

# U LEAGUE

24<sup>th</sup> season

2018.1.23

- 主催・運営 株式会社スイッチ・スタイル(静岡おでんガッツ)
- リーグ主旨 リーグ参加店舗の更なる活性と交流
- スケジュール 参加チーム募集期間…2018年1月10日(水)～2018年1月21日(日)  
キャプテンズ・ミーティング…1月23日(火) 20:00～@Sector 7G  
地域リーグ…2018年1月30日～2018年5月8日  
プレイ・オフ…2018年5月15日・22日・29日
- 地域リーグ 新宿をベースとして、6チーム程度で2ブロックの構成を目標とします。  
各ブロックのシーズンを通しての合計獲得ポイントにて順位を決定します。  
それぞれのブロックの1位・2位・3位がプレイ・オフ進出となります。  
4位以下のチームは裏プレイ・オフに進出となります。
- 参加店舗資格 ダーツを投げるプレイヤーの妨げとならないような環境が整っていること。  
アウェイチームが十分着席できるだけの客席数を確保できること。  
ラウンド設定・ゲームオプションが設定できること。  
その他、リーグを行う上で適切な環境であること。  
新規店舗が参加を希望した場合、以上を踏まえた上で既存の店舗代表者の2/3の承諾があつて、参加が認められます。
- チーム構成 4名～無制限(登録時に満20歳以上であること)  
個人レーティング(以下Rt.)リミットの上限は12.99までとします。  
ただし、Rt.10.00～12.99までのプレイヤー(以後Aフラプレイヤー)は4名までしか登録できません。  
出場チームはキャプテンを1名選出し、ホームとする店舗及びチーム名を決めて下さい。  
特別な理由が無い限り、リーグ開催期間中のホームショップの変更、キャプテンの変更はできません。  
1店舗につき、2チームまで出場することができます。  
※Rt.はDARTSLIVEレーティングを参照します。
- チームの  
エントリー方法 エントリー用紙に必要事項を記入し、事務局にFAXして下さい。  
エントリー時にRt.を申告して頂きますが、申告Rt.がリーグ期間中に変動してもリーグには適用しません。  
DARTSLIVEを設置していない店舗からのエントリーの場合、Rt.の検証がカードでは行えないので、ショップの担当者が参加プレイヤーのRt.が適当かどうか判断して下さい。  
エントリーするプレイヤーは、Uリーグのグループに入る事を義務とします。  
Rt.に関するトラブルについて、全てはエントリーショップ様の責任とさせていただきますので申請Rt.に関しましては十分にご注意下さい。  
参加プレイヤーについて不正が発覚した場合、又それに伴いトラブル等が生じた場合、そのチームの合計獲得ポイント及び当該プレイヤーに対してペナルティを課す場合があります。
- エントリー・フィー 8,000円/チーム
- プレイヤーの追加 リーグ開始後でもプレイヤーは随時追加エントリーできます。その際は、追加メンバー申請用紙に必要事項を記入し、運営事務局宛にFAXして下さい(当日の試合開始時間前まで受付可能)。  
但し、そのリーグ期間中他のチームの試合に1回でも参加したことのあるプレイヤーは参加できません。  
Aフラプレイヤーの登録は1シーズンを通して4名までとします。  
例えば、Aフラプレイヤーを既に4名登録してある状態で、1名を抹消して新たにAフラプレイヤーを追加登録することはできません。
- 登録の削除 プレイヤーはいつでも登録を抹消することができます。  
登録を抹消する場合は必ずチームのキャプテンから事務局にFAXもしくはメールにてご連絡下さい。  
そのプレイヤーが試合に1回も参加したこともなければ他のチームに登録し直すことができます。

- **プレイヤーの卒業** プレイヤーの登録後、そのプレイヤーが他の大会などにRt.13以上で申請してエントリーしているのが確認された場合、卒業という扱いになり、次の期からUリーグには参加できなくなります。
- **対戦日時** 原則的に毎週火曜日の19時30分集合、20時試合開始とします。
- **対戦日時の変更** 対戦チーム間の協議により、次開催日までに試合が行われるのであれば変更は自由です。  
変更する場合、試合日の1週間前までに必ず相手チームに申し出、原則日の2日前までには変更日を決定の上、ホームチームのキャプテンより事務局へFAXまたはメールにて報告して下さい。  
但し、どちらかが原則日を主張した際は、試合日程は変更せず、参加できないチームの不戦敗とします。
- **参加マナー** リーグの秩序を乱すような行為には十分に注意して下さい。  
飲酒する可能性があるのにも関わらず、自動車、バイク等を利用することは禁止します。  
いかなる時でも相手チームへの野次・暴言・中傷は厳禁です。  
プレイヤーがスローラインに立っている時に大きな声を出すなどしてプレイヤーの集中を妨げないで下さい。  
試合中、参加者は応援に専念するよう心掛けて下さい。空き台での練習は禁止とします。  
マナー・エチケットを守れず、リーグの運営上支障をきたしていると事務局が判断した場合、そのチームにペナルティを課す場合があります。
- **ミニマム・チャージ** 当リーグにおいてはミニマム・チャージ制を採用します。  
チャージ料金は、バーの場合1,500円/人、ショップの場合1,000円/人とさせていただきます。  
お会計時に上記金額を超えた場合は差額をお支払い下さい。
- **試合前** ホームチームはビジターチームに対し、座席、練習環境の確保等の配慮をお願いします。  
両チームでオーダーシートの記入・確認をして下さい。  
ホームチームのキャプテン主導で円滑な試合進行を心掛けて下さい。  
試合前にはメンバーで整列し、挨拶を行って下さい。
- **オーダーシート** 先にホームチーム側がオーダーシートに記入し、その後ビジターチームが記入して下さい。  
オーダーシートにはプレイヤーのエントリーネームで記入して下さい。Rt.等必要事項は全て記入して下さい。  
Aフラプレイヤーは2名までしか参加できません。  
オーダーシートは前後半開始時にそれぞれ記入して下さい。  
双方の話し合いにより、レベル等を合わせた対戦を組み合わせることを認めます。  
遅刻が予想されるメンバーに関しても、オーダーシートに加えることは可能です。  
全ての調整を終えて、オーダーシートが完成したら両チームキャプテンで確認し、お互いの合意の下でゲームを開始して下さい。この確認作業は、前後半開始時にそれぞれ行って下さい。  
各ゲーム開始時にキャプテンは参加するプレイヤーの名前を読み上げ、順番を確認して下さい。  
各ゲーム終了毎に勝敗(O or x)と出したアワードをオーダーシートに記入して下さい。  
オーダーシートへの記入はホームチームが行って下さい。  
試合は原則的にオーダーシート通りに行って下さい。  
遅刻者等がいて、オーダーシート通りに進行できない場合は、両チームで話し合った上で試合の順番を変更しても構いません。  
ゲーム開始後のプレイヤーの変更は一切認められません。但し、ダブルス、トリオス、ガロンの投げる順番は相手チームの了解があれば変更可能です。
- **試合フォーマット** 【前半】 第1試合 901(ガロン) \*3P  
第2試合 501(ダブルス) \*2P  
第3試合 501(ダブルス) \*2P 注)第2試合に出場したプレイヤーは参加できません。  
第4試合 クリケット(シングルス) \*2P  
第5試合 クリケット(シングルス) \*2P 注)Rt.7以下のプレイヤーであること。  
第6試合 クリケット(トリオス) \*3P 注)3人のRt.の合計が21以下であること。

(HALF TIME 10分)

- 【後半】 第7試合 クリケット(ガロン) \*3P  
第8試合 501(シングルス) \*2P  
第9試合 501(シングルス) \*2P 注)Rt.7以下のプレイヤーであること。  
第10試合 301(ダブルス・ハードモード) \*3P 注)2人のRt.の合計が14以下であること。  
第11試合 クリケット(ダブルス) \*2P  
第12試合 クリケット(ダブルス) \*2P 注)第11試合に出場したプレイヤーは参加できません。  
第13試合 ハーフ・イット/バミューダ・トライアングル(トリオス) \*3P  
注)Rt.6以下のプレイヤーが1人以上いること。

※第6試合のハードモードとは、ダブルイン・ダブルアウト・ブルセパレートのことです。

#### ●試合ルール

第13試合を終了した時点で獲得ポイントが多いチームが勝利です。  
必ず1試合以上女性が参加しなければいけません。もし女性が参加できなかった場合、13試合を終了した時点で獲得ポイントを-2Pとし、減点した上で勝敗を決定します。  
勝利チームにはゲームポイントとは別にボーナスポイントとして3Pが加算されます。  
各ゲーム条件に満たない人数の場合は不戦敗となります。  
不戦敗が1ゲームでもあった場合、全ゲーム終了時にポイント合計で勝利してもボーナスポイントの3Pの権利は消失します。  
第1試合のみセンター勝負にて先攻・後攻を決めます(ホームチームから投げる)。投げるプレイヤーはガロン901に参加する選手の代表者となります。  
第2試合以降は全て前ゲームで負けたチームが先攻となります。  
リーグ戦開始後の練習スローは、参加する1番最初のゲーム開始時の1スローのみ可です。  
6試合終了後に後半オーダー作成時間として10分の休憩を入れて下さい。この間の練習は自由です。  
01ゲームが規定ラウンド内に終了出来なかった場合は、残り点数の低い方を勝利とします。  
クリケットゲームが規定ラウンド内に終了できなかった場合は、点数の高い方を勝利とします。  
同点の場合はそのゲームに出場した選手の代表者によるセンター勝負によって勝敗を決定します。  
(そのゲームの先攻のチームから投げます)  
ハーフ・イット及びバミューダ・トライアングルは先攻権を持つチームが先攻・後攻を選ぶことができます。  
ダーツは必ず3本投げる必要はありません。自発的に自分の順番をパスしても構いません。  
スローラインを踏み越えて投げられたダーツは無効とします。  
ダーツが弾かれてしまいマシンが反応しなかった場合、そのダーツはスローされたものとみなします。  
ダーツは弾かれたが、マシンが反応している場合、その反応スコアを有効とします。  
ダーツが刺さっているのにマシンが反応しない場合は、相手チームに確認してからそのスコアを押ししてカウントさせて下さい。  
ダーツが刺さった場所と異なるスコアをカウントした場合、刺さった場所のスコアを採用とします。但し、明らかにマシントラブルと判断された場合、順番を戻し、正しいスコアを入れ直して下さい。  
プレイヤー同士の解釈でルールを変えたり、無視しないで下さい。疑問等が発生した場合は試合を中断し事務局に確認して、問題を解決してからゲームを再開して下さい。  
その日の試合における異議申し立てはキャプテンがオーダーシートにサインをする前まで認められます。

#### ●ラウンド数・料金

301 10R 100円  
501 15R 200円  
901 20R 300円  
クリケット 20R 200円  
ハーフ・イット 9R/バミューダ・トライアングル 13R 100円

を基本としますが、ゲーム料金についてはショップの判断に一任します。

#### ●ゲーム終了後

全てのゲームが終了したら、開始時同様各チームでお互いに整列し挨拶をして終了して下さい。  
各チームのキャプテンはオーダーシートの記入に間違いがないかを確認し、サインをして下さい。  
オーダーシートはホームチームがリーグ運営事務局に、翌日12時までにFAX若しくは画像データを流して下さい。  
結果は基本的にその週の内にU-LEAGUE webサイトにて確認できます。  
リーグ運営事務局FAX番号:03-6273-8663

●順位の決定

地域リーグの順位は下記の順番で決定します。

- 1: 獲得ポイントが多いチームが上位
- 2: 直接対決での勝ちポイント数が多いチームが上位
- 3: 直接対決での勝ちLegが多いチームが上位
- 4: 直接対決でのアワード総数が多いチームが上位
- 5: リーグでの勝ちLegが多いチームが上位
- 6: 前期のブロック順位の上位チームが上位

●アワードポイント

- ・Hat Trick…60P
- ・TON80…300P
- ・White Horse…500P
- ・Three In A Bed…200P
- ・Three In The Black…600P
- ・High ON/Off…120P

がチームに与えられます。

最もポイントを多く取ったチームにはボーナスとして更に2000Pが与えられます。

※High Onは301のみ、100点～となります。

※High Offは121点～となります。

※ポイントはそのままパウチャーチケットになり、加盟店舗で使用することができます。

※プレイオフ中に出したアワードはポイントの対象とはなりません。

●トラブル

試合当日にメンバーが集まらない場合、3名までなら試合成立とします。

その場合、第1試合の901ガロン・第3試合の501ダブルス・第7試合のクリケットガロン・第12試合のクリケットダブルスの試合は不戦敗となります。それ以外の試合もレーティング制限で試合が成り立たない場合は不戦敗となります。更に、獲得ポイントで勝利してもボーナスポイントはつきません。

メンバーが集まらない等の理由で試合放棄(デフォルト)した場合、罰金として10,000円を運営事務局にお支払い頂きます。その際のゲームポイントは以下の通りとなります。

★勝利チーム…31ポイント

★試合放棄したチーム…16ポイント

試合途中でどちらかのチームが試合放棄した場合、残ったチームの勝利となります。

その際のゲームポイントは以下の通りとなります。

★勝利チーム…消化したゲームのポイント+残りのゲームの全てのポイント+ボーナスポイント3P

★試合放棄したチーム…9ポイント(消化したゲームには関係なく)

期間中に2度試合放棄をした場合そのチームは失格となります。その場合、罰則としてそのチームは残りの試合数×10,000円を運営事務局にお支払い頂きます。

参加しているブロック内に失格のチームが発生し、他のチームでその失格チームとの対戦カードが残っていた場合、ゲームポイントは以下の通りとなります。

★ゲームポイント…16P+ボーナスポイント3P

試合放棄をした場合の罰金10,000円は開催店舗に対する営業補償となり、後日店舗に支払われます。

エントリーしているホームショップが閉店してしまった場合、他のショップにホームを移すことは可能です。但し、それを放棄した場合、そのチームは失格となり上記のルールを適用します。何らかの非常事態が発生し試合続行不可能(運営事務局が非常事態と認めた場合)になり、その原因がどちらのチームにあるか判断出来ない場合、残りのゲームは全てドローとなり、両チーム均等にポイントが分け与えられます。

例)9試合目の途中で試合が続行不可能になった

→第9、10、11、12、13試合の総ゲームポイント=12Pを2で割った6Pが両チームに与えられる。

ダーツマシンの故障でプレー続行が不可能な場合、その店舗の他のボードを使い残りのゲームを行って下さい。他のボードが無く、修理が不可能な場合は残りのゲームのゲームは全てドローとし、上記と同様両チーム均等にポイントが分け与えられます。

泥酔等でプレーが不可能になってしまった場合や、やむをえない理由により早退してしまったプレイヤーがオーダーシートに登録してある場合、そのゲームは不戦敗となります。他のプレイヤーに変更することはできません。

#### ●プレイ・オフ

プレイ・オフは地域リーグの総獲得ポイントの上位1位、2位、3位のチームが進出できます。

地域リーグが終了した後の15・16・17週目にわたって行われます。

まず最初に地域リーグ2位のチーム(3チーム)と3位のチームがクォーター・ファイナルを行います。

次にクォーター・ファイナルを勝ち残った2チームと、地域リーグ1位のチームでセミ・ファイナルを行います。

その試合に勝ったチームがファイナルに進むことができます。

#### ・裏プレイ・オフ

裏プレイ・オフは地域リーグの総獲得ポイントの4位以下のチームが進出できます。

地域リーグが終了した後の15・16・17週目にわたって行われます。

ルール・試合フォーマット全てプレイ・オフと同じ内容で行われます。

組み合わせはチーム数により決まります。

#### ・日程

クォーター・ファイナル…2018年5月15日(火) 20:00～

セミ・ファイナル…2018年5月22日(火) 20:00～

ファイナル…2018年5月29日(火) 20:00～

#### ・会場

クォーター・ファイナル、セミ・ファイナルは上位チームのホームにて行います。

ファイナルはキャプテンズ・ミーティングの時にくじ引きにて決定します。

※上位チームとは地域リーグの順位が高い方、順位が同じ場合は、獲得ポイントが高い方のチームの事です。

#### ・チーム構成

4名～無制限

地域リーグに2日以上参加していること(2試合ではありません)。

女性が1名以上試合に参加すること。

各試合Aフラプレイヤーは2名までしか参加できません。

#### ・ミニマム・チャージ 無し

#### ・試合フォーマット セミ・ファイナル・ファイナルとも共通のフォーマットです。

第1試合 901(ガロン)

第2試合 501(ダブルス)

第3試合 クリケット(シングルス)

第4試合 301(ダブルス・ハードモード) 注)2人のRt.の合計が14以下であること。

第5試合 クリケット(トリオス) 注)3人のRt.の合計が21以下であること。

第6試合 クリケット(ダブルス)

第7試合 501(シングルス)

第8試合 ハーフ・イット/バミューダ・トライアングル(トリオス) 注)Rt.6以下のプレイヤーが1人以上いること。

第9試合 クリケット(ガロン)

・試合ルール

9試合中先に5勝したチームの勝利とします。  
女性が参加できない場合、不戦敗となります。  
連続して3試合出場することはできません。  
女性は2試合以上参加しなければなりません。  
各試合Aフラプレイヤーは2名までしか参加できません。  
遅刻プレイヤーによる、試合順番の変更はできません。  
試合の出場条件を満たすプレイヤーがいない場合、その試合は不戦敗となります。  
全試合、先攻・後攻はコーク勝負となります。  
試合の始まる前に、コイントスによりコークを投げる順番を決めます。  
練習スローは、毎試合1人1スローです。  
その他細かいルールは地域リーグと同じです。

●事務局の特権

試合終了後、オーダーシートに両チームのキャプテンのサインがなされた後でも、その試合に不備、問題（例えばRt.オーバーや二重登録等）があった場合、事務局は試合結果を修正する権利を有します。  
また、意図的な不正（ルールに適していないこと）が行われていた場合、運営事務局は事情を確認し、悪質なものと判断された場合にはペナルティを課す権利を有します。  
その他当要綱に記載していない事項に関しましては、その都度運営事務局で判断します。

●問い合わせ先

本リーグに関するご質問は下記までお願い致します。

リーグ運営事務局  
株式会社スイッチ・スタイル(静岡おでんガッツ)

東京都新宿区高田馬場2-19-8 阿部ビル1階  
Tel/Fax: 03-6273-8663  
e-Mail: [tokucchan@gmail.com](mailto:tokucchan@gmail.com)  
U-LEAGUE website: <http://dartstyle.com/u-league/index.php>