



PHOENIX OFFICIAL LEAGUE 「JAPAN CHAMPIONSHIPS」 開催規約

2019年11月22日
V.1.01

1. 目的

本大会は、PHOENIX OFFICIAL LEAGUE(以下、POL)参加チームより、日本一のチームを決定する事を目的とする。

2. 運営/管理/権利

本大会は、フェニックスダーツジャパン株式会社が主催(以下、主催者)、管理、運営をする。
本大会の権利はすべて主催者が保有するものとし、本大会出場表明時にこのことを了承したものとする。

3. 個人情報の取扱

出場者の個人情報は主催者、及び運営事務局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出場者は了承したものとする。

4. 出場資格(チーム/メンバー)

POLに出場しているチーム、且つ該当年度の各エリア予選を通過したチームが本大会への出場資格を有する。
エリア予選主催者が認めたメンバー、かつ該当年度に該当チームで1試合以上出場したメンバーが本大会への出場資格を有する。
エリア予選通過後に追加したメンバーの本大会への参加は認めない。
1チームは4~12名で構成されるものとする。

5. 出場枠

本大会への出場枠は、前年度のエリア別参加人数等を加味し、主催者が決定権を有する。

エリア	出場枠(チーム)
北海道	3
東北	3
関東	4
中央	2
北陸	2
東海	2
近畿	1
中四国	1
九州	3
沖縄	3
合計	24

6. 入賞特典

本大会で上位入賞した場合、下記賞品が授与される。

- ・トロフィー 優勝チームに1点
- ・メダル 優勝~3位タイの4チームに、出場メンバー分
- ・優勝記念品 優勝チームのHOME SHOP宛に1点 ※後日店舗発送
- ・オリジナルユニフォーム製作 優勝チームに、出場メンバー分 ※ユニフォーム未所持チームに限る
- ・リーグ世界大会派遣 優勝チームに、最大6名まで ※詳細は後述のとおり

7. LEAGUE WORLD CHAMPIONSHIPS への派遣

本大会に優勝したチームは、翌年度に開催される「LEAGUE WORLD CHAMPIONSHIPS」(以下、リーグ世界大会)への出場権を獲得する。

また、派遣費用は最大6名分まで主催者負担とする。

本大会に出場登録していないメンバーに関しては、派遣対象に含まれない。

8. 試合ルール

予選ラウンド、決勝ラウンドの2部制とする。

ゲーム内容、試合進行方法に関しては、別紙「PHOENIX OFFICIAL LEAGUE「JAPAN CHAMPIONSHIPS」ゲーム内容」を正とし、参照するものとする。

ゲーム内容、試合進行方法は、年度や主催者都合により変更の可能性がある。

9. 予選ラウンド

予選ラウンドは、全チームをブロック分けし、ラウンドロビン方式(総当り戦)にて試合をおこなう。

予選ラウンドロビンの組み合わせは、大会当日の受付時におこなう抽選にて決定する。

勝敗に関わらず、全レグ試合をおこなうものとする。

10. 決勝ラウンド

決勝ラウンドは、トーナメント方式にて試合をおこなう。

決勝トーナメントの組み合わせは、予選ラウンドの結果により決定する。

決勝トーナメントは、勝敗が決した時点で終了するものとし、全セット、レグはおこなわない。

11. オーダー

チームのキャプテン(または代表者)は試合開始前にオーダーを作成し、オーダー表に記入しなければならない。

オーダー表は試合開始前に相手チームのキャプテン(または代表者)と交換し、確認する。

この時点でオーダーは確定するものとする。

オーダー提出後、重複違反があった場合、該当のレグ、またはセットは不戦敗とする。

ゲーム間、レグ間のメンバーの入替、組み換えは不可とする。

オーダーと異なるプレイヤーが試合に参加した場合、そのレグ、またはセットを不戦敗とする。

ダブルスおよびガロンの場合、試合での順番はオーダーに記載されている順番とする。

スロー順が入れ替わった場合、スローした時点で該当レグ、またはセットは不戦敗となる。

12. 集合

参加するチームメンバーは、試合開始前には必ず全員が集まるようにする。

各試合とも、試合の呼出後5分以内に呼びかけに応じなければならない。

また、呼出後10分以内に両チームは試合を開始するものとし、呼出後10分後には整列挨拶をし、1レグまたは1セット目を開始する。

メンバーが揃っていないチームは、そのレグ、またはセットは不戦敗とする。

その後は5分ずつ次レグ、またはセットを進行し、メンバーが揃っていない場合は、その後のレグ、またはセットは不戦敗とする。

13. 試合開始

試合開始時は本大会の競技委員の指示によりチーム全員が整列し挨拶をおこなう。

14. 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(控室マシン)も含めて、試合開始以降、練習することはできない。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為厳禁とする。競技委員が注意を行い、従わなかった場合は退場となり、その後の試合には出場ができない。その場合人数が4名未満となった場合は、チームが失格となる。

15. 先攻・後攻

別紙『PHOENIX OFFICIAL LEAGUE「JAPAN CHAMPIONSHIPS」ゲーム内容』を参照するものとする。

16. 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、刺さったままとする。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。先攻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。

17. ゲーム中の禁則事項

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。

このような事象があった場合、相手チームキャプテンは競技委員を通じ抗議を行い、改善されない場合は、試合を中止、不戦敗となる。

18. ゲーム中の順番間違え

ゲーム中に、ダブルス、またはガロンのチーム内の順番が入れ替わるなどの事象が発生した場合、そのレッグまたはセットは入れ替わったチームの不戦敗とする。不要なラウンドスキップによって、先攻後攻が入れ替わった場合等は、ラウンドを戻して再開とする。

19. オーダーシート

キャプテンはオーダーシートに結果を記入し、両チームキャプテンが双方のオーダーシートを試合終了後に速やかにコントロールに提出しなければならない。

20. 重複試合

別紙「PHOENIX OFFICIAL LEAGUE 「JAPAN CHAMPIONSHIPS」 ゲーム内容」のルールに則り、オーダーを作成しなければならない。

重複が確認された場合その試合は不戦敗となる。この場合オーダーを交換した時点でオーダーが確定するため、重複試合は不戦敗となる。しかし最後の試合が終了したとき、その間に重複に気付かなかった場合、試合はそのまま成立する。

21. 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。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。

22. 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試合に出場できない状態になった場合、それ以降できないゲームは不戦敗となる。この場合オーダーはすでに確定しているため、オーダー表に記載されていない選手は代わりに出場することはできない。

23. 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、試合開始時と同様に整列し、競技委員が成績を発表しその後、挨拶および参加者全員が握手を行い健闘をたたえる。

24. リミットラウンド

基本的なラウンド設定は下記とする。

701=15ラウンド 501=15ラウンド クリケット=15ラウンド 1101=20ラウンド

マシン設定が誤っていた場合も、上記設定ラウンドで終了する。但し、設定ラウンド以外でゲームを終了してしまった場合は、そのゲームは無効とする。

25. 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、中断状況が再現出来る場合は、マシン復旧後に続きから試合を再開する。※必ず本大会競技委員を立ち会わせて確認を行うこと。

中断状況が確認出来ない場合はそのゲームを最初からやり直すこととする。但し、故意的に電源を落とした等の場合、この限りではない。

26. 試合中の服装について

サンダル(クロックス型等も含む)・ヒール・タンクトップ・キャミソール・半ズボン・スカート等の極度の軽装での参加は出来ない。上半身は袖のあるシャツで試合に臨まなければならない。

また、競技委員が試合にふさわしくない服装と判断したプレイヤーは、試合に参加することは出来ない。

上記に該当するような服装で試合に臨んだ場合、装いを改めるまで試合は中止、着替えることが出来ない場合は該当プレイヤーの出場試合は全て不戦敗となる。

27.失格について

下記のいずれかに該当した場合は、失格となります。

- 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。暴れるなどの他プレイヤーへの迷惑行為。
- ③ 事務局が、大会進行の著しい妨げになると判断した場合。

集合時間にチームメンバーが4人以上会場に揃わない場合、大会への参加資格を喪失する場合もある。但し、交通機関の遅れ等によるやむを得ない事情がある場合には、上記に該当しない。

◆個人が失格となった場合

- ①失格となったプレイヤーは、その後の試合に参加することは出来ない。（オーダーに含まれていた場合も）
 - ②失格となったプレイヤーは、大会会場から退出とする。
 - ③試合中に失格となった場合、そのレッグ及びセットは不戦敗とする。
- ※失格となったプレイヤーが、失格となる以前に出場したゲーム結果は有効とする。

◆チームが失格に該当した場合

- ①失格となったチームは、その後の試合に参加することは出来ない。
※上記の場合、行った試合も含めて全ての試合を不戦敗として対応する。
- ②失格となったチームは、大会会場から退出とする。

その他のルールについては、競技委員の判断によるものとする。

以上

■改訂履歴

2019年11月22日 vol.1.01

- ・2項「運営/管理/権利」の改訂
大会主催者表記の変更 PHOENIXDARTS → フェニックスダーツジャパン株式会社
- ・5項「出場枠」の改訂
九州エリア出場枠 2→3
沖縄エリア出場枠 2→3