

GEAR

SOFT DARTS TOURNAMENT
OKINAWA

★座席に限りございます★

お席の譲り合いにご協力ください。
貴重品等は各自で管理なさってください。

トーナメント開催要項

開催日 2019 年 4 月 7 日(日)
受付 9:00 ~ 9:40
開会式 9:45 ~
試合開始 10:00 GAME ON!

会場 **ダーツスタジアム 沖縄**
沖縄県那覇市久茂地3丁目3番1号 ニューサンパルコビル4階
交通 【電車】ゆいレール「県庁前」から徒歩約5分
店舗は国際通り沿いにございます。
【車】近隣の有料駐車場をご利用ください。
各種地図をご参照ください。

大会プログラム

2人の「ギア」を噛み合わせろ!

ダブルス (オートハンデ)

普段使っているRtの高い方のフェニカ使います。



4月7日

5,000円(1名様)★ゲーム代込

※別途、ご本人所有のフェニカをご持参ください。

4月6日は前夜祭 事前参加申込が必要です。

前夜祭イベント

パーフェクト終了後に会場内へアナウンス。



4月6日

2,000円(1名様)★ゲーム代込
★ワンドリンク付

※シングルオートハンデ イヤップ (FAX先着順)
※午後7:00~を予定 (シングルイリミネーション)

エントリー受付期間

2019 年 3 月 11 日(月) 正午 ~ 4 月 1 日(月) 正午まで

※エントリー期間中であっても、満杯となり次第受付を終了する場合がございます。

エントリーまでの流れ

STEP.1 スタッツの取得・エントリー用アベレージスタッツを取得しレーティングへ変換

- エントリー店舗にて、「01ゲーム」および「CRICKETゲーム」の合計10ゲームのスタッツから、各ゲームのアベレージ(平均)スタッツを取得し、レーティングへ変換してください。(フェニックスレーティング)

STEP.2 エントリー用紙の記入・参加店舗の承認

- 「大会エントリー用紙(別紙)」に必要事項を全てご記入の上、エントリー店舗へ提出してください。エントリー店舗の方は、用紙をご確認の上、署名を行ってください。
- 各店舗の責任者様が適正でないとご判断されたレーティングには、絶対に承認を行わないようお願いいたします。

STEP.3 エントリー用紙の送信

- エントリー期間内にFAXにてエントリー用紙をご送信ください。

エントリー用紙送信先

FAX : 03-6685-5932

STEP.4 エントリー確認・エントリー費のお支払い 入金期日 2019 年 4 月 1 日(月)迄

- 大会ホームページにて、エントリー状況をご確認いただき、お支払い期日までにエントリー費のお振込みをお願いいたします。
- エントリー費は、受付店舗様ごとのお支払いとなります。個人のお振込みでのエントリーは受付いたしかねます。
- エントリーの確定は、エントリー費のご入金を確認できた時点で確定となります。入金期日は変更の可能性があります。

エントリー費のお振込み先

三菱東京UFJ銀行 秋葉原支店 普通口座 3072669 カ) タコス

※お振込みの際は、振込人名義を必ず「店舗名」をお願いいたします。 ※お振込み手数料は各店舗様でご負担いただけますようお願いいたします。

GEAR

SOFT DARTS TOURNAMENT

OKINAWA

プログラムについて ※トーナメント内容や日程は、予告無く変更・中止になる場合がございます。

ダブルストーナメント

予選／ラウンドロビン 決勝／シングルエリミネーショントーナメント

エントリー費 **5,000**円／1名
(1チーム 10,000円) ※ゲーム代込 ※本人のフェニカ必須

予定組数 **100**組 (200名)

RANGE 分け、ゲーム内容について

注意事項

デビジョン (予定組数)	ゲーム内容 オートハンデ戦
A (30組)	701 - CRICKET - 701
B (40組)	501 - CRICKET - 501
C (30組)	501 - CRICKET - 501

- デビ振り分けは、エントリー受付後、合計レーティングの高いチームから上位デビへ振り分けいたします。
- 万が一、フェニカを忘れた場合はPINコード (フェニカアプリ) にて試合可能ですが、**アプリ会員**に限った方法です。ご注意ください。
- デビ数、ゲーム内容は、予告なく変更が発生する場合がございます。予めご了承ください。
- その他ご不明点等ございましたら、運営事務局までメールにてお問い合わせください。

フェニカについて **各試合、正しいRtのあるご本人所有のフェニカを使用します。**

サイドシュート

シングルエリミネーショントーナメント

エントリー費 **1,000**円／1名 ※ゲーム代込、1名1トーナメント

- ・こちらのプログラムは、当日参加申込制です。
- ・ミニトーナメントを繰り返し実施いたします。
- ・PHOENiCA カード (フェニックスカード) を使用したプログラムもございます。
是非 PHOENiCA カードを会場までお持ちください。
- ・大会の進行状況により、変更や中止となる可能性もございます。予めご了承ください。

主催



株式会社 DACOS

協力



後援



株式会社 PD



! 変更・キャンセル

- 変更やキャンセルが発生した場合、内容を上記お問合せ用メールアドレスまたは、「エントリー情報変更用紙」をご記入の上、FAXにてご連絡ください。
- キャンセル時のご返金につきましては、大会終了後、お振込み手数料を差し引かせていただいた上での返金となります。
また、エントリー締切後のご返金につきましては、一切の対応をいたしかねます。予めご了承ください。

変更・キャンセルの受付締切

2019 年 4 月 1 日 (月) 正午

エントリーに関するご注意点

- お申込みいただいた順番に受付となります。出場枠が定員に達し次第、締切を待たずに受付終了とさせていただきます。
- 受付期間外にお送りいただいた FAX は無効となりますので、ご注意ください。

お問合せ先

メール	event@dacos.jp (GEAR 運営事務局)
TEL	04-7110-0601 (13:00 ~ 19:00)
大会ホームページ	http://pxdarts.jp/gear



トーナメントのルール・規約については、事前に必ず大会公式ホームページをご確認ください。

※トーナメント内容や日程は、予告無く変更・中止になる場合がございます。

トーナメントのルール・規約については、事前に必ずご確認ください。

大会参加資格

- 本大会は参加者本人が所有するフェニカ（フェニックスカード）が必要です。
- 本大会要項のある店舗から受付可能となっております。受付店舗サイン・店舗または担当者印が必要です。

入場規制

- イベントや大会開催日に未成年者の入場は出来ません。（保護者同伴であっても不可）
万が一、未成年者の入場が発覚した場合は保護者もしくは公的保護機関へ連絡しご退場いただきます。
- 会場内スペースの限りあるため、参加者以外のご入場は「お1人／1,500円（ワンドリンク付）」がかかります。（無断入場不可。）
会場内の受付にてお手続きください。尚、入場をお断りする場合がございます、予めご了承ください。
会場内へ飲食物の持ち込みができませんので、お飲み物は会場内にてお買い求めくださいませ。
- 写真付き公的身分証（コピー不可）の提示が必要です。

マナーに関して

- ダーツの試合を行うに相応な服装でのご来場・ご入場をお願い致します。
- 携帯電話は電源をOFFにするか、マナーモードに設定し、試合の妨げにならない様にして下さい。
- 試合中のプレイヤー以外は、試合区域（テーブルよりマシン側）へ入らないで下さい。
- 節度をもった応援をお願いします。誹謗・中傷、ヤジ・罵声等はおやめ下さい。
- 試合中、パートナー以外の方は、プレイヤーに対しアドバイスを行わないようお願い致します。
- 大会進行の妨げとなりますので、空きマシンでのゲームや練習は禁止とさせていただきます。

注意事項

- 本大会はダーツの社会的地位の確立・向上を目指すとともに、プロの育成を目的とした大会です。
それ故、刺青・タトゥーの露出は極力お控えください。
- 外部から会場内への飲食物の持込は、一切禁止とさせていただきます。（発見次第、回収の上返却はいたしません）
- お車でご来場の方、並びに未成年への酒類の販売は一切行ないません。
- 未登録代替プレイヤーは出場できません。
- 会場内は禁煙となっております。喫煙は、所定の喫煙所にてお願い致します。
- 試合及び大会進行の妨げになる行為の一切を禁止致します。
円滑な進行のため、ご理解とご協力をよろしくお願い致します。
- フラッシュ、ストロボ等を使用した写真撮影は、試合の妨げとなるため禁止とさせていただきます。
- 主催者は、主観的な判断および自主的な判断のもと、進行の妨げ、あるいはその可能性があるプレイヤー、またはチームを本トーナメントから排除する権利を有します。
- フラッシュ、ストロボ等を使用した写真撮影は、試合の妨げとなるため禁止とさせていただきます。
- 主催者は、会場内で写真やビデオ等を撮影し、またそれらメディアを個々の来場者への受託・了承 などの確認や、金銭的な保証を無しに広告宣伝など商用目的に使用する権利を有します。

**注意事項のご確認をお願いいたします。
大会の円滑な進行に、ご協力ください。**

ゲームルール

01ゲーム (オートハンディキャップ設定⇒ オートを選択)

■ ラウンドオーバー時の勝敗決定

規定ラウンド以内に先に点数を0にしたチームが勝者となります。

設定ラウンド内に勝敗が決定しなかった場合は、残り点数に関わらず該当試合に出場した選手1名同士による、じゃんけん→コークにて勝敗を決定する。

■ ラウンド設定

ゲーム	301	501	701
ラウンド数	10	15	15

CRICKET (オートハンディキャップ設定⇒ オート2を選択)

■ ラウンドオーバー時の勝敗決定

ラウンド終了時に点数の高いチームが勝者となります。

ラウンド終了時に同点だった場合は、該当試合に出場した選手1名同士による、じゃんけん→コークにて勝敗を決定する。

■ ラウンド設定

ゲーム	CRICKET
ラウンド数	15

その他

■ 試合開始及び、選手呼び出しについて

受付終了時間までに受付が完了していないチームは、失格とさせていただきますので、遅刻等にはご注意ください。

- ・ 会場での受付、並びに会場内での呼び出しは、全て「チームID」で呼び出しを行なわせて頂きます。
- ・ 事前に大会HPにてチームIDをご確認の上、ご来場くださいますようお願い致します。
- ・ 呼び出された選手は、速やかにコントロール（ラウンドロビンの場合は試合台）までお越し下さい。

なお、呼び出しは原則として3回までとします。

- ・ 3回目の呼び出しから5分以内にゲームボードへチームメンバーが揃わない場合は、そのゲームを不戦敗（ゲームカウント0-2）とします。
- ・ また、不戦敗を2回行ったチームは自動的にそれ以降のすべてのゲームを不戦敗とします。
- ・ その際は、不戦敗以前に行っていたゲームカウントは有効とします。
- ・ 予選ラウンドロビン1試合目に、不戦敗となったチームは、理由に関わらず失格とし、以降すべてのゲームを不戦敗とします。ただし、サイドシュートへの出場は可能です。

■ 先攻/後攻の決定

- ・ 1レグ&最終レグの先攻は、じゃんけん→コークにて決定します。
- ・ 2レグ(Cricket)は負け先攻です、1レグの敗者チームが先攻となります。

【コークに関して】

- ・ 両者がコークした後、必ず両チームの代表者がビット数を確認して下さい。
- ・ 同ビットだった場合は、先攻/後攻を入れ替えて再スローを行って下さい。その際、1スロー目のダーツは刺さった状態で行います。
- ・ コークは、必ず該当試合出場者同士でおこなってください。試合出場者以外のコークは、無効といたします。

■ スロー順/プレイヤーチェンジに関して

- ・ ゲーム中におけるプレイヤーのスロー順の変更は出来ません。(レグごとのスロー順の変更は可能です)
- ・ チーム内において誤ったスロー順でスローを行ってしまった場合、そのラウンドはノースコアとします。(投げ直し不可)
- ・ 該当ラウンドをノースコアに修正し、プレイヤーチェンジを行った後に、対戦相手のスローから試合を継続して下さい。

- ・ただし、誤ったスロー順であっても、プレイヤーチェンジ後に対戦相手がスローを行った場合、その時点でそのラウンドは有効となります。プレイヤーチェンジボタンを押した後、マシンでプレイヤーチェンジが完了する前にスローし、カウントされなかったダーツは無効となります。
- ・対戦相手がプレイヤーチェンジボタンを押し忘れ、次のプレイヤーがスローを行った場合、刺さっているダーツは有効とします。
- ・上記場合は、プレイヤーチェンジボタンを押した後、カウントします。但し、ダーツがボードに刺さらなかった場合は、無効とします。

■試合中のトラブルに関して

- ・マシントラブルによる中断が発生した場合、参加者で解決を図らず、速やかに大会コントロールスタッフにお問い合わせください。
- ・何らかのトラブル(停電、マシントラブル等)でゲームの継続が不可能となった場合、両者合意のスコアで復元をおこない、ゲーム再開となります。
- ・ゲームの復元が不可能な場合、中断されたゲーム内容、先攻後攻は変更せず、やり直しとなります。

■失格に関して

- ・受付終了時間までに、受付を完了していないチームは失格となります。
- ・最終呼び出し後、5分以内にチームメンバーが揃わない場合、該当チームを失格となる場合がございます。
- ・主催者がサンドバックと判断したチームは、失格とさせていただきます。
判断基準として、下記レーティング検証を設定します。

その他、故意または過失による違反行為や、大会の進行を妨げる行為などがあった場合、主催者は該当のプレイヤー及びチームを失格とする権利を有するものとします。

■棄権について

当日の体調不良ややむを得ない事情により、試合を棄権することができます。

必ず出場者本人が、大会コントロールまで連絡をおこなってください。

- ・棄権した場合、次に対戦する予定のチームが自動的に勝ち上がりとなります。
- ・予選ラウンドロビン中に棄権した場合、棄権したチーム結果は全て無効となり、残ったチームでの結果により順位が決定いたします。
- ・決勝戦を前に棄権した場合、決勝戦は開催せず対戦相手のチームが優勝、棄権したチームは2位となります。
- ・3位決定戦を前に棄権した場合、3位決定戦は開催せず、対戦相手のチームは3位となります。
- ・準決勝を前に棄権した場合、該当の対戦相手は決勝進出となり、3位決定戦は開催しません。
- ・いかなる場合でも、棄権したチームが直近で対戦したチームが勝ち上がることはありません。

■レーティング検証について

参加者から申告があった場合、運営は対象チーム、プレイヤーに対しレーティング検証をおこないます。

レーティング検証では、エントリー時の申告スタッフから算出されるレーティングと、大会中のスタッフから算出されるレーティングを比較することを指します。

上記比較結果の上、大会中のレーティングが申請時のレーティングを規定ポイント以上ペア合計で上回った場合、該当チーム・プレイヤーは失格となります。

①予選ラウンドロビン

予選ラウンドロビン終了後、対象チームが失格となった場合、同ロビンから対象チームを除外の上、新しく順位付けとなります。

決勝トーナメント開始前まで申告可能です。(決勝トーナメントのマッチカードが発効された時点で、申告受付を終了します。)

②決勝トーナメントBest8まで

対象チームが失格となった場合、対戦相手チームの繰り上げはおこないません。

該当試合マッチカード提出時のみ申告可能です。(次試合が始まってからの申告は無効となります。)

レーティング検証の結果、運営側で失格と判断した場合、対象チーム呼出の上、失格といたします。

レーティング検証を申請したチームへの結果報告はおこないません。

また、レーティング検証の結果、失格となったプレイヤーおよび店舗関係者からの一切の異議申し立てを受付いたしません。

**本トーナメントへのエントリーをもって、上記内容に同意したものとみなします。
予めご了承ください。**