は可とする。

- ・またゲストの資格等については、JSDL規約（32項、33項）に準ずるものとする。2024-25 1stシーズンよりゲスト未申請に関するペナルティは廃止致しますが、引き続きゲスト使用の際は、申請手続きをお願い致します。

※申請がなかった場合に問題が生じた場合、事務局では一切の責任を負いませんのでご了承ください。

5. 3人試合

下記の試合は不戦敗となります。

- ・ 501ダブルス2試合（第8、10ゲーム）
- ・ クリケットダブルス2試合（第9、11ゲーム）
- ・ シングルス1試合（第12ゲーム）
- ・ クリケットトリオス（第14ゲーム）
- ・ 1101
- ・ ガロン（第15ゲーム）

試合は、上記ゲームをデフォルトとしゲームを進める。また勝利ポイントは3人試合にかかわらず勝利チームに付与される。

ゲーム代は通常通りの 3,400円 を支払うものとする。

またシステム使用の場合は、当該試合をGive upにする。

リザルトシートの場合は、デフォルトのゲームに「デフォルト」と記載し、必ず3人試合にチェックを入れ提出する。

また、お互いのチームが3人となった場合は、上記の試合以外の試合を行い、上記の試合を下記の勝敗とする。

ホームチームの不戦勝ゲーム

→第8ゲーム、第9ゲーム、第12ゲーム

アウェイチームの不戦勝ゲーム

→第10ゲーム、第11ゲーム、第14ゲーム、第15ゲーム

上記以外の試合を行い、勝利チームに2ポイント加算したものが試合結果となる。

6. 日程変更

日程変更は当該試合の3日前（72時間前）以前であれば、両チーム代表および開催店舗との協議により変更することを認める。

変更する場合は、必ず開催店舗及び、対戦相手チームの了承を得なければならない。了承の確認が得られた後、日程変更希望チームが、事務局へ日程変更の申請を行わなければならない。

申請はZERO LEAGUE 公式ホームページ内の「申請フォーム」より行うものとし、3日前（72時間）までに、申請フォームの送信を終えていなければならない。

当該試合の3日前（72時間）を過ぎての変更申請があった場合は、両チームおよび開催店舗の了承が取れても、変更を要請したチームに対してペナルティとして5ptマイナスする。また、変更申請が終了した後で、何らかの理由で変更が不可能になった場合、その不可能になったチームはデフォルトとなり、JSDL規約（31項）に準じた罰則が適用される。

7. 試合開始

試合開始時間は、20時30分とする。

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もしくは代表者は、エリア、ディビジョン、節数、チーム名をコールした後、試合開始を宣言する。

オンライン対戦の場合はホーム扱いチームが対戦前、試合終了後連絡をいれる。

8. 先攻後攻

- ・対人対戦時

最初の試合はホームチーム先行でコークを行う。

2試合目からは、それまでの勝敗数で負けている方が先攻。

もし同点の場合はホーム先攻のコークを行い、当該試合の先行を決定する。

- ・オンライン対戦時

全てのLEGでコイントスにて決める。

表裏の選択、マシン操作はホーム扱いチームが行う。

9. 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落ちた場合は落ちた先行がやり直しを行い、お互いが刺さるまで続ける。先行がブルもしくはインナーブルに入った場合も抜かずに後攻が投げる。ただし、センタービットに入った場合は、後攻が確認後抜いてから投げる。

10. 練習

ゲームが開始された後の練習は自分のゲーム前の1スローのみとする。

また他の台も含めて、ゲームが開始されてからの練習はできない。

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。

11. ゲーム中のマナー

ゲーム中は下記の行為を行なってはならない。

- 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) その他ショップへの迷惑行為

このような事象があった場合、相手チームキャプテンは抗議を行い、改善されない場合は、退場、試合の没収などができる。

この場合、裁定はJSDLが行うものとする。

12. 素振り

スローラインに立ってからの素振りは厳禁とする。もしスローラインで素振りをした場合、1スロー投げたものとしてカウントする場合がある。

13. ゲーム中の順番間違い

ゲーム中に先攻後攻、ダブルス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そのレッグの始めから再試合、ダブルスの順番が入れ替わった場合は、間違えたチームがそのゲームを不戦敗とする。

14. リザルトシート

リーグシステムを使用しない場合、それぞれのキャプテンもしくは代表者がリザルトを記入する。その場合は専用のシートを使用する。その際必ず、試合日、エリア、ディビジョン、チーム名、IDおよび氏名を必ず明記する。

15. ゲーム内容

ゲーム内容は下記の通りとする。

- 第 1 ゲーム：901 トリオス (300円)
- 第 2 ゲーム：501 ダブルス (200円)
- 第 3 ゲーム：クリケットダブルス (200円)
- 第 4 ゲーム：501 ダブルス (200円)
- 第 5 ゲーム：クリケットダブルス (200円)
- 第 6 ゲーム：501 シングルス (200円)
- 第 7 ゲーム：クリケットシングルス (200円)
- 第 8 ゲーム：501 ダブルス (200円)
- 第 9 ゲーム：クリケットダブルス (200円)
- 第10 ゲーム：501 ダブルス (200円)
- 第11 ゲーム：クリケットダブルス (200円)
- 第12 ゲーム：501 シングルス (200円)
- 第13 ゲーム：クリケットシングルス (200円)
- 第14 ゲーム：クリケットトリオス (300円)
- 第15 ゲーム：1101 ガロン (400円)

※ゲーム代は3,400円となり、金額がマシンと違う場合はショップに支払うものとする。

16. 重複試合

下記のゲームに関してはそれぞれのルールにしたがってオーダーを組まなければならない。

- ① 第1ゲーム901トリオスと第14ゲームクリケットトリオスの同一の組み合わせ不可（個人の重複は可）
- ② 501ダブルスの同一の組み合わせ不可。個人の重複は2ゲームまで
- ③ クリケットダブルスの同一の組み合わせ不可。個人の重複は2ゲームまで
- ④ シングルの重複は不可。シングルスは必ず1人1試合

試合中に上記のルール違反が発覚した場合は、その該当レッグ（重複が確認されたレッグ）は不戦敗となる。

重複とは、後半のレッグを重複違反とするものとする。

上記の重複違反があった場合でも、そのままレッグが終了した場合、そのレッグは成立したものとみなす。

※試合開始後にマシン操作でのオーダー変更は出来ません。

17. 反応と誤反応

・対人対戦時

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。また明らかに誤反応だった場合は戻して修正を行う。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1スローしたものと見なされる。

・オンライン対戦時

オンライン対戦の場合は誤反応については、対戦相手はその場に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。

試合終了後でも、UNTHROW が行われていたことが確認された場合、そのレッグは不戦敗へ修正 する場合もある。

故意、故意ではないに関わらず手などで盤面を押して誤反応してしまった場合はラウンドを戻せない為、不戦敗を申し出る。

（お互いの認識に齟齬が生じた場合は事務局へ仲裁を申し出る事。事務局はお互いの言い分を確認し、引き分け、再試合、没収試合の裁定を決める。）

18. 途中退場

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、それ以降できないゲームは不戦敗となる。

もし試合続行が不可能となる場合、JSDL規約（31項）が適用される場合がある。

19. 試合終了

全試合が終了後、両チームキャプテンおよび代表者は、お互いのリザルトを確認しなければならない。リザルトシートの場合は、確認後サインをしてFAXをする。ホームチームが72時間以内事務局へ必ずFAXをするものとする。

1週間以内にWEBでリザルトの更新されたことを確認すること。

更新が無い場合、FAXが未達の場合もあるので、その場合は事務局へ確認すること。シーズン終了までに更新がされない場合、デフォルト試合として処理される。その間にリザルト、勝敗の修正などを行った場合、その試合は無効試合となり、JSDL規約（9項）により除名となる場合がある。

20. 終了後の挨拶

・対人対戦時

開始と同様に整列し、ホームチームのキャプテンもしく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が握手を行い健闘をたたえる。

・オンライン対戦時

ホーム扱いチームからお礼の連絡をいれる。

21. プレーオフ

プレーオフは年に1回開催される。

レギュラーシーズンの各ディビジョンの成績に応じて、ランキングポイントが獲得出来、ポイントは下記とする。

レギュラーシーズン Div1 の成績：1位→10pt、2位→9pt、3位→8pt、4位→7pt、5位→6pt、6位→5pt

レギュラーシーズン Div2 の成績：1位→2pt

獲得ポイントが同点の場合以下事項を優先します。

- ① 上記の、シーズンで獲得した最大ランキングポイントの多いチーム
- ② 優勝回数（上位Div）の多いチーム
- ③ 年間の勝利試合数（レグでは無い）の多いチーム（試合の数は関係ないものとする）
- ④ 年間勝利レグ数（試合の数は関係ないものとする）
- ⑤ 出場シーズン回数（最大3回）の多いチーム
- ⑥ 年間成績で上位Divにいたチーム。同率の場合、そのシーズン回数。
- ⑦ 年間のゲスト使用回数が少ないチーム

年間の獲得ポイント1位チームは、エリア大会（関東大会、中央大会）へ進出確定とする。

プレーオフはポイントを獲得したチームの2位～7位（成績上位最大6チーム）までとし、トーナメント方式で行われる。（一部地域を除く）

開催会場は成績上位チームのホームショップとし、対戦カードも成績に応じて決定とする。

例) 6チームの場合

1回戦：①4位 vs 7位、②5位 vs 6位

2回戦：③2位 vs ①の勝者 ④3位 vs ②の勝者

3回戦：③の勝者 vs ④の勝者

※プレーオフのチーム参加条件：

チームが年間2シーズン以上参加し、3rdシーズンで参加していなければならない。

※プレーオフの個人参加条件：

出場資格を有するチーム該当チームに3rdシーズン会員として所属していること。

かつ、そのチームで年間21レグ以上参加していなければならない。

※但し、年間2シーズンしか開催していないエリアは、下記とする。

・年間2シーズン開催エリアのチーム参加条件：

年間1シーズン以上参加し、かつ2ndシーズンでチームが参加していること。

・年間2シーズン開催エリアの個人の参加条件：

出場資格チームに2ndシーズンで所属し、かつそのチームで年間14レグ以上の参加をしていなければならない。

年間ポイントシステム（オンライン関東限定）

Division1：

1位 → 20pt / 2位 → 18pt / 3位 → 16pt / 4位 → 14pt / 5位 → 12pt / 6位 → 10pt

Division2：

1位 → 8pt / 2位 → 7pt / 3位 → 6pt / 4位 → 5pt / 5位 → 4pt / 6位 → 3pt

Division3：

1位 → 2pt / 2位 → 1pt

※ディビジョン内のチーム数が 6チーム に満たないときは6位、または5位、6位のポイントは該当なしとする。

・各曜日 参加チーム数 約5チーム につき 1枠 を基準にその年の関東大会の出場枠を事務局が割り当て プレーオフを行います。

・各曜日 年間ランキング上位チームには、プレーオフ免除で関東大会出場権を与えられます。
(各曜日参加チーム数 約10チーム につき 上位1チームを免除)

プレーオフ

プレーオフ免除以外の 関東大会出場枠 をプレーオフで争います。

プレーオフに進めるのは、年間ランキング（関東大会出場権獲得チームを除く）上位チームとする。

※関東大会出場権獲得チームを除く、残りの出場権枠 ×2チーム の数を

プレーオフ対象チームとし、プレーオフで勝利したチームに関東大会出場権を与える。

例) 火曜日ブロック参加数30チームの場合

・関東大会出場権6枠（約5チームに対して1枠）

・プレーオフ免除での関東大会出場権獲得チーム数3枠（約10チームに対して1枠）

・プレーオフ対象枠3枠。（この場合年間ランキング4～9位がプレーオフ対象）

・プレーオフを4位vs9位、5位vs8位、6位vs7位で行い勝ったチームが関東大会出場権獲得とする。

プレーオフ日程

事務局が設定した週の火曜日～木曜日に行う。

また、プレーオフのゲーム内容は、ZERO LEAGUE規約（15項）のゲームとし、先に8勝したチームが勝利となり、試合はその時点で終了とする。

プレーオフは、ゲストの使用及び、3人試合は行えないものとする。

22. エリア大会（関東大会、中央大会）

シーズン終了後に開催されるエリア大会（関東大会、中央大会）に出場できる条件は下記とする。

＜ブロック内参加可能チーム＞

- ・年間2シーズン以上を開催したブロックに限るものとする。
- ・各ブロック内、年間を通じて下記2チームが選出される。（一部例外有り）

① 各ブロック年間ランキング1位チーム

② 各ブロックのプレーオフ優勝チーム

上記①②のいずれかを満たし、同年3rdシーズンにチームとして存続していなければならない。ホームショップおよびチーム名の変更は、事務局に届けが提出しなければならない。

また個人が複数チームに登録しており、その複数チームが代表権を獲得した場合は、1チームにしか所属ができない。

年間獲得ポイント1位チームはエリア大会（関東大会、中央大会）出場確定とし、残り1枠はプレーオフにて決定する。（一部例外有り）

＜プレイヤー参加条件＞

参加プレイヤー条件は、該当チームに年間2シーズン所属しその該当チームで3rdシーズンに会員であること。

かつ、その該当チームでレギュラーシーズンに、年間21レグ以上参加した者。

23. 特別ルール

1名が参加できるチーム数は複数を可とする。

この場合、会員登録を所属するチーム全てに行う必要がある。

ただし、同ディビジョン内での複数登録は出来ないものとする。

複数チームに登録しているプレイヤーのチームが、プレーオフへ複数出場した場合、参加出来るチームは1チームとする。

One League 関東・東海 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すとする。

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. 個人情報の取扱い

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、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シーズン
- 2) 店舗登録費 = 5,000円（1店舗）／1シーズン
- 3) 初回入会手数料 = 700円（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、リーグ会員にはJSDLよりリーグ専用PHOENicA（以下会員証）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700円とする。

また、PHOENicAカードの不具合に関しては、発行後そのシーズン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シーズン内であった場合は、そのシーズンの会費は発生する。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/JSDL規約30項参照）、シーズンファイナルは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であるとする。

13. チームエントリー

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。

14. キャプテン・ミーティング参加の義務

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、シーズン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。

15. シーズン

シーズンは1月から12月までの期間で3シーズンを行う。

ただし、各地区の管理事務局と事務局との協議により2シーズンとなる場合もある。

※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シーズン中4リーグ以上なおかつ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。シーズン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32. に基づくものとする。

19. チームの移籍

シーズン中に1ゲームでも参加した会員は、そのシーズン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One League規約（18項）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。事務局が認めた場合はこの限りではない。

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。

但し、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レグ制とし、1レグ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からの申請も可とする。

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 League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円 / 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。

※キャプテンミーティング開催時には協議、決定するものとする。

29. 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規約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。

30. 遅刻

開始時刻に3名未満の場合はデフォルトとなる。

但し、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名以上揃っていて、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。但し、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。

31. 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。

32. 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 (6,000円／1チーム) 分とゲーム代金 (3,400円／1チーム) 分、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。

33. 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グを最初からやり直すこととする。

※1レグ目からすべてやりなおしではありません。

34. 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、シーズン毎にポイント数で順位を決定する。シーズン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、Dが同点だった場合、チームRtの高いチーム

35. プレーオフおよびシーズンファイナル、グランドファイナルについて

プレーオフは、レギュラーシーズン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シーズン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下記の12チームで行う。

- ・関東エリア 年間の各シーズン優勝の3チーム
- ・関東エリア 年間獲得ポイント上位チーム
- ・東海エリア 年間チャンピオン
- ・オンライン全国 年間代表チーム

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目で、変更または追加する場合がございます。

One League オンライン全国 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、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シーズン
- 2) 店舗登録費 = 5,000円（1店舗）／1シーズン
- 3) 初回入会手数料 = 700円（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、リーグ会員にはJSDLよりリーグ専用PHOENicA（以下会員証）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700円とする。

また、PHOENicAカードの不具合に関しては、発行後そのシーズン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シーズン内であった場合は、そのシーズンの会費は発生する。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10名以下とする。

10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/JSDL規約30項参照）、シーズンファイナルは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であるとする。

13. キャプテン・ミーティング参加の義務

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、シーズン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. シーズン

シーズンは1月から12月までの期間で3シーズンを行う。

ただし、各地区の管理事務局と事務局との協議により2シーズンとなる場合もある。

※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。

15. 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シーズン中4リーグ以上なおかつ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。

16. 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。

17. 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。シーズン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、One League規約（32項）に基づくものとする。

19. チームの移籍

シーズン中に1ゲームでも参加した会員は、そのシーズン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One League規約（18項）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、任意の都店舗へ変更することは出来ないものとする。事務局が認めた場合はこの限りではない。

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。

但し、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レグ制とし、1レグ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からの申請も可とする。

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

オンライン全国では、ゲスト登録・使用はできません。

28. 開始時間

各リーグおよび地域によりJSDLで制定する。

29. 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規約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。

30. 遅刻

開始時刻に3名未満の場合はデフォルトとなる。

但し、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名以上揃っていて、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。但し、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。

31. 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。

32. 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 (6,000円／1チーム) 分とゲーム代金 (3,400円／1チーム) 分、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。

33. マシントラブル

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、復旧を試みてください。

※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。

※ダーツ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。

34. プレーオフ、グランドプレーオフについて

オンライン全国はチャンピオンチーム(プレーオフ1位)決定の時点でプログラム終了とします。

各シーズンでチャンピオンチームになったチームは グランドプレーオフ へ進出となります。

グランドプレーオフで優勝すると、オンライン全国年間チャンピオンとして年間チャンピオン決定戦(グランドファイナル)に出場できます。

グランドファイナルは下記の12チームで行います。

- ・ 関東エリア 年間の各シーズン優勝の3チーム
- ・ 関東エリア 年間獲得ポイント上位チーム
- ・ 東海エリア 年間チャンピオン
- ・ オンライン全国 年間代表チーム

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。



リーグ規約・規程集

JSDL規約	ver. 7. 6. 0 2025年12月 4日 改変
ZERO LEAGUE規約	ver. 6. 9. 2 2025年 3月 7日 改変
One League関東・東海規約	ver. 5. 0. 2 2025年 1月 6日 改変
One Leagueオンライン規約	ver. 2. 0. 1 2025年 1月 6日 改変

発行

一般社団法人 日本ソフトダーツリーグ